

Salamonas

01

Magazine



Salomanas

Magazine

01

Erwin Gómez Piñales Editor general

Margarita Cid Lizondo Productora Ejecutiva

Pamela Riveros Periodista

Raúl Manrupe Artículo invitado

Erwin Gómez Piñales Diseñador Jefe

Nicolás Bustamante Diseñador

Laia Machado Prinz Producción Internacional

María Ignacia Pavez Travisany Correcciones

Manuel Ortiz Ossandón Entrevista en video a Álvaro Arce

"Historia de un Oso" Punk Robot Portada y contraportada.

Octubre 2014, Santiago de Chile



Historia de un Oso • Zumbástico Studio • Alvaro Arce • Chilemonos 2014 • Alberto Rodríguez • Cristiani • Game of Thrones

HISTORIA DE UN OSO_{/08}

El cortometraje dirigido por Gabriel Osorio y producido por Punkrobot fue uno de los ganadores del Festival Chilemonos. Conoceremos la inspiración que llevó a realizar esta excelente pieza de animación, donde un oso de hojalata vive una historia de exilio y sufrimiento.

ZUMBÁSTICO STUDIO_{/22}

Un extenso recorrido por la trayectoria de series de animación de este estudio chileno, el cual ha realizado más de 200 piezas audiovisuales a lo largo de su historia. Hoy cuentan dentro de su portafolio importantes series animadas que han sido éxito en la televisión abierta y cable.

ÁLVARO ARCE_{/36}

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



CHILEMONOS 2014_{/52}

Todo un éxito el festival de animación más relevante del país. El certamen convocó a destacados artistas latinoamericanos, potenciando la coproducción y abriendo por primera vez MAI! que se transformó en el mercado más importante en Chile respecto a la industria de la animación.

ALBERTO RODRÍGUEZ_{/66}

Director mexicano de Anima Estudios nos cuenta cómo fueron las gestiones y cómo se ganó la confianza de Chespirito para llevar al "Chavo del 8" a los dibujos animados, ya que este artista nunca antes había aceptado llevar a su preciado personaje a la animación.

CRISTIANI_{/78}

Raúl Manrupe, destacado investigador y director argentino nos acerca a la historia de la animación Argentina. Nos relata cómo surgió la primera película realizada en ese país y en el mundo, con los recursos que se encontraban en esa época, y como Quirino Cristiani rechazó trabajar para Disney, prefiriendo seguir produciendo en las tierras que lo acogieron.

OPENING GAME OF THRONES_{/86}

Entrevistamos al director de arte detrás del grandioso opening de la serie The Game of Thrones. Robert Feng, nos contó sobre los procesos creativos, el trabajo en equipo y cómo llegaron a este eficaz y extraordinario concepto, que le ha adjudicado premios y reconocimientos en el mundo.



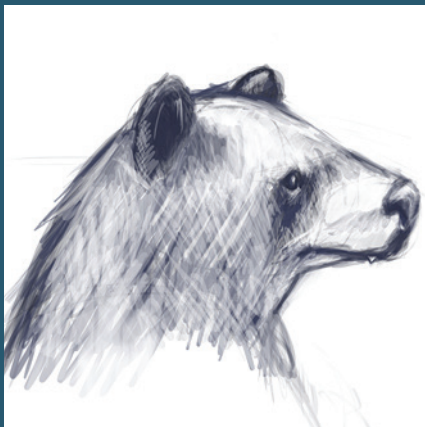
HISTORIA DE UN OSO

En busca de su propia forma de animar

Fue el cortometraje ganador del Festival Chilemonos 2014. El protagonista es un oso que cuenta una cruda historia de esclavitud en un circo. El realizador de esta pieza quiso materializar la historia de su abuelo, quien fue exiliado en 1973 de Chile. El relato fue contado mediante la utilización de personajes ficticios, donde la vida en la carpa recuerdan los años en que un expatriado tuvo que vivir separado de su familia.







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

Es una historia de ficción que tiene mucho de realidad y que ya ha encantado a la audiencia. Gabriel Osorio, realizador de "Historia de un Oso" cuenta que este cortometraje en 3D fue la manera de plasmar la historia de su propio abuelo, quien por años estuvo en el exilio luego del Golpe de Estado en 1973. "Estuvo mucho tiempo fuera, estuvo preso también, y cuando volvió su familia había cambiado, entonces lo terrible de estar lejos es la semilla, por eso es triste, porque nace de una idea que es súper dura", cuenta.

Por mucho tiempo Gabriel guardaba esta historia en su memoria y quiso exponerla a su equipo en Punkrobot, estudio audiovisual especializado en animación. A través de sesiones de trabajo y brainstorming, lograron llegar al concepto.

El concepto de arte detrás de las dos historias

Si bien la historia de exilio de su abuelo podría ser contada de una forma literal, el equipo de trabajo de este cortometraje decidió crear un relato más general relacionado con la ausencia de un ser querido, representado en una metáfora sobre un oso que es raptado por un circo. Así se muestra el abandono, la separación, el dolor, y la soledad. "Queríamos contar la ruptura con la familia pero sin hablar del Golpe, no ser específico, sino que fuera más universal y estuvimos pensando en cómo traducir", comenta Antonia Herrera, Directora de Arte.

"Mi abuelo era súper grande entonces yo lo asocié con un oso", agrega Gabriel, lo que dio finalmente el punta pie para comenzar a trabajar en el concepto del arte que tendría "Historia de un Oso" y cuenta, "la idea de que fuera este animal se comenzó a apoyar porque lo iban a raptar,







Antonia Herrera, Directora de Arte del cortometraje.



entonces ¿cuál podría ser el más buscado para trabajar en un circo? Eso nos llevaba a este mamífero, porque además podía hacer roles de humanos, como malabarismos”.

Una vez que el animal estuvo seleccionado, debieron pensar en otros elementos, como por ejemplo el objeto que serviría al oso protagonista para contar su historia de raptó. Así llegaron al Organillero, que es muy típico de la cultura chilena. Esta caja funciona a través de una manija, con el cual se activa una música que es muy atrayente para los niños. A través de esto, él debía mostrar por qué abandonó a su familia y relatar su vida en el circo.

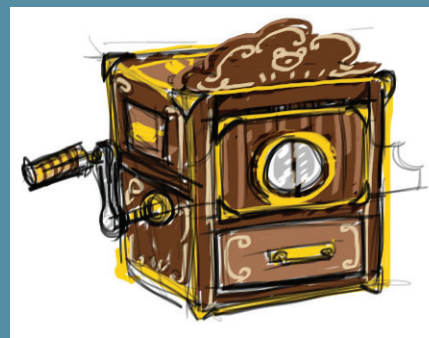
Sin embargo el Organillero solo toca una melodía y en la realidad no se despliegan títeres en su interior. Por ello el equipo hizo un trabajo de investigación, encontrando al teatro de sombras chinas que utiliza marionetas de papel para narrar historias.

De esta forma, sumaron estos dos conceptos para llegar a una caja musical única, la cual sería capaz de desarrollar en su interior un relato con osos de hojalata.

Un oso real

Una vez que el oso de hojalata y la caja que contaría el relato estaba resuelto, el trabajo que vino después representó un desafío en términos estéticos y conceptuales; si bien querían contextualizar el cortometraje a través de un oso que contaría una historia a través de marionetas de hojalata, el primero, al menos, debía ser más real.

Los primeros intentos mostraban a un animal que parecía muy fidedigno pero que dejaba de lado una esencia



Gabriel: “La parte del oso verdadero, que tiene pelo, eso fue el desafío más grande en términos de todo, de modelado, de render, de animación... Narrativamente, para mí, hacer una historia dentro de la otra tiene que ver con reflejar lo que yo conozco, que es la animación. Las cosas se mezclan y el oso tiene una parte de mi abuelo y tiene una parte de mí, como animador que se dedica a hacer estos muñecos y a contar historias. Es un reflejo del trabajo que hacemos nosotros todos los días”.



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

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



humana, “pasamos por muchos conceptos y lo que hicimos finalmente fue pasarlo a plastilina. Verlo en 3D sirvió para dimensionar la estructura”, cuenta Antonia y Gabriel agrega, “al principio teníamos de modelo a un mamífero súper realista y pensamos se ve un poco raro y no funciona bien. Y debíamos mostrar dos mundos con osos distintos, entonces tenían que ser entre ambos muy diferentes, pero tampoco funcionaba que se viera tan real”. Muchas veces tuvieron que volver al boceto original; se cambió la proporción de los ojos para que fueran más grandes y que se lograra ver la pupila para darle un aspecto de cartoon.

Resuelto el look del oso real, pensaron luego en la vestimenta que tendría este personaje, por lo que se investigó sobre qué ropa usaban las personas en los años '70 para llegar a un concepto antiguo y nostálgico.

“La parte de la historia dentro de la maleta la teníamos lista hace casi dos años”, puntualiza Antonia y Gabriel agrega, “el oso más real, de los pelos, fue el desafío más grande en términos de modelado, de render, de animación”.

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

Una ciudad industrializada

Gabriel creció en Quinta Normal, comuna de la región Metropolitana, y que tiene empresas e industrias. La idea de este oso contando esta historia a través de su caja de madera debía ser en un espacio con muchos edificios y



Gabriel: “La idea original siempre fue mostrar a la persona que fabricaba estos muñecos. La historia fue cambiando, al principio la idea era partir con los juguetes y que de esa forma íbamos descubriendo al oso real, y eso fue modificándose, por cosas de storyboard y guión. La idea fue siempre mostrar estos muñecos, pero que había una historia real, un mundo afuera”.

personas, con adoquines haciendo referencia al Santiago más antiguo. Así fueron buscando elementos para que la audiencia se sintiera identificada, “nos inspiramos en las casas donde vivían nuestros antepasados”, señala Gabriel y agrega “y los interiores son muy similares a la casa de mi abuela. Los detalles como el tipo de muebles y las camas cómo están hechas son universales y característicos de los abuelos de todo el mundo”.

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

En total, fueron cuatro años en los que Gabriel y Antonia fueron afinando los detalles, tanto de la parte artística como del relato de la propia historia.

Una vez finalizado “Historia de un Oso”, la sensación de cada miembro del equipo fue satisfactoria y han depositado sus esfuerzos en realizar difusión a este cortometraje.

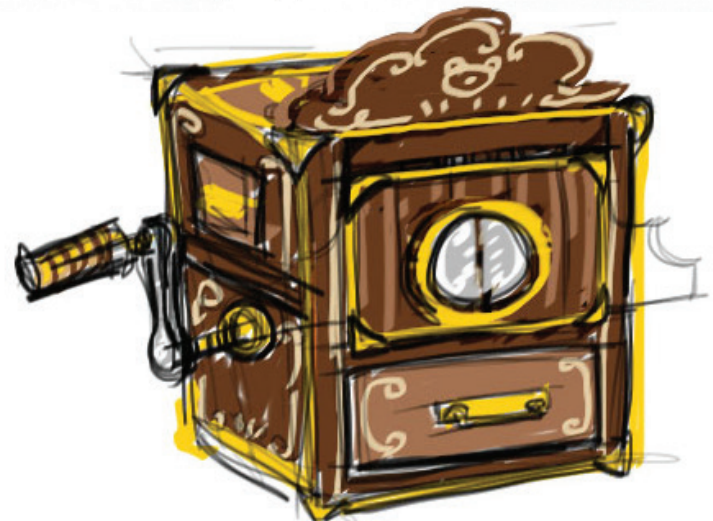
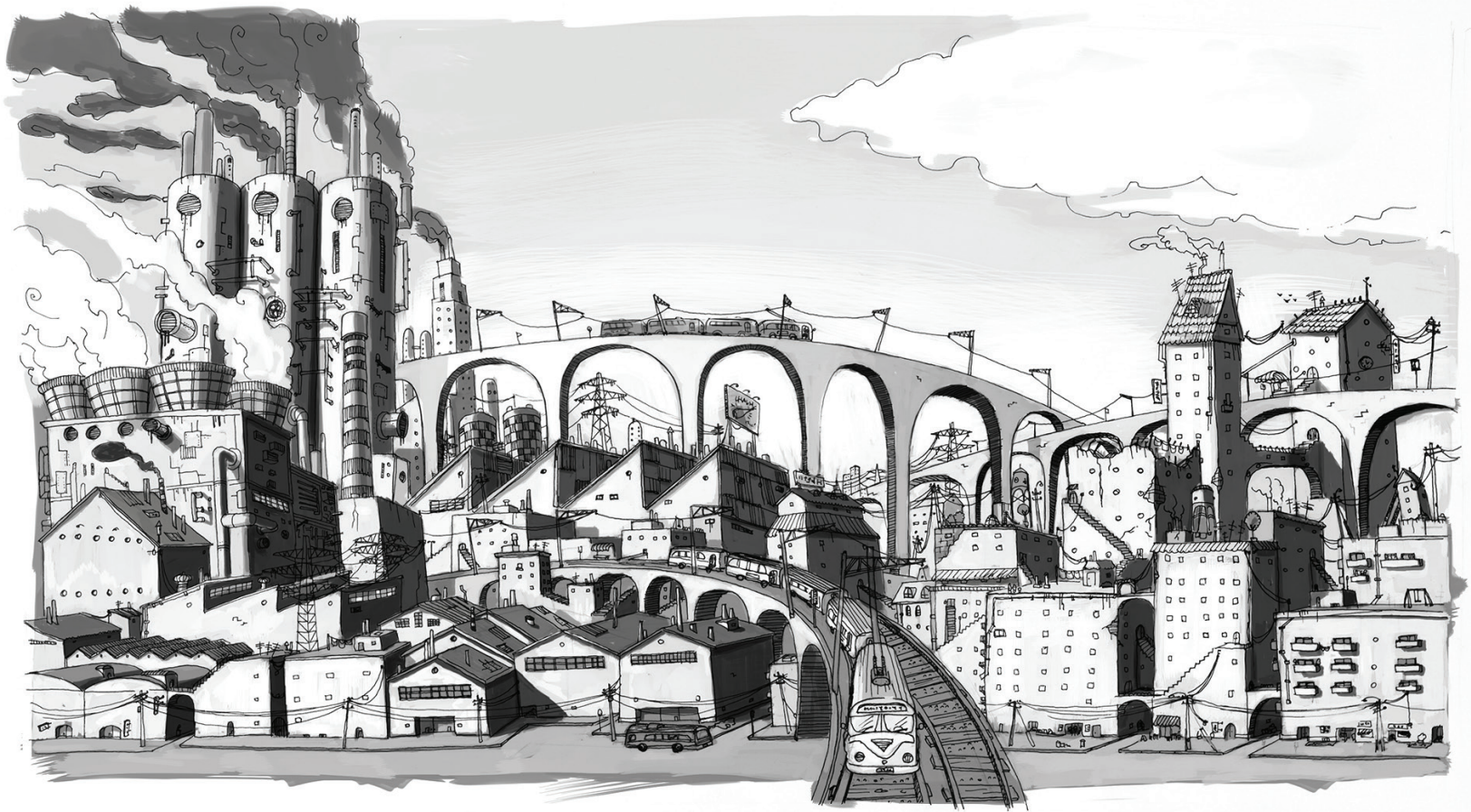
De esta forma, una de sus primeras experiencias fue en el Tercer Festival Internacional de Animación Chilemonos. Fue parte de los estrenos y participó además de la Competencia Nacional de Cortometrajes, llevándose el primer lugar en esta categoría.

