

Salamonas **02**

Magazine



Salomanas

Magazine

02

Erwin Gómez Piñales Editor general

Margarita Cid Lizondo Productora Ejecutiva

Pamela Riveros, Periodista

Ricardo Arce Artículo invitado

Erwin Gómez Piñales Diseñador Jefe

Nicolás Bustamante Diseñador

Paia Machado Prin Producción Internacional

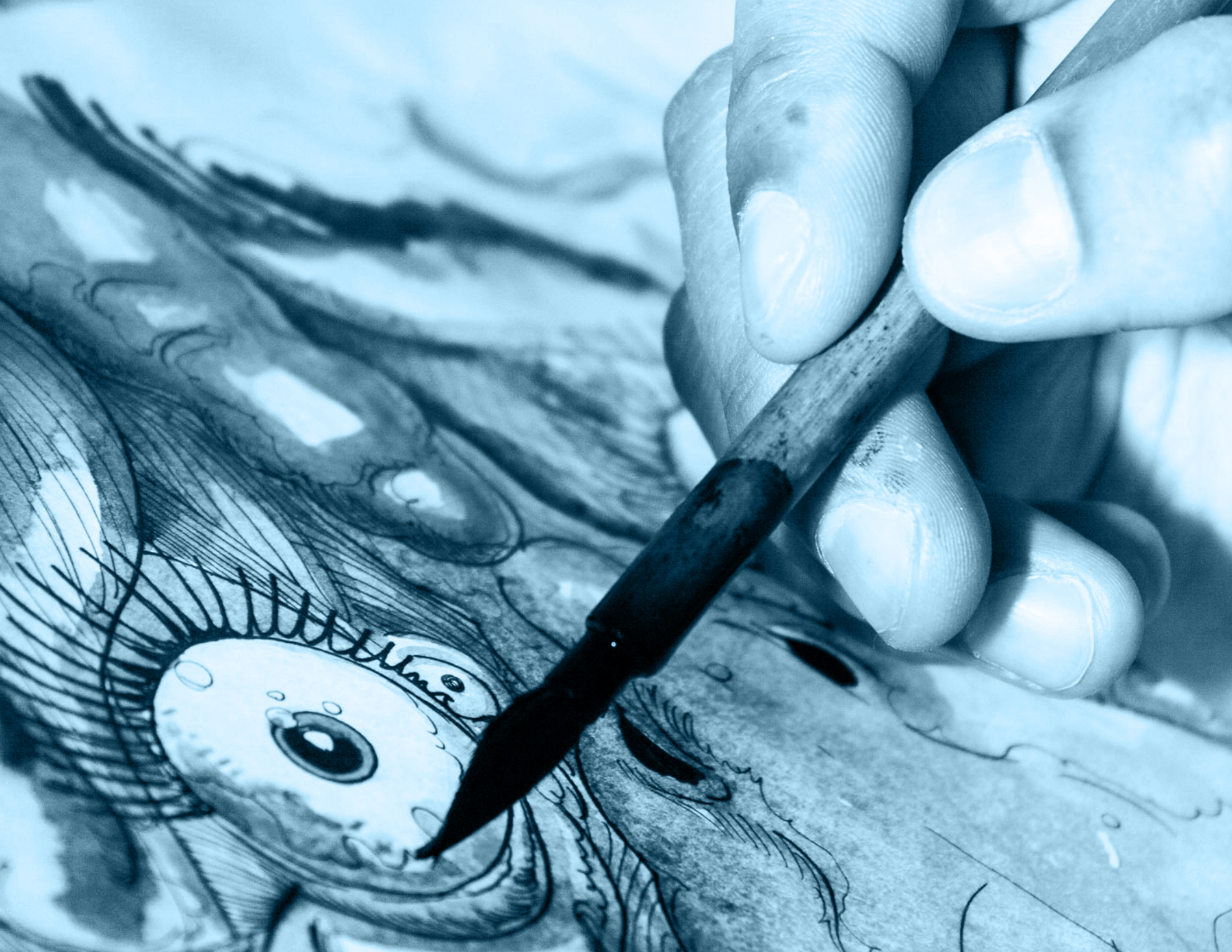
María Ignacia Pavez Travisanzy Correcciones