Asimismo, “Historia de un Oso” se exhibió por primera vez fuera del país durante el Festival de Annecy 2014, Francia, y ganó dos premios en la reciente versión del Festival Internacional de Animación Animamundi, de Brasil, como Mejor Dirección de Arte y Mejor Cortometraje Infantil. SM



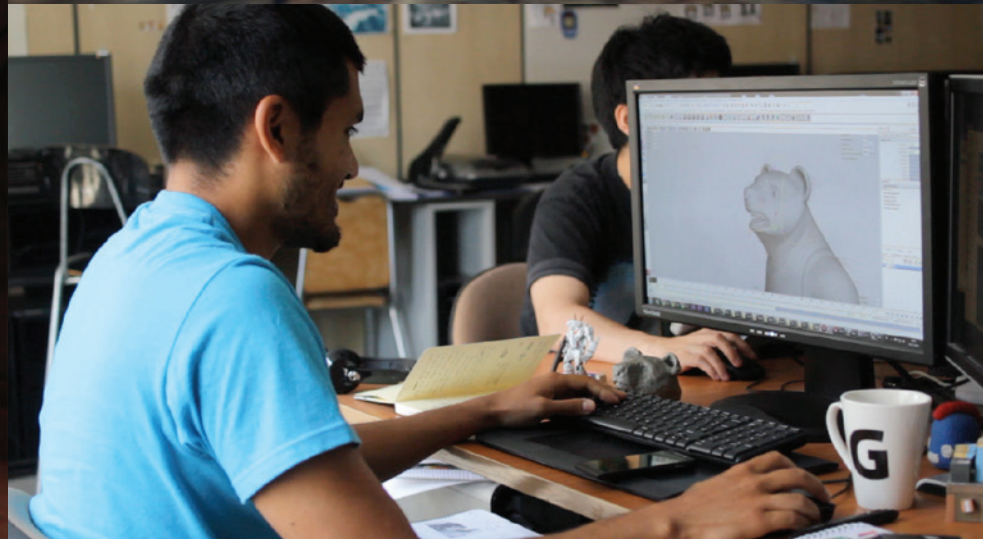
Gabriel: “Es un corto súper nostálgico y personal. Yo lo siento propio. Pero además creo que al final se volvió de todos los que trabajamos, porque cada uno puso de su parte. El tema de los muñecos es porque mi abuelo tenía montón de estas cajas que le das cuerda y que gira un muñeco con música, yo tenía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







"Historia de un Oso" se estrenó a nivel nacional en el Festival Internacional de Animación Chilemonos. Luego, fue parte de la selección oficial fuera de competencia del Festival de Annecy 2014 y obtuvo dos premios en el prestigioso Festival Anima Mundi de Brasil.





ANIMA MUNDO 2015

BRASIL

AGOSTO

RÍO DE JANEIRO/SÃO PAULO

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

EXPOTOONS

International Animation Festival

Buenos Aires • Argentina



EXPOTOONS 2015

ARGENTINA

SEPTIEMBRE

BUENOS AIRES

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



CUTOUT FEST 2014

MÉXICO

13 AL 16 DE NOVIEMBRE

QUERÉTARO

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



AXIS

ENCUENTRO
INTERNACIONAL
DE ANIMACIÓN
Y ARTES
DIGITALES

AXIS 2015

MÉXICO

ABRIL

MONTERREY

<http://axisfest.mx/>



FESTIVAL INTERNACIONAL
DE ANIMACIÓN DE CÓRDOBA
CÓRDOBA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL



ANIMA 2015

ARGENTINA

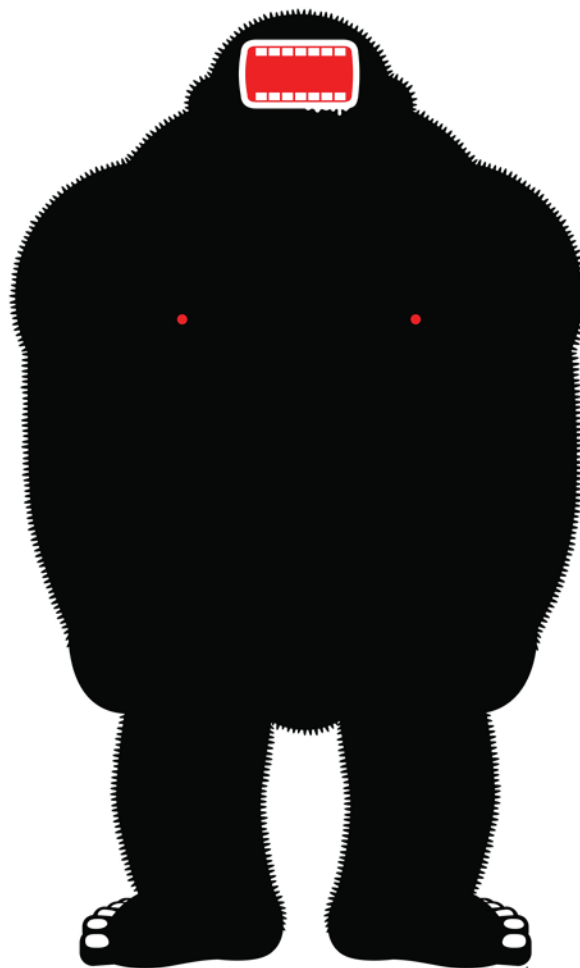
OCTUBRE

CÓRDOBA

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



CHILEMONOS
PRIMER FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN
25 AL 29 DE ABRIL 2012



CHILEMONOS
SEGUNDO FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN 2013
8 AL 12 DE MAYO 2013



CHILEMONOS
TERCER FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN
6 AL 11 DE MAYO 2014

RYAN WOODWARD

Motomichi

M

CHILEMONOS

CUARTO FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN
8 AL 10 DE MAYO 2015

ZUMBÁSTICO STUDIO

El riesgo es parte del aprendizaje en animación

La trayectoria de este estudio chileno se traduce en las cerca de 200 piezas de animación. Este 2014 celebran 10 años de la realización de su primera serie, "Block", período en que también han logrado internacionalizarse gracias a Cartoon Network y hoy se encuentran apostando por la producción de dos películas. Todo ha sido parte del riesgo y evolución.

Por Pamela Riveros Ríos



"Puerto Papel" se estrenará el 2015

La nueva sede de Zumbástico Studios se presenta como un símbolo de lo que ha sido el crecimiento de esta productora de animación chilena. La casona ubicada en medio de Barrio Bellavista comprende más de 500 metros cuadrados, en los que esperan aplicar el flujo de trabajo que han adquirido a través de la experiencia; una amplia trayectoria que hoy les permite contar con más de 200 piezas audiovisuales, realizadas en 10 años.

Parte de este crecimiento se refleja en los proyectos actuales: un largometraje animado en técnica 2D y otro en stop-motion, junto con la consolidación de dos equipos de trabajo de animadores.

Álvaro Ceppi (37), socio fundador, recuerda los inicios de una productora que funcionaba en un lugar que le decían "el cenicero" (por lo pequeño y con olor a cigarro), en el cual hacían videoclips. Desde ese entonces, Zumbástico Studio ha ido creciendo, acumulando series y cortometrajes, junto con viajes a festivales y exhibiciones en canales internacionales.

Los videoclips que dieron vida a Block!

"Estoy en la animación por una suerte de causalidad y no le llamaría una casualidad, que es una predeterminación personal de niño", dice Álvaro Ceppi sobre los inicios en el rubro y agrega, "siempre vi mucha animación y fue tiempo después que me di cuenta que iba a ser uno de los caminos que iba a seguir".

Su amistad con integrantes del grupo musical chileno Papa Negro, permitiría encontrar al equipo que lo acompañaría en la animación: Gabriel Noé y Claudio "Guayi" Mas. Cristian Louit también formaría parte de este equipo, y en conjunto realizaron videos para fiestas electrónicas.



SOLO POR LAS NIÑAS AUDIOVISUAL y TVN con el apoyo del CNTV presentan "BLOCK!"

con las actuaciones de JIMI TATA NENE MALA JJ PADILLA BEBÉ REMOTO Y LOS HERMANOS VARISHNICOV

sonido TALO ZAMORA diseño de personajes MARIO GARCIA fondos MONICACO GABRIELA VILLALOBOS animación HERMAN GONZÁLEZ DANIELA PIÑA MONICACO

storyboard CLAUDIA FUENZALIDA animatic CRISTIAN LOUIT MAURICIO MATURANA composición digital GUAYI CRISTIAN VALDENEGRO

asistencia de dirección y fotografía CRISTIAN LOUIT guión PATRICIO DÍAZ DANIEL CASTRO ALVARO CEPPI producción ejecutiva tvn JOSÉ ANTONIO EDWARDS

música CARLOS VALENZUELA dirección de arte y animación GUAYI producción ejecutiva GABRIEL NOÉ dirección ALVARO CEPPI





"El Ogro y el Pollo" 2008

Gracias a este trabajo, una ejecutiva de Televisión Nacional de Chile (TVN) los descubrió y les encomendó la tarea de hacer la continuidad en el espacio infantil de este canal, llamado "Tronia".

Paralelamente desarrollaron el videoclip del single "Papa Negro", de esta misma banda chilena, "tuvimos una idea y no podíamos ejecutarlo en acción real. Era muy difícil", recuerda Ceppi en vista de que debían crear a personajes que pareciesen ser recortados desde un papel, y darles movimiento por medio del stop-motion. No sabían cómo hacer este trabajo.

Fueron cerca de seis mil fotos seleccionadas a través de un programa de edición de imagen, para luego poder animar estos recortes fotográficos. "No sabíamos que estábamos haciendo animación en Final Cut. No podíamos avanzar el render y se nos caía, estuvimos todo un verano haciendo esto", explica Álvaro Ceppi.

Tras el éxito de '31 Minutos' junto con la pre producción de una de las primeras series animadas en Chile llamada 'Clarita', TVN ya pensaba en otras apuestas que pudiesen acercarlo a una audiencia más pequeña.

Así, el video "Papa Negro" fue visto por un ejecutivo de este canal, a quien le pareció que se podría llevar a cabo un producto infantil utilizando la misma técnica y estética. Así nació "Block!".

Con un estudio que acababa de crearse, llamado "Solo por las Niñas", Álvaro Ceppi y su grupo de trabajo postularon al fondo de financiamiento que entrega el Consejo Nacional de Televisión (CNTV), el cual ganaron. "Lo increíble es que 'Block!' fue clave en la historia de nosotros, y no sabíamos cómo hacerla, sin tener idea de animación", enfatiza.



Cuantificando el trabajo realizado hasta ahora por Zumbástico Studios se puede resumir en 10 piezas de publicidad, más de 40 videoclips, 3 cortometrajes, 3 documentales, 20 capítulos de "Block!", 13 de "Wayapolis", 15 de "Achú", 17 de "Zumbástico Fantástico", 23 de "El Ogro y el Pollo", 26 de "Horacio y los Plasticines", 26 de "Cagemates", y 26 que se están realizando de "Puerto Papel".

Es decir, suman hasta la fecha 222 piezas.



Héctor Velozo operando el muñeco de Horacio

Debían armar veinte episodios de quince minutos cada uno, que habían sido prometidos en la postulación. La producción significó para este equipo un gran proceso de aprendizaje, cometiendo muchos errores. Por ejemplo, no tenían todos los guiones listos desde un principio, lo que generaba errores en la continuidad visual de la serie y provocaba que un mismo personaje apareciera con tres vestimentas distintas en un mismo capítulo.

El experimento: Wayapolis

Ya con la experiencia previa de la primera serie dirigida a un público infantil, Solo por las Niñas decide comenzar la segunda producción en esta línea.

Querían planificarlo de mejor manera, otorgando espacios para el proceso creativo. "Nos surgió una idea que era hacer una serie donde podamos subdividir la producción en partes más pequeñas, entonces iban a ser más fácil realizarlas. Y después editábamos esto como una conformación, una narración que cruce toda la serie", explica Álvaro Ceppi.

"Experimento Wayapolis" sería la segunda apuesta, que simbolizaba de alguna manera el proceso por el cual atravesaba la productora, porque se ensayaba mucho y se creaban ideas pero sin tener muy claro cómo se iban a realizar. Significó entonces tres años de trabajo junto a



destacados músicos y artistas de la actual escena chilena, tales como Rodrigo Salinas, Matías Iglesias, integrantes de Papa Negro ("Gabriel Noé" y "Guayi"), y Cecilia Toro quien creó a "Potti il astronauta innamoratto".

"Fue una locura, súper ambicioso, es lo más arriesgado que hemos hecho, y creo que es mi serie favorita" comenta Álvaro Ceppi y agrega "entre 'Block!' y 'Wayapolis' no ganábamos plata y teníamos el régimen en que todos recibíamos lo mismo".

El "Ogro y el Pollo"

Hasta ese entonces la productora ya no contaba con el equipo de animadores 2D que había participado en la primera producción de "Block!" puesto que resultaba muy costoso mantenerlo, y externalizaron estos servicios a otros estudios.

Esto dejó con ansias al equipo creativo de Solo por las Niñas de recuperar al grupo de trabajo y armar un proyecto más grande que lograra conservarlos en el tiempo.

Fue sino hasta el año 2007 que comenzaría a gestarse esta oportunidad para levantarlos de forma más concreta. El canal de televisión abierta chilena Chilevisión (CHV) comenzó la licitación de su nueva franja infantil. Entonces, esta productora se centraría en un nuevo proyecto, capaz de llenar el espacio que correspondía a ello, lo que dio vida a la serie "Zumbástico Fantástico".

"Habíamos hecho durante todo este tiempo muchas series locas, muy corales, con muchos personajes y de alguna manera quisimos volver a la base de la animación, cortos de siete minutos, que tuviera varios estilos", puntualiza Ceppi. Este formato de programa se asimila a lo que había realizado el canal Cartoon Network durante los años '90, lanzando al estrellato series como "Johnny Bravo" o "Las



Hugo Covarrubias animando a los Plasticines de la serie "Horacio y los Plasticines"



Chicas Superpoderosas”.

Finalmente CHV baja el proyecto de área infantil y “Zumbástico Fantástico” pasa a manos de TVN, junto con otra serie que tenía en mente el canal público: “El Ogro y el Pollo”, que quedó a cargo de esta productora. Ambos fueron postulados al fondo concursable del CNTV, obteniendo el premio.

Este trabajo implicó traer a talentos que circulaban por la red de animadores. Para conformar el equipo de stop-motion (que permitió realizar “El Ogro y el Pollo”) se reclutó el año 2008 a Cecilia Toro (dirección de arte de la serie “Enetenetu”) y Hugo Covarrubias (“La Noche Boca Arriba”).

Asimismo, vendría el estreno de “Achú!” el año 2009. Gracias a la participación de los hermanos Ilabaca, integrantes de la banda chilena Chanco en Piedra, lograron crear la quinta serie infantil que realizaría Solo por La Niñas, y que consistía en videoclips animados con fines pedagógicos. Participaron en este trabajo artistas tales como Jossie Malis (destacado ilustrador de Zumbakamera y quien realizó la gráfica de la versión del Festival Chilemonos 2014), Sol Díaz (ilustradora de “Bicharracas”), y Bernardita Ojeda (creadora de “Clarita” y “Hostal Morrison”).

“Lo interesante es que mucha gente pasó por la productora y empezó a formar sus equipos, u otros tenían experiencia en sus propias series, como Bernardita Ojeda. Yo creo que es un síntoma bastante sano de la industria comenzar a trabajar colaborativamente con otros”, comenta Álvaro Ceppi.

El año 2010 se estrena finalmente “El Ogro y el Pollo”, serie de animación que tuvo un gran éxito en Chile y que



“Block!” fue la primera serie que realizó este estudio, la cual tocaban temáticas que conectaban con el mundo más adulto. Por ejemplo, el protagonista era un niño de 12 años quien debía hacerse cargo de la administración del edificio en el que vive (Estos bloques de departamentos son característicos en Chile).

Asimismo, también se trata el tema de la inmigración, que en esa época estaba recién comenzando en este país, por lo que se muestra a vecinos con acentos extranjeros.



Flo de la serie "Horacio y Los Plasticines"

ganó varios premios, entre los que destaca el Best (Gold) Public Service Announcement Campaign Promax BDA 2011, en Estados Unidos.

La participación de Cecilia Toro como directora de Arte de la serie marcaría la línea de stop-motion que tendría la productora.

La plenitud de la experiencia: Horacio y los Plasticines

Mientras se estrenaba "Experimento Wayapolis" y "Achú!", el año 2009 ganaron un nuevo fondo del CNTV para "Horacio y los Plasticines". "Nosotros lo que más valoramos es el aprendizaje y las personas que fueron

llegando, lo que permitió que apostáramos para realizar esta serie musical para niños que mezclaba títeres, lo que se asimilaba a Wayapolis", cuenta Ceppi.

Aquí se hizo presente el talento de Héctor "Tito" Veloso, gran titiritero chileno. Combinaron técnicas utilizadas en "El Ogro y el Pollo" y "Achú" para crear esta nueva serie. Fue estrenada en TVN y logró mantener dos equipo de animadores, uno exclusivo para 2D y otro para 3D.

"Horacio y Los Plasticines" fue estrenada además en la televisión estatal argentina, canal Paka Paka.

El período de internacionalización con "Zumbástico

Fantástico"

Mientras tanto, "Zumbástico Fantástico" contaba con piezas realizadas por talentosos artistas, tales como Sol Díaz quien creó "Telonio y sus demonios"; Pablo Castillo y "El Sorprendente Ombligo de Edgar"; Bernardita Ojeda con "Chanchi Perry"; Claudio "Guayí" Mas y "La Liga de los Semihéroes"; y Álvaro Ceppi con "Pepe al cuadrado en un mundo redondo". "Trabajamos el español neutro, las voces las habíamos hecho nosotros en las series anteriores. Y llegó Carlos Bleycher como guionista", cuenta Ceppi.

En un mercado internacional, el equipo ya estaba en la mira de ejecutivos de Cartoon Network, quienes apostaron

para que la serie fuese estrenada en su canal. "Tuvimos la suerte que en una feria internacional, una persona pudo ver nuestro trabajo y la compraron para estrenarla en toda Latinoamérica. Para nosotros fue un impulso muy grande. Cambió mucho la productora desde ese punto en adelante, comenzó nuestra otra etapa que fue la internacional", señala Ceppi.

Con 17 medias horas realizadas, "Zumbástico Fantástico" fue vendida el año 2014 a México, luego de 4 años desde su estreno.

Consolidación y el nacimiento de Puerto Papel

Luego aparecieron otros proyectos que pudieron ser financiados, que se internacionalizaron. Con la idea de hacer *papers toy*, con aventuras y comedia es que surgió "Puerto Papel", el cual comenzaría a ser coproducida con el canal infantil Gloob, de la televisión brasileña y perteneciente a O Globo.

En este periodo ya eran conocidos como los "Zumbásticos" a nivel internacional, por lo que decidieron dejar atrás el nombre Solo por las Niñas y cambiarlo a Zumbástico Studios.

2 largometrajes

"The Mango Brothers" y "Antonio y el extraño manual para reparar gente" son dos películas que ya comenzaron a ser producidas por este estudio. La primera de ellas se trabajará en conjunto con el estudio chileno Punkrobot y ya fue presentada en el Festival Annecy 2014, en busca de financiamiento.

La segunda, en tanto, se trabajará con técnica de stop-motion, mezclándolo con *live action*. SM





2000 - 2002

Primeros videoclips
(realizaron videos hasta el 2008).
Trabajos con la banda Papanegro.

2002 - 2004

Continuidad Tronia
"Urban Bicho"
Nace "Sólo por las Niñas Audiovisual"

2004

Gana "Block!" el CNTV.

2006

Estreno "Block!"
Comienzos de Experimento Wayápolis (gana el CNTV). Rodrigo Salinas y Matías Iglesias se suman a este proyecto.

2008

Fondo CNTV con "Zumbástico Fantástico" y "El Ogro y el Pollo".

2009

Estreno "Achú" y "Experimento Wayápolis".
Fondo CNTV "Horacio y los Plasticines".

2010

Estreno "El Ogro y el Pollo".
Cartoon Network Latinoamérica compra "Zumbástico Fantástico"
(inicio etapa internacional).

2011

Estreno "Zumbástico Fantástico" en Cartoon Network.
Comenzamos a trabajar en Puerto Papel (en ese tiempo llamado "Amigos de Papel").

2012

Fondo CNTV "Puerto Papel" (coproducción con Gloob, Brasil).

2013

La productora cambia su nombre a Zumbastico Studios.

2014

Comienzos proyectos de cine:
"Los Mango Brothers" y "Antonio y el extraño manual para reparar personas".
Producción nueva temporada de "Horacio y los Plasticines" generando 52 episodios (en coproducción con Pakapaka, Argentina).

2015

Estreno de "Puerto Papel".



"El Ogro y el Pollo" 2008

FUNDACION CHILE MONOS

MA!

MERCADO ANIMACION INDUSTRIA



SANTIAGO 6 al 9 MAYO 2015

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

 **miniestudio**
www.miniestudio.cl

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

ÁLVARO ARCE

Una vida en los grandes estudios

Hanna-Barbera, Disney, Warner Brothers, tres de los tantos lugares en que este animador dejó plasmado su talento. Una de sus obras más reconocidas es "Scooby Doo" donde fue parte del equipo creativo. Sin duda que este animador posee el portafolio más sorprendente de la animación chilena.





Álvaro Arce en Jamieson Film Co. Dallas — Texas 1960

El talento de Alvaro Arce dio qué hablar en la industria norteamericana de la animación, en pleno apogeo de los años '60. Su rumbo hacia este estilo de vida fue gracias a la casualidad y el destino que quiso que el mundo entero lograra ver sus aptitudes para el dibujo. Llegó a realizar *storyboards*, *layouts* y *sketches* para "Los Simpson", "El Rey León", "Los Picapiedras", "Los Supersónicos", "El Oso Yogi", "Las Olimpiadas de la Risa", "Tiroloco McGraw", y desestimó alguna vez a "Las Tortugas Ninjas". A través de toda su historia conoció a un sinnúmero de personas, gran cantidad de lugares, entre Estados Unidos, Europa, Brasil y Chile.

El comienzo de la carrera

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

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

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

"Cómo me fui a meter a una cosa así? ¿Y mentirle a esta



"El Sastrecillo Valiente"

niña tan descaradamente?", recuerda Álvaro Arce respecto a su primera experiencia profesional de animador. En esa ocasión ve una mesa con un agujero en medio de ella, un disco, luz y pivotes. "No vas a creer lo que hice. Tomé un papelito, lo puse en los pivotitos. Dibujé a los monitos en una esquina y lo animé hasta la otra esquina... en un solo papel. Entonces cuando terminé llega mi jefa y me dice 'mmm... una forma curiosa de animar'. Le dije 'así lo hacemos en Sudamérica'", recuerda un poco incómodo, a lo que agrega, "Pero así inicié mi carrera en los dibujos animados".

Hollywood

Un colega de trabajo le sugiere que busque trabajo en Hollywood, donde pagan más. El próximo estudio fue uno pequeño dentro de Paramount Pictures en el año 1966, pero duró poco, "¿Ahora qué hago? Estaba ya en Hollywood. No sé en qué forma terminé en las puertas de Warner Bros. Ahí empezó mi carrera de verdad".

La casa de las termitas

Warner Brothers era un gran estudio de animación, donde albergaba a una ciudad simulada. Al fondo de ese complejo





THE PRINCE and THE PAUPER.

"El Príncipe y el Mendigo" Estudios Disney (1988-1990).



En los Estudios Disney (1988-1990).

estaba la "Casa de las Termitas".

Allí comenzó a trabajar en su primera experiencia de películas de animación, en los *layout* del Correcaminos, que duraba siete minutos. "No era muy difícil, era toda una carretera para allá, carretera para acá, cerros, una roca... Era muy divertido, porque cuando ibas al cine en aquella época, la gente que iba a ver una película de imagen real no se quedaban conformes si no pasaban una película animada al principio. Había que darles animación y el que hacía eso era Warner Brothers", destaca.

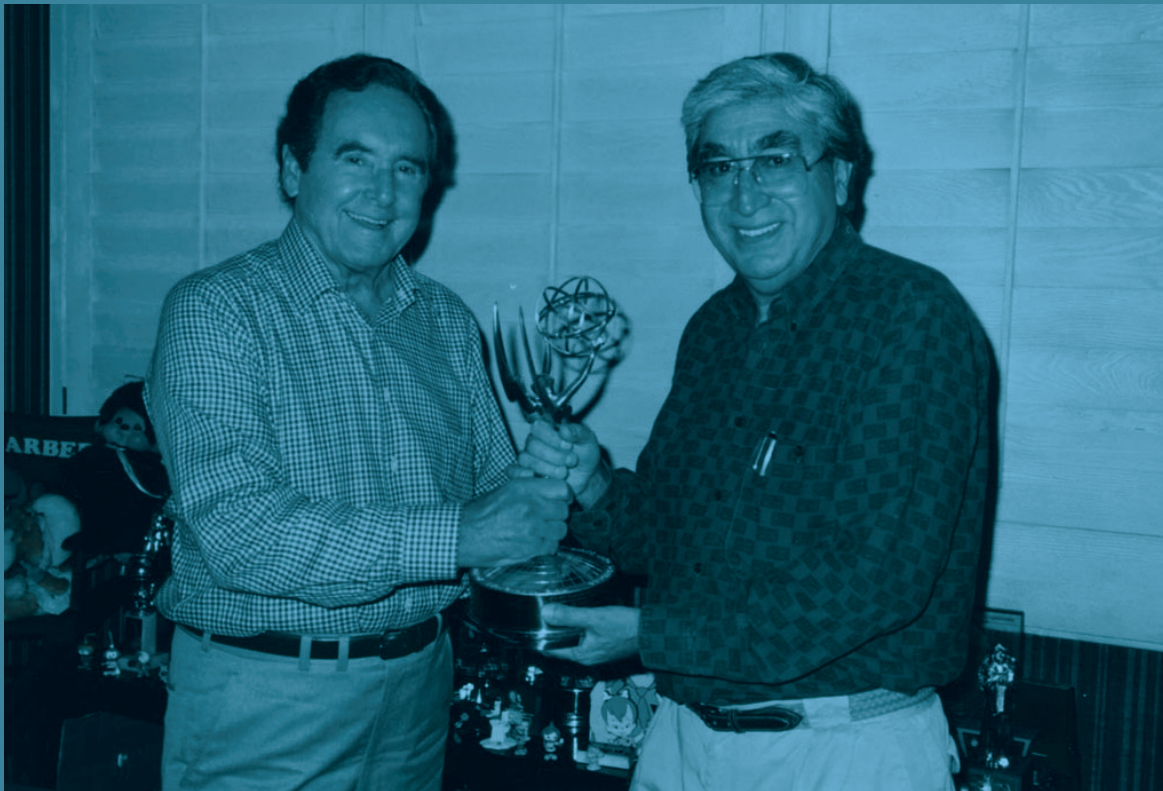
Luego de trabajar unos meses en esa productora, Álvaro emigra a variados estudios de animación pequeños. "En aquella época éramos pocos los que sabíamos de animación excepto Disney. Estaba en una montaña, arriba y habían nubes. Tú tienes que pasar las nubes y llegar a varios escalones y tocar una puerta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

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

Allí circulaba por un restaurant en donde también transitaba la gente de Paramount Pictures, por lo que conoció a Claudio Guzmán, chileno y productor de la serie "Mi Bella Genio". "Y estaba empezando un *show* que se llamaba Star Trek. ¿Por qué? Resulta que él fue uno de los creadores de esta serie, fue el primero que diseñó la nave del Enterprise. Me la mostró. No sé si alguien la rediseñó, pero los interiores y todo, lo hizo el chileno", puntualiza.



Aharon Ace



Alvaro Arce junto a Joe Barbera

Hanna —Barbera y el nacimiento de “Scooby Doo”

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

Álvaro se instala con su escritorio en uno de los pasillos de la productora y comienza a dibujar. Uno de sus jefes,

William “Bill” Hanna, lo vio un buen tiempo trabajando sin saber quién era y por qué razón estaba ahí, es decir, para ese entonces y sin saberlo, Arce no se encontraba oficialmente contratado. “Te has integrado muy bien al departamento creativo. Pero déjame contarte una cosa, yo nunca te tomé, tú llegaste, y no tuve el corazón de decirte ándate y ven otro día”, recuerda Álvaro las palabras de este gran personaje de la industria.

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

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

“No se olviden de ponerle una mascota”

En uno de sus tantos retornos a la oficina, Barbera llama a un grupo de creativos, incluido a Arce, para decirles que le han pedido de CBS realizar un *show* de detectives y misterio. “No se olviden de ponerle una mascota”, agregó Joe. “A él le gustaban los animales. Como broma empezamos a dibujar diferentes perros y le metimos la idea de uno bien grande. Lo llevó para venderlo. Volvió y dijo no les gustó”, recuerda Álvaro. Rearmaron el producto. En un segundo viaje, Barbera vuelve con uno de los directores de CBS quien venía escuchando en el avión a Frank Sinatra, “Entonces hay una canción que termina así... Scooby dooby doo... tarara... Entonces dijo Scooby Doo... ese es un buen nombre para el show y para el perro”, cuenta.

Scooby Doo fue un gran éxito de taquilla en Estados Unidos y el mundo, *show* que lleva más de 36 años de vida y del cual han surgido algunas películas en *live action*.

Su alejamiento de Bill

Trabajando para el *show* de “Los Tres Mosqueteros”, Álvaro Arce comienza una fuerte discusión con su gran amigo Mike Allens. Un día lunes este dibujante chileno comienza a buscar los dibujos que había dejado en su escritorio, descubriendo con sorpresa que estaban en el tacho de la basura. “Qué hacen ahí”, preguntó Álvaro a lo que Mike

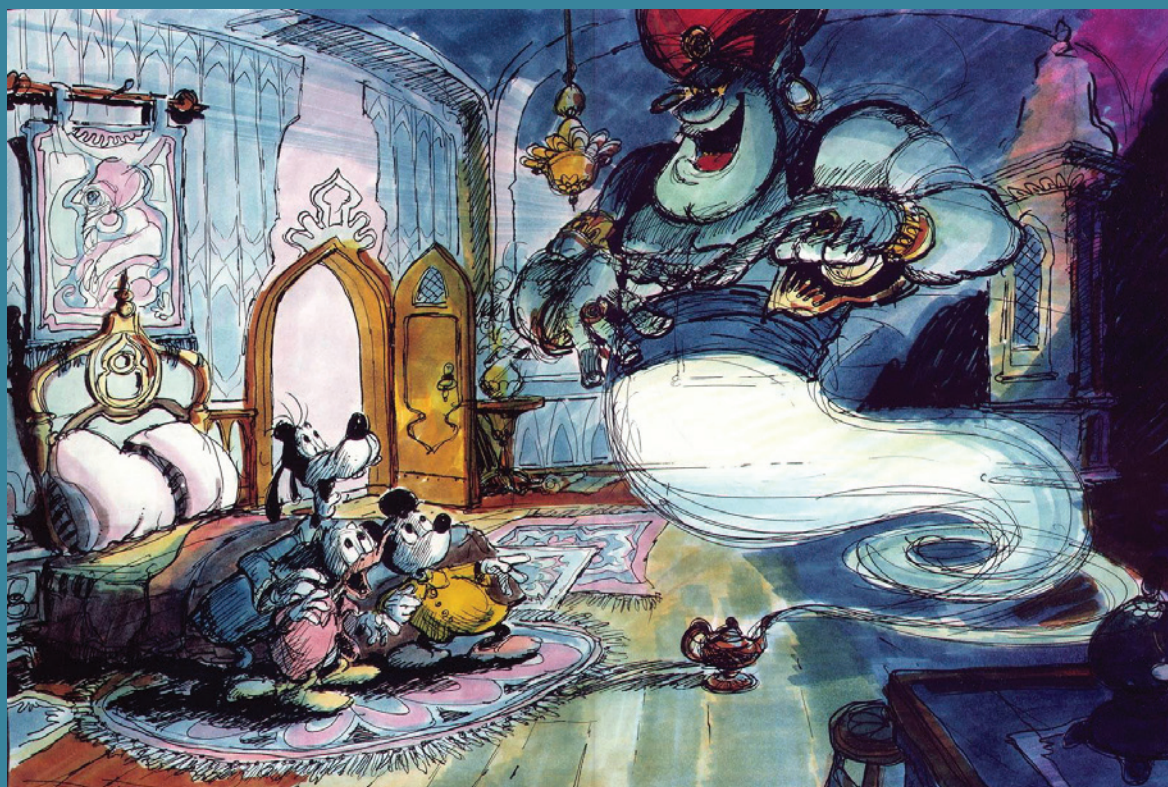
responde, “los estuve viendo y hay que rehacer”. Sin contener su incertidumbre le pregunta, “¿Desde cuando eres tú el director?”. En cuanto comenzó la discusión, esta no se pudo resolver, por lo que tuvieron que acudir a Bill Hanna. “Entra Bill y le digo ¡Mira lo que está pasando! ¿Cómo es la cuestión?”. Y me dijo Él es el director, ¡No! le dije ¡Él no es el director! Empezamos a alegar. Le tiré los dibujos. Puedes meterte tu estudio donde te quepa, porque yo en este momento me voy. Salgo y me grita ¡No volverás a trabajar en un estudio jamás! Me fui, llegué a mi oficina, pesqué mi maleta y me mandé a cambiar”.

Pero su intento de independencia no tuvo mucho éxito. Fundó Dimensión 70 la cual duró solo ocho meses. Hasta que su secretaria le avisa de una curiosa llamada. “¿Bill Hanna? ¿Estás segura?” Pescó el teléfono y me dice Al, tengo unos *show* nuevos y quiero que vengas con nosotros. Vente para acá porque tienes trabajo”, recuerda Álvaro, quien vuelve a Hanna-Barbera al día siguiente.

Reencuentro con Claudio Guzmán y primer retorno a Chile

Al poco andar recibe una llamada del chileno Claudio Guzmán, quien recién había ganado un fondo para hacer una serie educativa para el Gobierno de los Estados Unidos. Sería uno de los últimos trabajos antes de volver a Chile nuevamente, puesto que vende todo lo que tiene en Norteamérica, vive un tiempo en Sao Pablo, Brasil, y retorna nuevamente a su país en vista de que los negocios no anduvieron bien.

En Chile forma Grafilms junto a Enrique “Puma” Bustamante y Carlos González, realizador de *Tevito*. Fue solo hasta 1984, puesto que el estudio no duró más de siete años, luego que en ese entonces los procesos de producción eran muy complejos. Lograron realizar las



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

series animadas “Condorito” y “Los chistes de Lukas”, junto a algunos trabajos en publicidad.

Tortugas Ninjas

De vuelta a Estados Unidos y a Hanna-Barbera en específico, tuvo la oportunidad de recibir en sus manos un nuevo proyecto, “Las Tortugas Ninja”. “¿Qué diablos es esto? ¿De qué se trata esta porquería?” Me muestran la rata, estas tortugas que salían de la alcantarilla en Nueva York. Y mi famosa frase “yo no le veo ningún futuro a esta cuestión”, comenta Arce quien realizó los *storyboard* y *layouts* de un par de capítulos. “Los hice, quedaron bien

bonitos y dije “no quiero trabajar más en esta porquería” y chao. Ahora sabes la fama que tienen, o sea, me equivoqué”, reflexiona.

Sin embargo, tuvo buen ojo con respecto a “Los Simpson”, donde decidió trabajar en algunos capítulos cuando el estudio aún era muy pequeño y se llamaba Klasky Csupo.

La primera película animada

Eran los Scrabble, unos juguetes nuevos que se habían lanzado en Nueva York. La compañía juguetera invita a Álvaro Arce a realizar una película con uno de los juguetes



En los Estudios Hanna - Barbera en 1968

nuevos que se iban a estrenar. Confía en un amigo, a quien le encarga la producción de esta pieza en Argentina. En resumen: esta persona no termina la producción y es este dibujante quien debe encerrarse un mes en un hotel en la ciudad de Buenos Aires para completar el trabajo. “Yo me olvidé de todo, me olvidé de mi esposa, mis hijos, todo. Terminé la película a duras penas. Yo cortando con el editor la película porque había que presentarla”, recuerda.

Cuando llegó a Nueva York se dio cuenta que la película estaba desfasada. “¿Qué hago? Alguien me dice “hay un lugar aquí donde te lo pueden armar”. Al final terminé. La llevé al hotel, me llaman de Long Island que me van a buscar, para presentarla. La nuestro, todo el mundo aplaudió. Volvimos de Long Island, entregué la cinta, me dieron mi plata, volví al hotel, tomé un avión y me fui. Una de las anécdotas más espantosas de mi vida”, concluye.

Dos días antes su esposa había llegado a esa ciudad, sin saber que su marido estaba en ese lugar. Lograron reencontrarse, luego de estar un tiempo distanciados.

Alcanzando las puertas del cielo: Walt Disney

Se instala en Walt Disney para dibujar. Un día su portafolio desaparece y se da cuenta que se lo habían llevado al “estudio grande”, es decir, al sitio donde realizaban las películas. Existía un proyecto para levantar a un equipo de creativos, al igual que los tiempos de cuando el propio Walt Disney estaba vivo.

Álvaro Arce acepta integrarse a este grupo, pero con la condición de que él pudiese seguir realizando trabajos *freelance* para otros lugares, aceptando con ello a que no tendría los beneficios que mantenían los empleados habituales de ese estudio.



Ali Babá fue una nueva producción de Disney para la serie “Mini Classics”

Llegó a este equipo Brenda Chapman, Kevin Lima, Kelly Asbury, Chris Sanders, entre otros animadores que hoy tienen fama mundial. Allí realizó dibujos para “My Fair Birdie”, para “Army Ants”, antesala de “Antz”, y sketches para “El Rey León”. “En esa época llegó un director muy famoso que se llama Steven Spielberg con una película llamada “Quién engañó a Roger Rabbit”. Había que hacer unos cortos. Él llegaba allá, muy simpático, una maravilla... le gustaba todo. Nunca dijo “esto está malo” no me gusta’. Se mataba de la risa”.

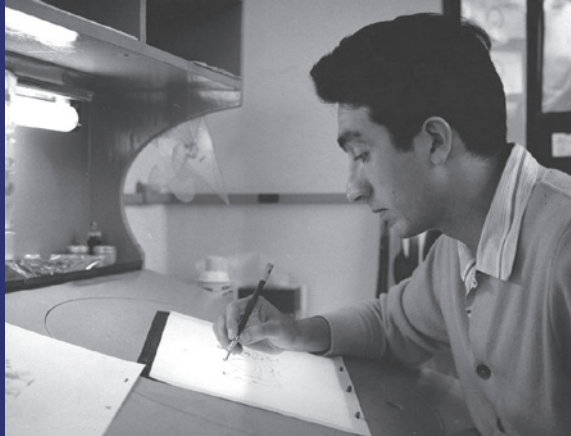
¿Qué estás haciendo ahora?

Álvaro Arce vive hace 18 años en Chile de forma definitiva. Luego de ir y volver de su país natal a Estados Unidos, como también a otras partes del mundo, como Europa donde trabajó en el estudio Lápis Azul de España y para Don Bluth en Irlanda, decidió regresar en 1990, haciéndolo de forma definitiva en 1995.

Una de las cosas que tiene en mente es volver a la idea inicial: enseñar. “He dado clases online a algunos niños”, cuenta. Mantiene una productora en Estados Unidos y asesoró al corto “La Mujer de Tierra” entre otros, los cuales han ganado un fondo concursable para su realización. SM



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



1961

Warner Bros.
"Correcaminos"

1966-67

Hanna-Barbera
"Abott & Costello"

1967

Hanna-Barbera
"Los Picapiedras"

1967-68

Hanna-Barbera
"Scooby Doo Where Are You"

1968

Hanna-Barbera
"Los Supersónicos"

1968

Hanna-Barbera
"El Oso Yogi"

1968

Hanna-Barbera
"Tiroloco McGraw"

1968-69

Hanna-Barbera
"Las Olimpiadas de la Risa"

1969-70

Hanna-Barbera
"Los Tres Mosqueteros"

1970 - 71

Dimension '70
Producción spots educativos para "Sesame Street"

1970 - 77

Hanna-Barbera
Trabajo freelance

1975 - 77

"Bilingual Childrens Television" BCTV
Serie "Villa Alegre"

1977

Trabajo en Brasil

1979 - 84

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

1984-85

Murakami-Wolf Studios USA
"Las Tortugas Ninja"

1985-86

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

1988

Klasky/Csupo
"Los Simpsons"

1988-90

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

1990 - 94

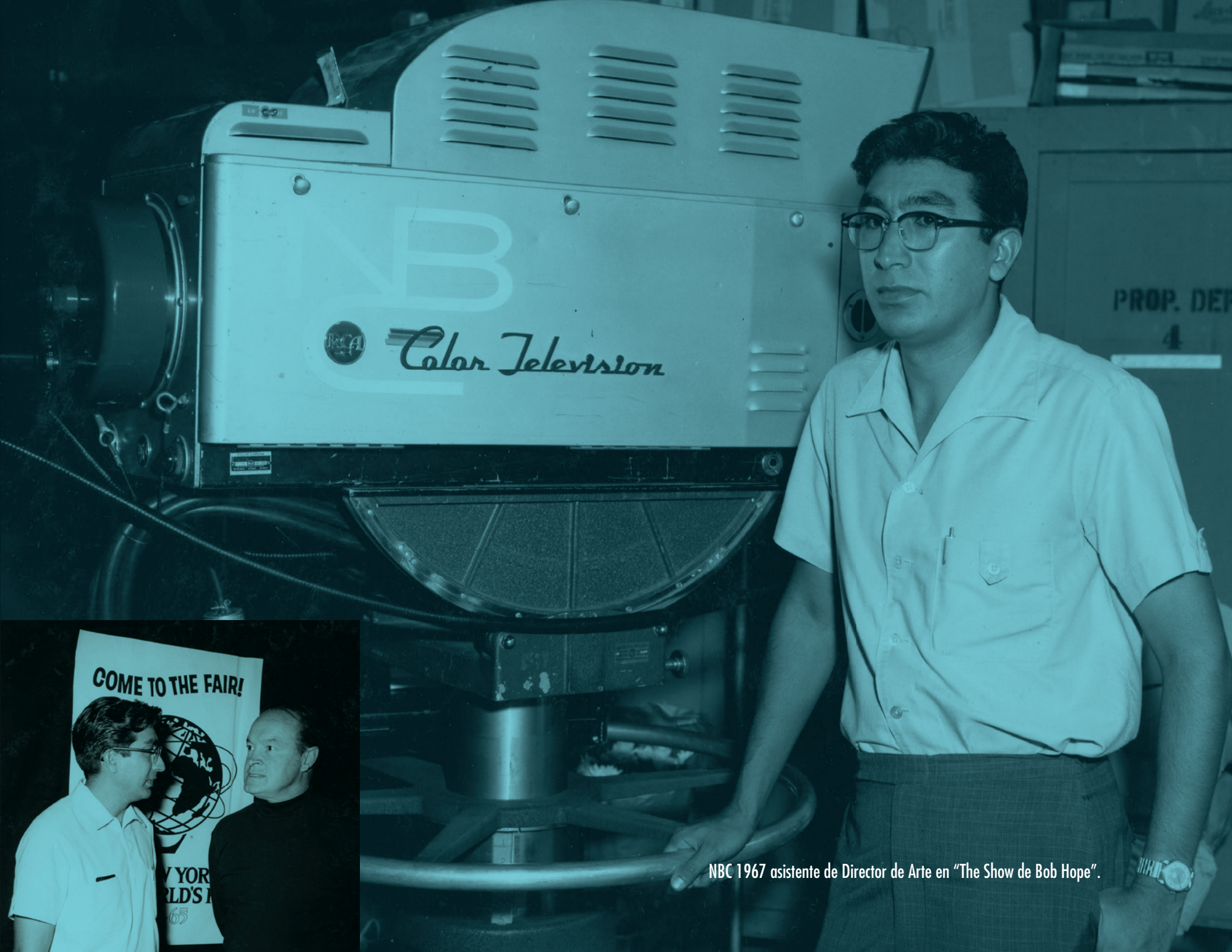
Lápiz Azul (Madrid, España)

1994 - Hasta la fecha

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

2011

Tournier Animación
"Selkirk el verdadero Robinson Crusoe"



NBC 1967 asistente de Director de Arte en "The Show de Bob Hope".



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

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

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

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





Cartoons para Internet

Ve todas nuestras webseries en [Youtube.com/MarmotaStudio](https://www.youtube.com/MarmotaStudio)

www.marmotastudio.com | facebook.com/MarmotaStudio | twitter.com/MarmotaStudio

CHILEMONOS 2014

El festival de la familia latinoamericana.

Durante la semana del 6 al 11 de mayo, en Chile, cinco festivales de animación, firmaron un acuerdo que busca potenciar la industria latinoamericana. Este enfoque fue el corazón de Chilemonos 2014, donde a través de un esperado mercado de animación MAI!, junto a exhibiciones en todo el país, se puso énfasis en la producción del vecindario.





Homenaje a los precursores de la animación chilena, durante la inauguración de Chilemonos 2014



Ceremonia de premiación de Chilemonos 2014



Estudio polaco SE-MA-FOR entrevistado por Solomonos Magazine



Master class de Alberto Rodríguez



Soledad Suit entrega premio Novasur



Jossie Malis

El Tercer Festival Internacional Chilemonos 2014 tuvo un claro sello latinoamericano. Directores, productores, guionistas, ejecutivos, traían de la mano grandes proyectos y producciones desde sus propios países: Argentina, Chile, Colombia, Perú, México, Uruguay y Brasil.

Este certamen se realizó entre los días 6 y 11 de mayo, donde, a través de diversas actividades, fue posible ver este enfoque tanto en las películas y series que se mostraron, como también en clases magistrales y laboratorios que se realizaron. Se sumó a todo esto un importante acuerdo entre festivales latinoamericanos, con el fin de potenciar el desarrollo entre países vecinos.

Presencia Latinoamericana

En CHILEMONOS-LAB Nelson Luty transmitió sus años de experiencia apoyados de su inmenso portafolio, donde es posible encontrar su trabajo como Director de Arte de la cinta "Metegol" y sus fondos en "Gaturro"; ambas producciones argentinas. Con dinámicas establecidas, este talentoso dibujante lograba soltar la mano del participante de este laboratorio, para que pudiesen crear un paisaje digno de una gran película animada.

Asimismo, cinco artistas latinoamericanos realizaron tres de las master class programadas durante el festival. La primera de ellas fue de Jossie Malis, ilustrador y creador de "Bendito Machine" en donde explicó su experiencia como estudio independiente y su forma de producir esta saga con sombras chinas, imaginarios prehispánicos y máquinas que lo controlan todo.

También la audiencia pudo escuchar al gran Alberto Rodríguez, director de "El Chavo Animado", serie que ha sembrado grandes éxitos, y donde el resultado del trabajo de este ejecutor junto a su equipo lograron trasladar una de

las *sitcom* más populares del imaginario latinoamericano, a la animación.

La clase magistral “Tres directores” sumó en una misma mesa, a artistas provenientes de Argentina y México. Comentaron sobre sus largometrajes animados realizados en coproducción; experiencia enriquecedora para quienes buscan financiar sus futuros proyectos. El argentino Gustavo Cova, de “Gaturro” y “Boogie el Aceitoso”, contó cómo había funcionado esta forma de trabajo, relacionándose, incluso, con países de Asia. El también trasandino David Bisbano, con su cinta “Rodencia y el Diente de la Princesa”, presentó una forma de producción eficiente, en donde estudios de Perú y Argentina compatibilizaron para llevar esta pieza a cabo. Finalmente, el mexicano René Castillo, quien se encuentra realizando su primer largometraje animado en 3D “Poncho Balón”, dejando de lado el stop-motion con el cual ha sido multipremiado, comentó sobre su labor y cómo ha sido la experiencia que dos casas productoras de su país estén detrás de su proyecto.

Hay que agregar que una visita muy importante recibió este certamen en sus master class, puesto que Douglas Wood fue Vice Presidente de Producción en Animación y Asuntos Creativos en Universal Pictures, Turner Pictures y Warner Bros, como también Creador Ejecutivo de las series de TV “Tiny Toons Adventures” y “Animaniacs”. Su clase fue trascendental para enseñar “El instinto en el guión animado”.

Freeze — Encuentro Internacional de stop-motion

Un éxito fue la primera versión de FREEZE, un espacio de conversación que espera seguir convocando a los máximos referentes del stop-motion mundial. En esta primera versión tuvimos al emblemático estudio polaco SE-MA-FOR ganadores de dos Oscar.



Participantes de la mesa redonda en Escuela Comunicaciones de la Universidad Católica sobre Políticas Gubernamentales en MAI!



Invitados a cena inaugural del anfitrión académico Universidad Mayor y Embajada de Polonia.



Conferencia Nickelodeon en MAI!



TERCER FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN
6 AL 11 DE MAYO 2014



Inauguración de Chilemonos 2014 GAM.

Desde México estuvieron presente René Castillo, ícono del stop-motion mexicano autor de los galardonados cortometrajes "Sin Sostén" y "Hasta los Huesos"; y Luis Tellez realizador junto a Carla Castañeda de "La Noria" premiado en la segunda versión del Festival Chilemonos.

Desde España se sumó a esta interesante conversación la productora de "O Apostolo", Marta García, quien explicó los procesos y dimensiones para realizar este largometraje.

El gran momento que vive el stop-motion chileno fue representado por la productora Diluvio, la cual está integrada por los jóvenes artistas Joaquín Cocña y Cristóbal León, quienes han buscado sus propias formas de expresión, llegando a crear un concepto nuevo en esta técnica.

"Acuerdo de Festivales Latinoamericanos"

Durante la premiación —y como último acto oficial de Chilemonos 2014— cinco festivales, Expotoons (Argentina), Axis Fest (México), CutOut Fest (México), Anima Mundi (Brasil) y el propio Chilemonos (Chile), firmaron un acuerdo con el fin de potenciar la producción latinoamericana.

Dentro de los puntos que se acordaron, están el de favorecer la coproducción, mantener un mínimo de programación latinoamericana en estos festivales, y facilitar el traspaso de los trabajos realizados entre los países firmantes, de modo tal que comience a circular por el vecindario las obras animadas, valorando así el potencial y el gran trabajo que existe detrás de largometrajes, cortometrajes y series, del continente americano.



"Rodencia y el Diente de la Princesa"



"Metegol"



"Boogie El Aceitoso"



"La leyenda de la Llorona"



"Rodencia y el diente de la princesa" en al cine con el director en Cineplanet.



Mesa redonda sobre Políticas Gubernamentales en MAI!



Conferencia de SE-MA-FOR en Freeze



Conferencia de SE-MA-FOR en Freeze



Conferencia de Platige Image



David Bisbano en Master Class "Tres directores latinoamericanos".



Taller de animación "SEMAFOR en tu escuela"



Laboratorio "Concept art para largometrajes animados" con Nelson Luty



Reuniones de estudios latinoamericanos en MAI!





Master class "Cinemáticas de Video Juegos" de Grzegorz Kukus, del estudio polaco Platige Image.





Premio Novasur en escuelas de Chile



Premio Novasur en escuelas de Chile



Al Cine con el director



Al Cine con el director

MAI! Mercado Animación Industria

El primer Mercado, Animación, Industria, MAI! se llevó a cabo en esta tercera versión de festival, donde productores, directores y animadores pudieron reunirse y conversar sobre sus proyectos y ver una forma de financiarlos mediante la coproducción.

Diversas actividades dieron forma a este esperado primer mercado de animación, con mesas de negocios, master class, conferencias de canales y marcos legales, que buscaron acercar a veinte estudios provenientes de Chile, Brasil, Colombia, Argentina, México y Perú.

Tras este exitoso comienzo, MAI! prepara su siguiente versión, donde experimentará un crecimiento en las actividades y espera alcanzar a más países.

Novasur y Dibam

En un trabajo conjunto entre Chilemonos y la televisión cultural y educativa del CNTV, Novasur, lograron que 12 mil niños en todo Chile vieran series de animación latinoamericanas. Ellos votaron por su favorita, y otorgaron el Premio Novasur.

El ganador fue la serie brasileña "Sitio do Picapau Amarelo" de Humberto Avelar, y fue galardonada en la premiación del festival, llevado a cabo el día sábado 10 de mayo.

Sumado a esto, la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos, Dibam, junto a Chilemonos, crearon la actividad "Chilemonos en tu biblioteca", que busca exhibir animación latinoamericana en estos espacios. Las dos primeras películas fueron del director argentino Gustavo Cova: "Gaturro" y "Boogie el Aceitoso", las cuales pudieron ver las familias ubicadas en las regiones de Antofagasta, Atacama, Valparaíso, Los Lagos y Aysén. SM



El año 2014 durante el festival se creó el más importante mercado de la animación, MAI!. Su primera versión fue un éxito, congregando a productoras, canales de TV y estudios, provenientes de Latinoamérica. Chilemonos puso su foco en el continente, en la incesante búsqueda por contribuir a la formación de una industria en auge, que busca su propia identidad para insertar la animación del vecindario en un mercado global. Por este motivo, en noviembre de 2014 se realizará una segunda versión de MAI!, haciendo hincapié en la calidad que deben tener estos invitados, quienes son los actuales promotores de la industria de la animación a nivel mundial.

MARKO TORRES

www.markotorres.com



ANIMACIÓN
CÓMIC
ILUSTRACIÓN



GONG!

Animation Studio

www.dimensiongong.com

gong@dimensiongong.com



ALBERTO RODRÍGUEZ

El Chavo Animado como proceso de creación y aprendizaje

Alberto Rodríguez pertenece en uno de los más prestigiosos estudios de animación en México, Anima Estudios. Allí se inició en la animación y dirigió “El Chavo Animado”, que se ha visto en más de 22 países y fue la única propuesta que convenció a Chespirito para que su serie se llevara a dibujos animados. Gracias a esto, Anima Estudio experimentó un gran crecimiento lo que le permite hoy planificar su producción para cinco años, algo nunca antes visto en un estudio de animación en Latinoamérica.

Por Pamela Riveros Ríos







Alberto Rodríguez llegó al mundo de la animación por casualidad. Si bien era amante de los dibujos animados cuando era más pequeño, su vida profesional la desarrolló en una primera instancia en el live action como productor.

Trabajó en Anima Estudios y se distanció dos años de esta productora. Luego, volvió para editar la segunda película de esta empresa. “Yo creo que Diosito me escuchó, dijo “¡ah! ¡Venganza!” dice Alberto refiriéndose a sus inicios y agrega, “Tengo muchos amigos animadores y los visitaba. Cuando yo los veía yo pensaba “qué cantidad de trabajo que hacen, yo jamás podría hacer algo así”.

Así el destino marcó el camino de Rodríguez y lo puso a cargo de la primera serie animada de Anima Estudios y que implicó un gran desafío, puesto que había que convencer al Grupo Cherpírito para que su famosa sitcom, “El Chavo del 8”, se llevara a dibujos. Finalmente lo lograron y comenzaron a producir el año 2006. Salieron al aire el 2008 y hoy pueden decir que realizaron siete temporadas de 26 capítulos cada una, es decir, más de 180 episodios.

¿Cuál fue el desafío de pasar una historia como la del Chavo del 8, una serie muy famosa y querida en Latinoamérica, a la animación?

El “Chavo Animado” lo entramos a producir el 2006 con el Grupo Televisa y el Grupo Chespirito, que son dueños de la marca. Se dieron cuenta del potencial de Anima Estudios. Estábamos en la tercera película cuando nos acercamos a ellos cuando les enseñamos un demo de lo que podíamos hacer y les enseñamos una pequeña prueba de animación, y les gustó. Entonces nos dimos cuenta que nos dieron luz











verde y estábamos muy contentos, para hacer 26 capítulos de 22 minutos cada uno, lo cual es muy grande. Y, además, teníamos que hacerlo en un proceso muy corto.

Prontamente nos dimos cuenta que teníamos que actuar con mucha rapidez, y lo primero que establecimos es una línea de producción muy clara para tener una relación con Roberto Gómez Bolaños. Los primeros bocetos del Chavo les íbamos explicando por qué lo queríamos así y él nos daba su retroalimentación. Preparamos los personajes, luego las rotaciones. Eran como 18 mil firmas para las autorizaciones. Eran pasitos pequeñitos.

Y de ahí era diseñar la vecindad, que decidimos hacerla en 3D, y el barril, que era el corazón, y fue lo primero que hicimos. El barril lo hicimos mil veces y nos mandaron a corregirla 3 mil veces, y una vez que tuvimos el barril se comenzó a generar toda la vecindad.

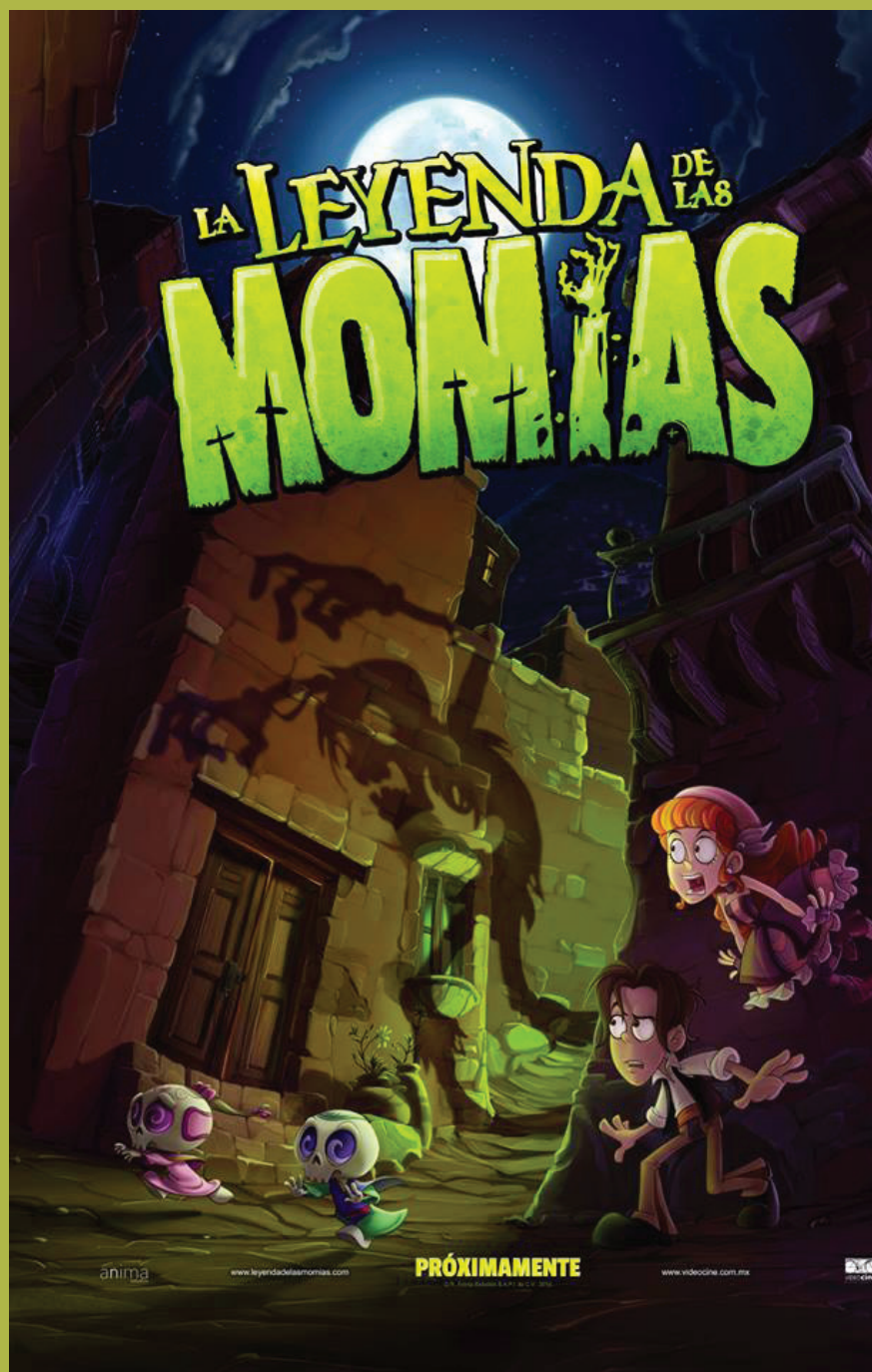
Sabíamos que teníamos que hacer tipo de animación cut out y que no íbamos poder a animar full animation. No nos daba el presupuesto para hacer tal cosa, entonces decidimos hacer uniones en las muñecas que no tuvieran la articulación marcada ni visible, para que estuviera unida. Eso hacía parecer que los personajes pareciesen marionetas.

¿Por qué finalmente Chespirito acepta el proyecto de ustedes? ¿Había visto otros proyectos de animación?

El Chavo es uno de los proyectos de animación más buscados en América Latina, desde que fue exitoso en los 70 y 80 casi inmediatamente comenzó a recibir ofertas. Y a finales de los 70 recibió una propuesta muy seria de Hanna-Barbera para hacer la serie, pero Chespirito la quería hacer en México. Y lo limitante en México es que hacerlo ahí era demasiado caro, no había la capacidad de hacer una serie



La
leyenda
de la
Llorona



de esa envergadura. Fue la animación digital que permitió ofrecer esas dos cosas: la calidad y velocidad necesaria y el precio, para poder hacer un proyecto así tan grande.

Nosotros fuimos a la oficina de Chespirito muchas veces junto a otros estudios y él nunca se quiso comprometer con nadie, y fue hasta que nosotros le mandamos una pataleta del Chavo y que le gustó. Y fue cuando nos mandaron a llamar y fue cuando nosotros dijimos “ya la tenemos” y fue un momento de mucha felicidad para Anima estudios.

¿Qué recursos de la animación potencian esta serie animada de El Chavo?

La serie originalmente era un teatro, los personajes entraban por izquierda o por derecha, caminaba, llegaban al centro y daban su diálogo en la mitad del patio. Y nosotros teníamos esta escena donde los personajes se empezaban a juntar en el centro del patio, y los animadores decían “pero para qué los vemos caminar esa distancia. A lo mejor los vemos reacciona y hacemos un blur y en dos cuadros ya está de este lado”. Al principio éramos muy tímidos en hacerlo y cuándo comenzamos a hacerlo el Grupo Chespirito dijeron “claro esto es muchísimo más dinámico y muchísimo más bonito”.

Por ejemplo la cachetada que doña Florinda a don Ramón evidentemente en el sitcom de los 70 no le está dando un golpe, pero en la animación le da un “suacatelas” y se daba vuelta el personaje y se “escuachaba” el personaje, se estiraba, y se quedaba dando vueltas con estrellitas. Todas esas licencias, parecen muy sencillas, pero nuestro cliente era muy claro con lo que quería. No era fácil convencerlo.

Y después ya empezamos a hacer estos juegos que los personajes pudieran hacer cosas, que se imaginaban que estaban haciendo algo. En la serie original el Chavo







© Roberto Gómez Bolaños © Derechos Reservados 2004-2014

se imaginaba iba manejando un coche, entonces aquí no solamente se lo imaginaba, sino que lo veíamos manejando un coche y eso fue muy padre.

¿Cómo ha sido la reacción de la audiencia y qué niveles ha alcanzado El Chavo Animado?

Inmediatamente Televisa empujó la serie y a partir de la primera temporada entró a los primeros niveles de popularidad. Inmediatamente le ganó a otras series de ese momento, Bob Esponja estaba en ese momento en los primeros lugares, entró el Chavo y luego lo desbancó.

La reacción de los adultos era desconfiada, pero a los niños les encantó. E inmediatamente se vio la repercusión, comenzaron a salir productos y camisetas, inmediatamente salió la obra de teatro. Actualmente se ve en más de 22 países, en Canadá y en la Patagonia también, se ve en todo el continente americano.

¿Qué significó El Chavo Animado para Anima Estudios?

Nos formó a todos, fue nuestra mayor escuela, tanto para productores, como artistas, animadores, ya sea coloristas fondistas, a toda la gente que hacia el compuesto digital.

Trabajamos a un nivel extenuante. Eso formó un músculo impresionante y cada vez trabajamos más rápido y más efectivo, y eso permitió al estudio que la operación fuese muchísimo más rápida.

Durante y después del Chavo comenzamos a producir largometrajes, porque nosotros hacíamos películas antes, y la diferencia que esta experiencia nos había dado en cuanto a ejecución, y en cuanto a capacidad, y en cuanto a rapidez se dejó ver. Para nosotros, en Anima Estudios, es impensable nuestra existencia sin "El Chavo Animado". SM





CRISTIANI

Acerca de Quirino Cristiani y la primera película animada de la historia



Por Raúl Manrupe

"Aquí también podemos hacerlo" fue consigna de muchos argentinos e inmigrantes en los primeros años del siglo XX. Por la distancia geográfica con los centros culturales del mundo occidental, tal vez con revanchismo de aquellos que se aventuraban a cruzar el Océano Atlántico dejando atrás un presente oscuro, esa mentalidad estuvo presente en la fundación de lo mejor y lo peor del ingenio argentino".

Imágenes gentileza del Museo del Cine Pablo C. Ducrós Hicken (Buenos Aires).





Quirino Cristiani es sin lugar a dudas el que inició la animación en Argentina. Inventó técnicas en las cuales persistió durante mucho tiempo y que lograron consolidarse en los años '40. Negó a Walt Disney ser parte de su grupo de creativos, prefiriendo desarrollar el arte desde el país que lo acogió

Quirino Cristiani, joven dibujante italiano en Buenos Aires, encontró un mentor en Federico Valle, otro italiano y pionero de las actualidades filmadas. Siendo Argentina un país con gran tradición en la caricatura política, surgió la idea de incluir en los últimos metros de película de los Film-revista Valle, un comentario animado sobre algún tema del momento. Eran dibujos de animación limitada y realización rápida y espíritu socarrón, que como novedad, funcionaron y fueron festejados por el público. La creatividad, el ingenio, siempre ha sido algo apreciado en las pampas.

Las cosas fueron bien y pronto el joven Quirino se hizo el referente local del dibujo animado. Esto lo animó. ¿Por qué no hacer dibujos animados con una mayor duración, una sátira sobre el poder político en la Argentina y con el presidente Hipólito Yrigoyen como protagonista?

Como muchas veces cuando se encara algo totalmente nuevo y no se tiene contacto con alguien que haya hecho algo similar, llevar a cabo el ambicioso proyecto supuso crear un sistema propio. No fue precisamente el más simple: en lugar del sistema ya entonces tradicional, Cristiani ideó uno personal, afanoso, complicado, increíble.

Cada personaje y sus acciones estaban representados por dibujos realizados en negativo (líneas blancas, fondos

negros) sobre cartulina. Eran miles de muñecos planos, con las distintas actitudes de los personajes, basados en el estilo de Diógenes Taborda, famoso caricaturista del momento, en un mix entre cartoon y stop-motion muy particular.

La inexperiencia llevó a iluminarlos con luz natural, lo que hizo que al variar el ángulo del sol a lo largo de una jornada, mucho material se desechara. Pero la persistencia era una de las características del joven Quirino.

Incluyendo segmentos que incluían una maqueta de la ciudad - destruida por exigencias del guión — El apóstol, se estrenó con éxito, permaneciendo semanas en cartel en la capital argentina y salas simultáneas del resto del país, con buenas críticas.

Era algo así como la redención máxima de la artesanía-industrial: hecho a mano pero con pretensiones de lograr el éxito económico.

Años después, otro sueño. Un largo sonoro que llega tarde: Peludópolis, otra pulla al presidente Yrigoyen (le decían El peludo) ya en su segundo mandato presidencial que desembocaría en el primer golpe de estado en 1930. Si hablamos de ser primeros, preferimos destacar otro hito:



Una dirección.....sin gobierno.

Alfonso

Recorcho!

Me pá que es el
gobierno el que
anda mal

España



Fotogramas de las animaciones de Quirino Cristiani recientemente rescatadas por el Museo del Cine Pablo C. Ducrós Hicken (Buenos Aires).



Fotogramas de las animaciones de Quirino Cristiani recientemente rescatadas por el Museo del Cine Pablo C. Ducrós Hicken (Buenos Aires).

señor
"momicilio"



"El Mono Relojero" realizada por Cristiani en 1938

Peludópolis es el primer largometraje animado sonoro de la historia.

Corte. Principios de la década de 1940.

Cuando Disney recorrió América Latina, preguntó a Cristiani cuánta gente había formado parte de sus proyectos. Al enterarse que ambos largos eran obra de un solo hombre, Walt quiso llevarlo de inmediato a sus estudios. Cristiani declinó la oferta, que recayó en Florencio Molina Campos.

Estaba bien establecido como referente máximo de la animación local. Los Laboratorios Cristiani eran garantía de prestigio y trabajo.

Como muchas veces ocurrió con el nitrato, impiadoso, dos incendios destruyeron su acervo. El último a principios de

los años sesenta, definitivo. Y con el remordimiento de que el primer siniestro no hubiera servido para generar prevenciones. Allí se perdieron los largos y los cortos de Cristiani, de los que ha sobrevivido durante años, alguna copia de El mono relojero, muy posterior. Se perdieron. Hasta ahora.

En la década del 1920 Julián de Ajuria, un productor y distribuidor español que vivía en la Argentina, quiso devolverle a su nuevo país algo de lo mucho que le había dado. Se propuso entonces hacer un largometraje sobre la guerra de la independencia argentina...producido en Hollywood. El resultado, con el astro Francis X. Bushman como protagonista y dirección de Albert H. Kelley (se usaba poner la inicial del segundo nombre), fue la costosa y muy bien ambientada "Una nueva y gloriosa Nación". En



“El Apóstol” realizada por Cristiani en 1917

Estados Unidos se llamó “Charge of the gauchos”. Después de su estreno local en mayo de 1928, se exhibió por años en escuelas primarias, en fechas patrias.

Después, como tantos films, desapareció del mapa y por décadas se la creyó perdida. La historia reservaba una vuelta de tuerca feliz: 2013, en un archivo italiano y por gestión de la investigadora Andrea Cuarterolo, se encontró una copia en excelente estado de la versión internacional. Esto de los investigadores y coleccionistas viene al cuento de que hace un par de años también en el Museo del Fin del Mundo, en Ushuaia, Tierra del Fuego, gente del Museo del Cine argentino encontró unas viejas animaciones de Cristiani, que formaban parte de los noticieros de Federico Valle. Se exhibieron en el Malba de Buenos Aires en función especial. No es mucho, pero es y muy importante: hacía años que se creía inexistente todo material sobre el pionero.

Hoy que se abren los arcones de muchos archivos y el compartir contenidos es una tendencia global imparable, este hallazgo es por un lado un hecho a celebrar y por otro, un indicio de cierta esperanza de que haya más sorpresas.

Un tip interesante: hagamos la prueba de buscar algo en google. Comprobarán -y los invito a hacerlo- que mucha información que puede suponerse “fácil de hallar” o hasta obvia, no surge tan rápidamente como uno cree. Y a la inversa, mucha información que uno podría suponer “difícil” o de acceso limitado, está disponible, al alcance de quien sepa buscarla. En el mundo, incluyendo nuestros archivos muchas veces descuidados (países jóvenes, en formación, sin tiempo para pensar en esas cosas), yacen tesoros que muchas veces deben estar ahí, dispuestos a ser proyectados, restaurados, curados y descubiertos. Metrópolis y su metraje reaparecido -en el Museo del Cine también y a instancias del coleccionista e investigador Fernando Martín Peña- es un hito en ese camino.

Algo más: los largos de Cristiani no fueron, como ha sucedido con los trabajos de otros pioneros de bohemia similar, copias únicas. El apóstol y Peludópolis tuvieron estrenos comerciales a nivel nacional y circularon copias por todo el país, de norte a sur. Las actualidades de Valle también se vieron por años a nivel nacional.

Hoy, que los archivos se abren, es posible creer que existan nuevos hallazgos, algún fragmento de la historia que afortunadamente creemos que no está cerrada.

La democratización de la información es cada vez mayor. La digitalización de los medios gráficos pone al alcance del lector colecciones enteras de publicaciones. Algo similar ocurre con los archivos públicos de imágenes en movimiento. El concepto egoísta de la posesión del material está cambiando forzosamente.

Investigadores italianos como Giannalberto Bendazzi o Gabrielle Zuchelli han rescatado en la última década la importancia de Quirino Cristiani. En la Argentina ocupa un lugar de pionero fundador. A ese espacio reconquistado en la memoria cinéfila y colectiva, es de esperar que lleguen nuevos ejemplos recuperados de su arte. Para que dejen de ser un mito y sean objeto de estudio y disfrute. SM

Raúl Manrupe.

Realizador, investigador del cine y de la cultura popular argentina. Autor del libro "Breve Historia del Dibujo animado en la Argentina", el cual fue el primer libro editado en su país sobre el tema. También escribió junto a Alejandra Portela el libro "Un diccionario de films argentinos" de tres tomos. Ha colaborado en diferentes revistas y publicaciones relacionadas con el cine y la animación a nivel mundial. Ha sido jurado en diferentes festivales y está a cargo del Área de Cine del Centro Cultural Rojas, de Buenos Aires (UBA). (Foto gentileza de Alejandra Del Castello)



La final de la carrera política en la
Pcia de Bº Aires



La final de la carrera política en la
Pcia de Bº Aires



GAME OF THRONES OPENING

Robert Feng el director de arte detrás del exitoso opening

Robert Feng estuvo trabajando intensamente cuatro meses, para lograr un main title que fuese adecuado para una gran producción que iba a estrenar HBO, llamada Game of Thrones. Premiado por los Emmy, ha logrado ser reconocido a nivel mundial, incluso generando dedicatorias por medio de openings de otros programas de televisión. La obra, que fue inspirada en el trabajo y mecánica de Da Vinci, destaca por su especial cuidado en los detalles y formas que gestaron una pieza única en 3D.

Por Pamela Riveros



The image is a title card for the television series "Game of Thrones". It features a dark, ornate banner with intricate carvings of dragons and other mythical creatures. The banner is set against a background of bright, golden light rays emanating from behind it. The title "GAME OF THRONES" is written in a large, serif font, with the word "of" in a smaller, lowercase font. The letters are illuminated from within, giving them a glowing appearance. The overall aesthetic is medieval and fantasy-themed.

GAME OF THRONES



El Castillo Negro

“Sabíamos que desde la serie querían transmitir, en la apertura, el sentido de la geografía, para entregar a la audiencia una ventana hacia este mundo. El brief inicial solo indicaba “hace un mapa”. Esa línea inicial nunca ha cambiado, pero nosotros hicimos una búsqueda para hacer algo un poco diferente”.

La inspiración fue Leonardo Da Vinci. Así fue como se comenzó a crear el concepto que tendría el opening de la próxima serie que estaba realizando HBO, “Game of Thrones”.

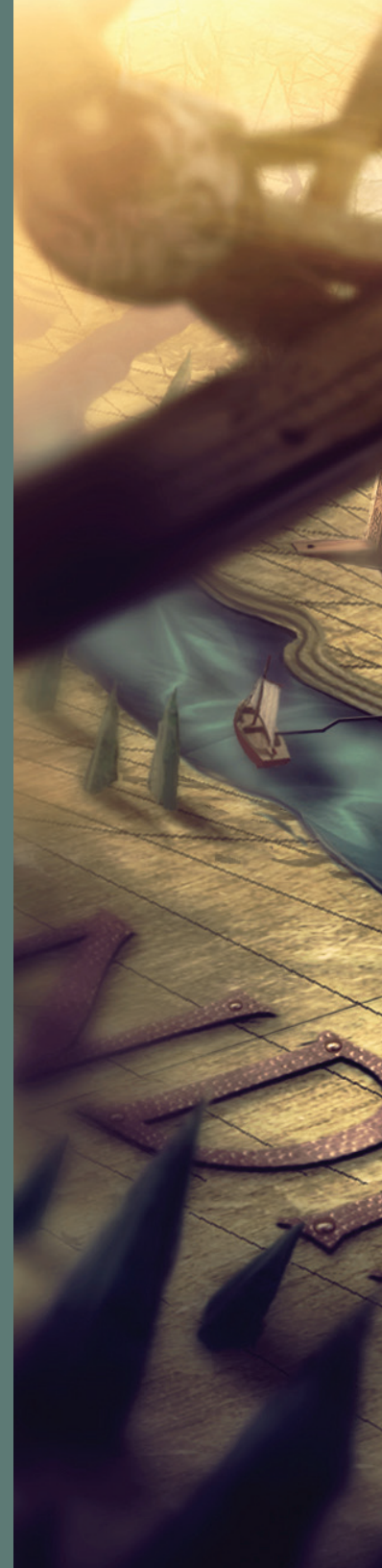
Quienes recibieron el encargo fueron el estudio Elastic, los que debían crear un mundo capaz de situar al espectador en la tierra de Poniente y Esso, historia relacionada con las vivencias de las variadas casas nobles que disputan el Trono de Hierro de los Siete Reinos.

Así se conformó el equipo con Angus Wall (Director Creativo), Hammed Shaukat (Productor), Kirk Shintani (CG Supervisor) y Robert Feng (Director de Arte) para lograr armas una pieza con una meta clara: debía ser geográfica.

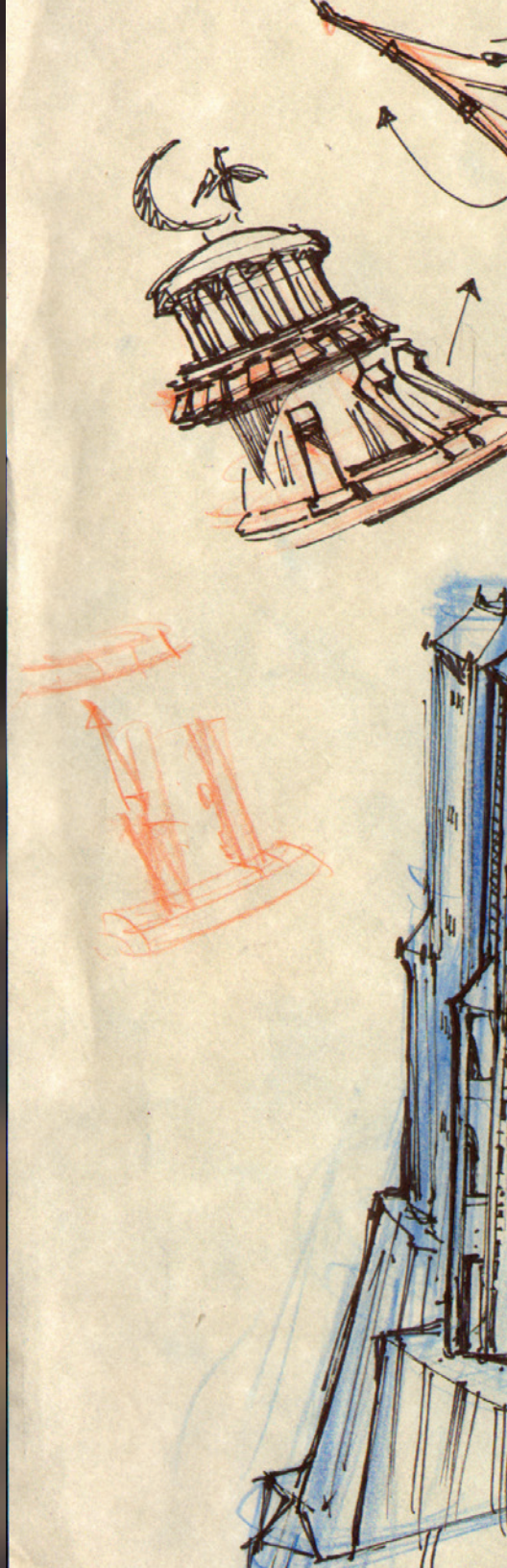
Resultó ser un trabajo exhaustivo que implicó tener muy presente el desarrollo de un producto único, elaborado y complejo, representado en una secuencia que pudiese ordenar la cabeza de la audiencia respecto a dónde pertenecían cada familia protagonista.

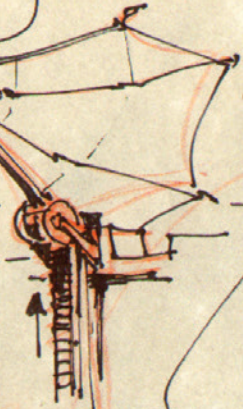
Fue Robert Feng quien rememoró a Leonardo Da Vinci y cómo la obra de este artista y científico podría ayudar al desarrollo de la imagen, mientras planeaban una forma de definir el lenguaje conceptual que tendría. Definitivamente el trabajo de este destacado personaje lograría marcar el diseño, puesto que la tecnología que ideó este inventor se basa en los parámetros de una época medieval.

Uno de los elementos que surgió fue el astrolabio, que

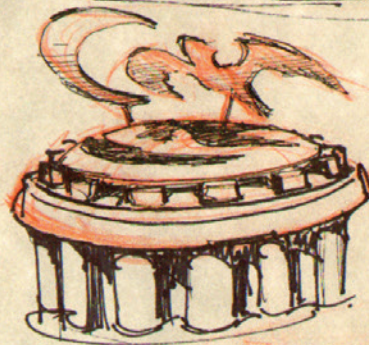
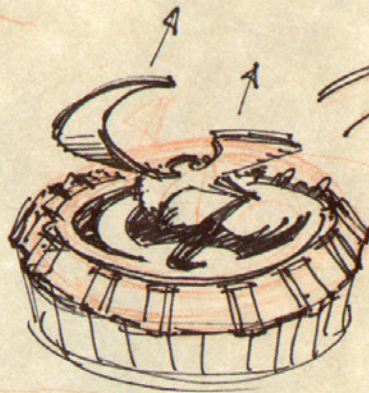




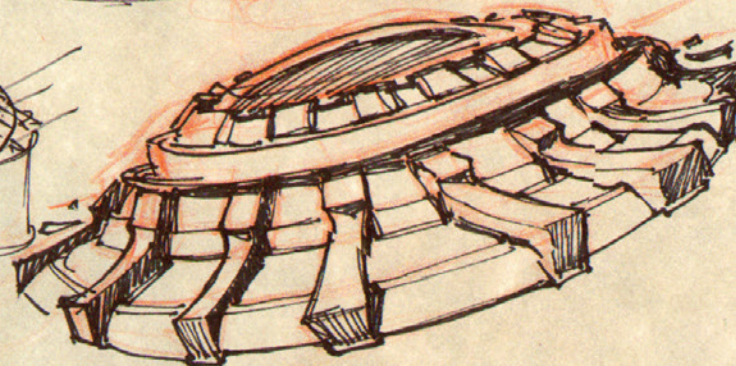
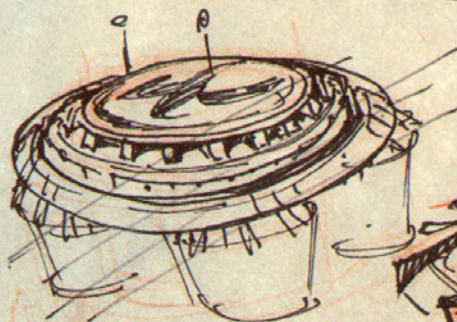




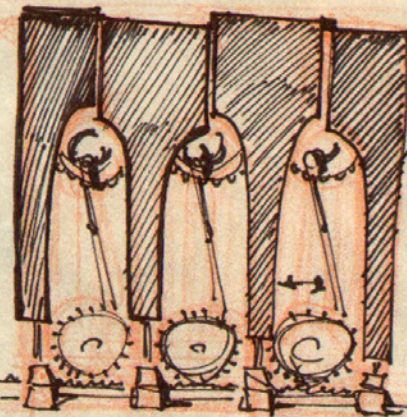
FABRIC STRETCHER
ROLLS UPWARDS
ON THE OPPOSITE SIDE OF THE WALL.



Original



BOTTOM
SIDES
MOVE UP AND
DOWN



EYRIE / Map Sequence Dev.

Russell Adams 10.22.10

Eyerie Concept Art

apoyaría la idea de situar a estos dominios familiares en el mundo antiguo y que de alguna forma simboliza la idea de una tierra única orientada por los puntos cardinales.

Robert Feng y su equipo trabajaron cerca de cuatro meses en este opening, con un total de 24 personas involucradas en el proceso. Así lograron generar una pieza con movimientos y traslaciones de cámara retro-futuristas, mostrando un mapa con castillos y lugares medievales, levantados gracias a la mecánica de Leonardo Da Vinci.

Así la pieza realizada entre Robert Feng y su equipo acaparó las miradas del mundo entero, con una serie exitosa y que ha entregado visibilidad a un Main Title que luego fue premiado en los Primetime Emmy Award como "Outstanding Main Title Design".

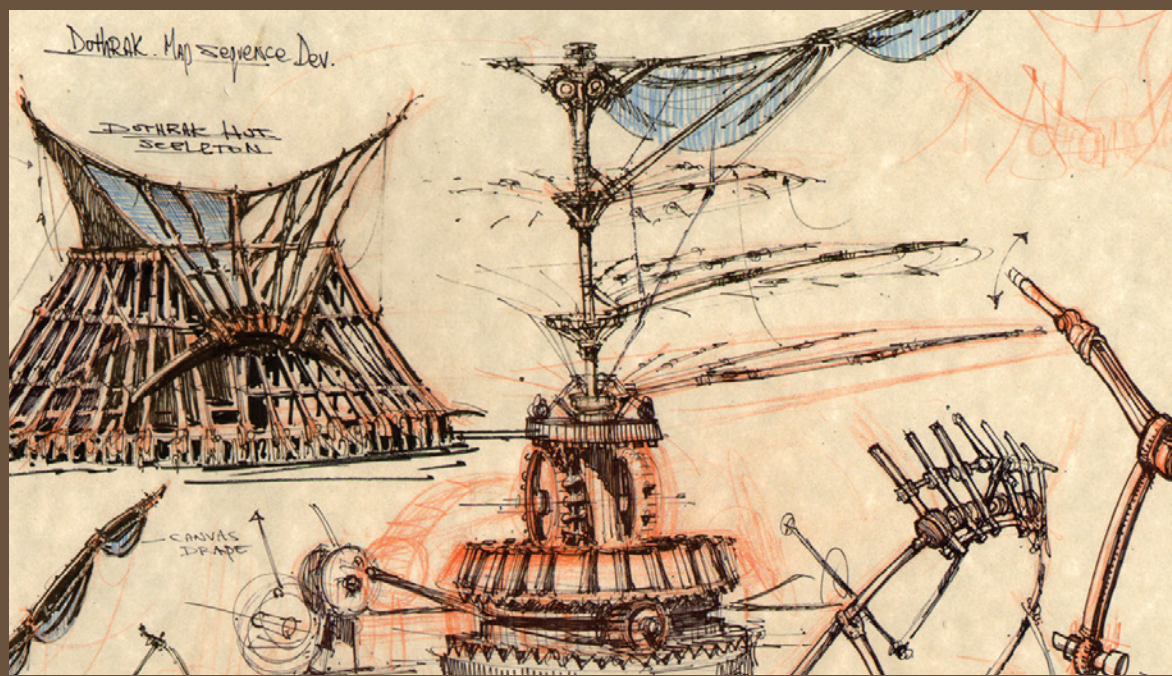
Solomonos Magazine entrevistó a este destacado artista para saber sobre el proceso detrás y sobre los intereses que lo motivaron a realizar esta obra como Director de Arte.

¿Cuál crees tú que es la razón por la cual los openings han adquirido relevancia en este último tiempo, convirtiéndose en una pieza de arte por sí misma? ¿Cuál considerarías relevante actualmente y en el pasado?

Hay tanto contenido de fácil acceso que se puede transmitir o bajar instantáneamente, que debes diferenciarte y eso se vuelve cada vez más difícil. La necesidad de captar de forma más rápida a la audiencia nunca había sido tan importante.

Más en la televisión que en los títulos de las películas, la cantidad de tiempo para los títulos parece estar disminuyendo, por lo que cualquier cosa que hagas necesita destacar y tener impacto.

Me gustaría decir que lo visual es todo, pero no tenemos



Dothrak Concept Art

que olvidar cuán importante es el sonido y la música. Quiero decir que eso es muy importante, si es que no más.

Mi título favorito más reciente fue "Halt and Catch Fire". Era tan hipnotizante y efectivo, incluso considerando lo corto que era.

¿Cómo te sientes como animador cuando ves que tu trabajo se ha convertido en un referente internacional y que en todas partes se le reconozca por ser de gran calidad?

Es una sensación genial y me mantengo humilde con ello. Mentiría si dijera que sabía que se convertiría en algo tan reconocido. Los creadores de la serie nos dieron mucha libertad y me gustó la idea de hacer algo diferente. Sin su apoyo y, por supuesto, sin el gran suceso de la serie, no creo que tendría mucha notoriedad.

Mi guiño favorito respecto a los títulos de Game of Thrones fue la parodia de Los Simpson en su opening. Qué maravillosa sorpresa.

Mi segunda favorita fue la interpretación de "The Legend of Zelda".

¿Qué concepto fue considerado para la creación de la apertura? ¿Qué información manejaban de la serie?

Sabíamos que desde la serie querían transmitir, en la apertura, el sentido de la geografía, para entregar a la audiencia una ventana hacia este mundo. El brief inicial solo indicaba "hace un mapa". Esa línea inicial nunca ha cambiado, pero nosotros hicimos una búsqueda para hacer algo un poco diferente.



Astrolabio



Escudo de la familia Stark.

“Gastamos mucho tiempo investigando antes de que comenzara la producción misma. Dibujamos un par de ideas sobre cómo sería la mecánica general del mundo que trabajaríamos. Cuando comenzamos a tener un foco más claro, rendereamos un par de cosas claves de la escena, antes que el CG comenzara a construir. Y en ese punto todo se convirtió en un proceso maravilloso y fluido, donde pudimos diseñar las edificaciones y bocetamos claves para el arte”.

¿Cómo fue el trabajo en equipo para llegar a la propuesta de apertura? ¿Cómo estuvieron distribuidos los roles dentro del grupo?

Gastamos mucho tiempo investigando antes de que comenzara la producción misma. Previamente a armar un collage de cosas que se nos ocurrieran, dibujamos un par de ideas sobre cómo sería la mecánica general del mundo que trabajaríamos. Cuando comenzamos a tener un foco más claro, rendereamos un par de cosas claves de la escena, antes que el CG comenzara a construir.

Y en ese punto todo se convirtió en un proceso maravilloso y fluido, donde pudimos diseñar las edificaciones y bocetamos claves para el arte, mientras el CG modelaba y hacía la previsualización de la trayectoria del sobrevuelo.

Esta secuencia cambia en cada temporada, ¿Qué dificultad supone para el Proyecto?

Significa que tuvimos que construir secuencias en una plantilla modular como si fuese un canon a seguir. La lógica y el flujo de trabajo se establecieron en la primera temporada y en la siguiente se relacionó con hacer nuevos esquemas.

A través de los años, ha adquirido más eficiencia y toma menos fracciones de tiempo para realizarlo.

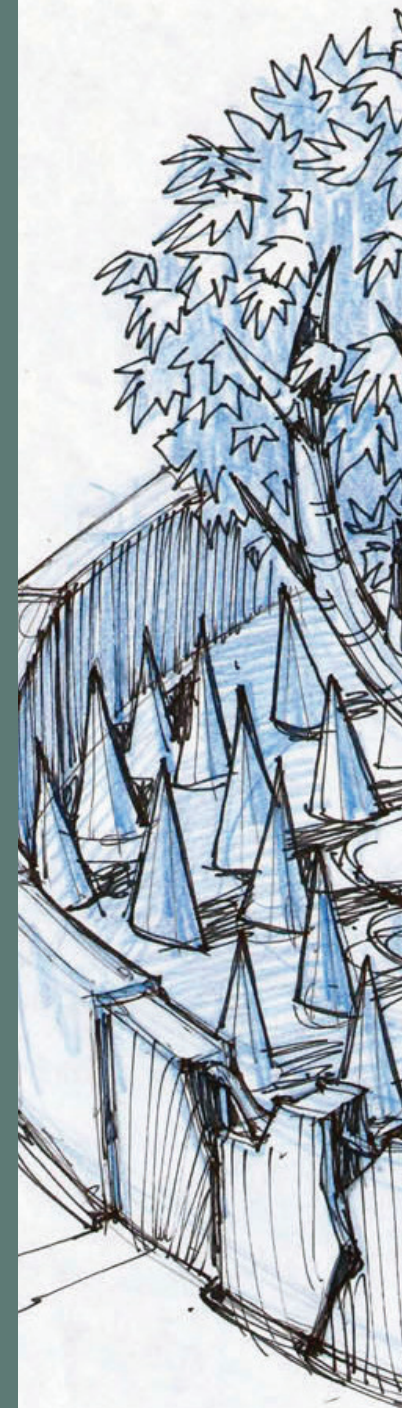
¿Qué crees que debería considerar un Director de Arte en una producción como la de Game of Thrones? ¿Qué conceptos son básicos y qué podrías aconsejarle a los próximos animadores?

Creo que la mejor estrategia que tuvimos para la conceptualización de los títulos fue empezar por no solo relativizar el material. Profundizamos y buscamos en sus reseñas históricas, y vimos cómo se parecía cuando comparábamos su características.

Cuando sentíamos que íbamos hacia un final inevitable o rehaciendo conceptos que ya habíamos hecho, no teníamos miedo de apretar el botón, de resetear, y empezar de nuevo. Eso nos forzaba a bajar arquetipos que nunca los hubiese considerado de otro modo.

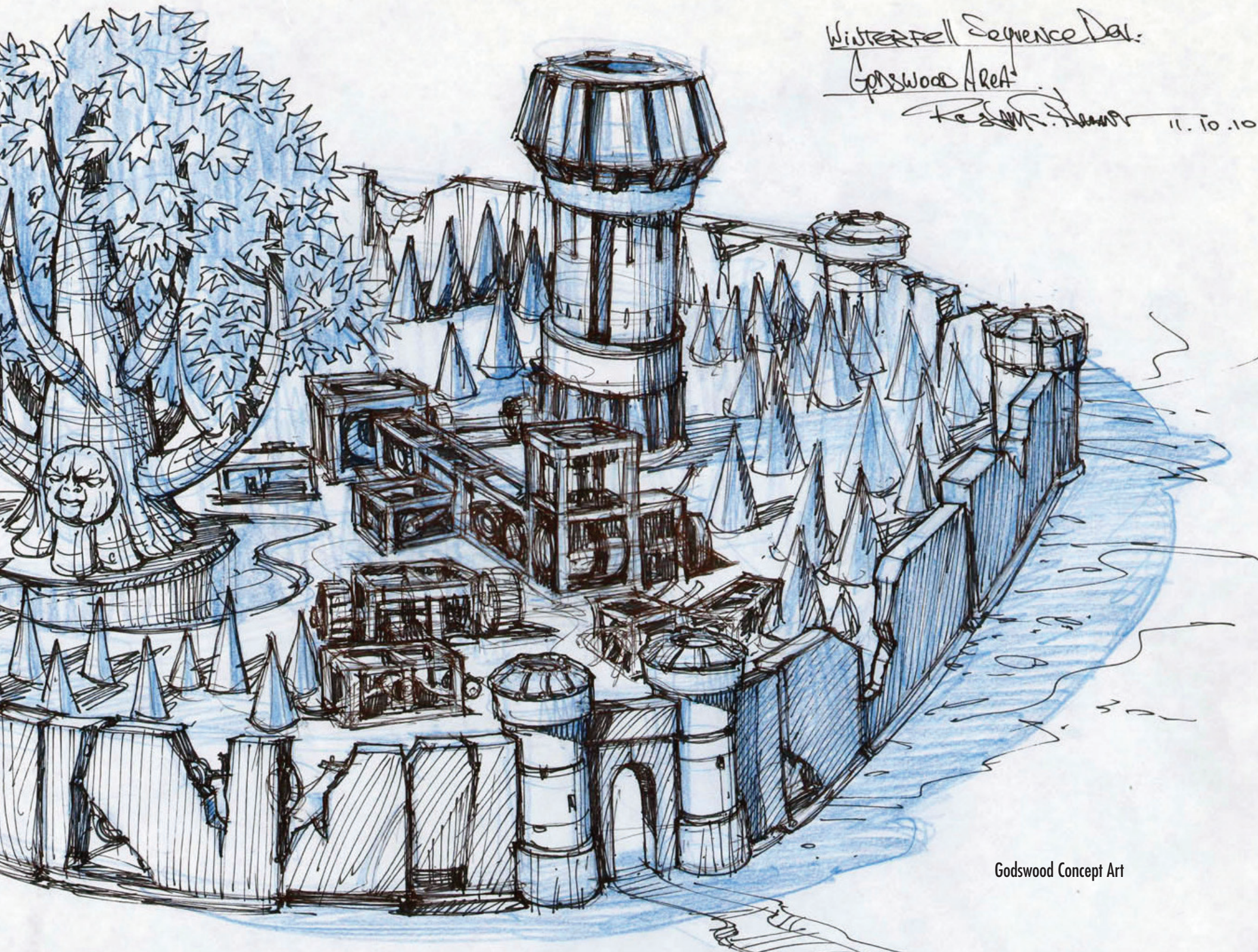
¿En qué proyectos estás trabajando ahora y que podrías contarle a la revista Solomons Magazine?

La mayor parte del tiempo dirijo comerciales. Hago más trabajo de live-action, de hecho usualmente los proyectos tienden a tener una “técnica” o un componente de diseño. Además estoy trabajando con la compañía de Jim Henson para establecer un estudio satélite en China, para su HDPS (Henson Digital Puppetry System), como también trabajando en adaptar una novela de fantasía clásica para una película. Perdón, pero no puedo decirles lo qué es. SM



Winterfell Sequence Del.
Godswood Area

Robert. H. 11.10.10



Godswood Concept Art



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

SOLOMONOS

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