Héctor Zurita Corrector de estilo

Manuel Ortiz Ossandón Entrevista en video a Carlos González , Claudio Díaz y Diluvio

Portada "Valparaizoo" de Claudio Díaz

Noviembre 2014, Santiago de Chile



Valparaizoo • Diluvio • Carlos González • Annecy 2014 • René Castillo • Animación Colombiana • Daniel Arriaga

VALPARAIZOO/08

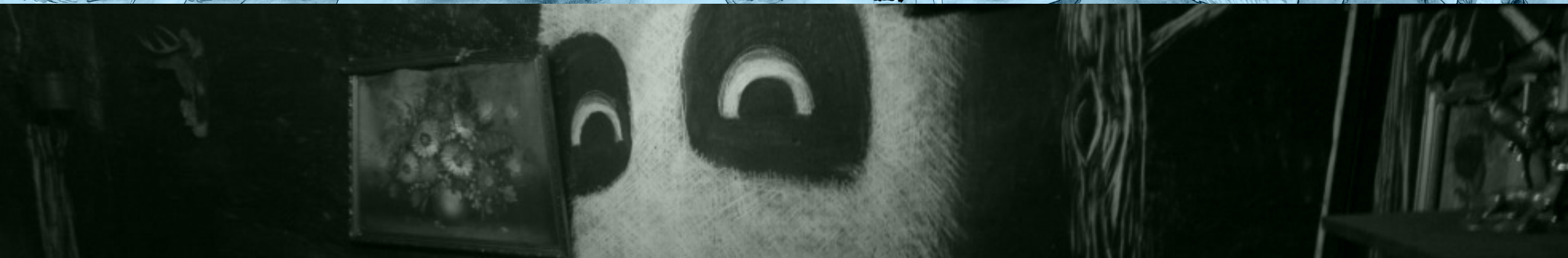
El joven realizador Claudio Díaz nos cuenta sobre su pasión por la ciudad puerto que lo motivó a dirigir su cortometraje "Valparaizoo", una interesante historia respecto de la rutina de ese lugar, y cómo la vida de una mujer puede experimentar un viaje inesperado y sicodélico hacia uno de los espacios más comunes y tradicionales para ella: el Mercado Cardonal.

DILUVIO/22

Conoceremos cómo Diluvio se ha transformado en una productora relevante de la animación, a través de técnicas y sistemas de trabajo muy particulares, que le han otorgado a sus cortometrajes de stop-motion elementos diferentes y especiales, que transforman al resultado en una pieza de arte.

CARLOS GONZÁLEZ/36

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



ANNECY 2014_{/46}

Solomonos Magazine viajó al Festival de Annecy, uno de los más relevantes certámenes de la animación a nivel mundial. Allí fue testigo de la presencia latinoamericana y cómo una película brasileña logra, por segunda vez consecutiva, el gran premio como Mejor Largometraje Animado.

RENÉ CASTILLO_{/58}

Entrevistamos a este destacado artista mexicano del stop-motion y averiguamos su historia e inicios en la animación. Un hecho traumático lo llevaría a expresarse a través de este medio, y le traería variadas sorpresas y premios por todo el mundo.

ANIMACIÓN EN COLOMBIA_{/76}

El destacado profesor de la Universidad Jorge Tadeo Lozano y animador colombiano, Ricardo Arce, realiza un profundo análisis respecto del aumento de la producción en su país. Todo indica que estas cifras se deben a la alta participación del Estado y de las políticas públicas.

DANIEL ARRIAGA_{/90}

El creador del Oso Lotso de la película "Toy Story 3" nos cuenta su historia de perseverancia tras tocar reiteradas veces las puertas de Pixar. Este joven diseñador de personajes comenzó su carrera haciendo producción en el departamento de Simulación y Efectos, y hoy se encuentra en importantes proyectos donde espera dejar plasmado su sello.



VALPARAIZO0

Cada fotograma es una pieza única de arte

Son 20 mil cuadros en acuarela y mil ilustraciones de fondos, que no están almacenados en un disco duro, sino que están físicamente en hojas de croquis. Este intenso trabajo significó dos años para Claudio Díaz y su equipo, quien, por medio de su reconocido concepto de cine de autor, retrata la historia de una mujer, que a través de sus expresiones y sensaciones, nos lleva a un viaje surrealista por el Mercado de Valparaíso.



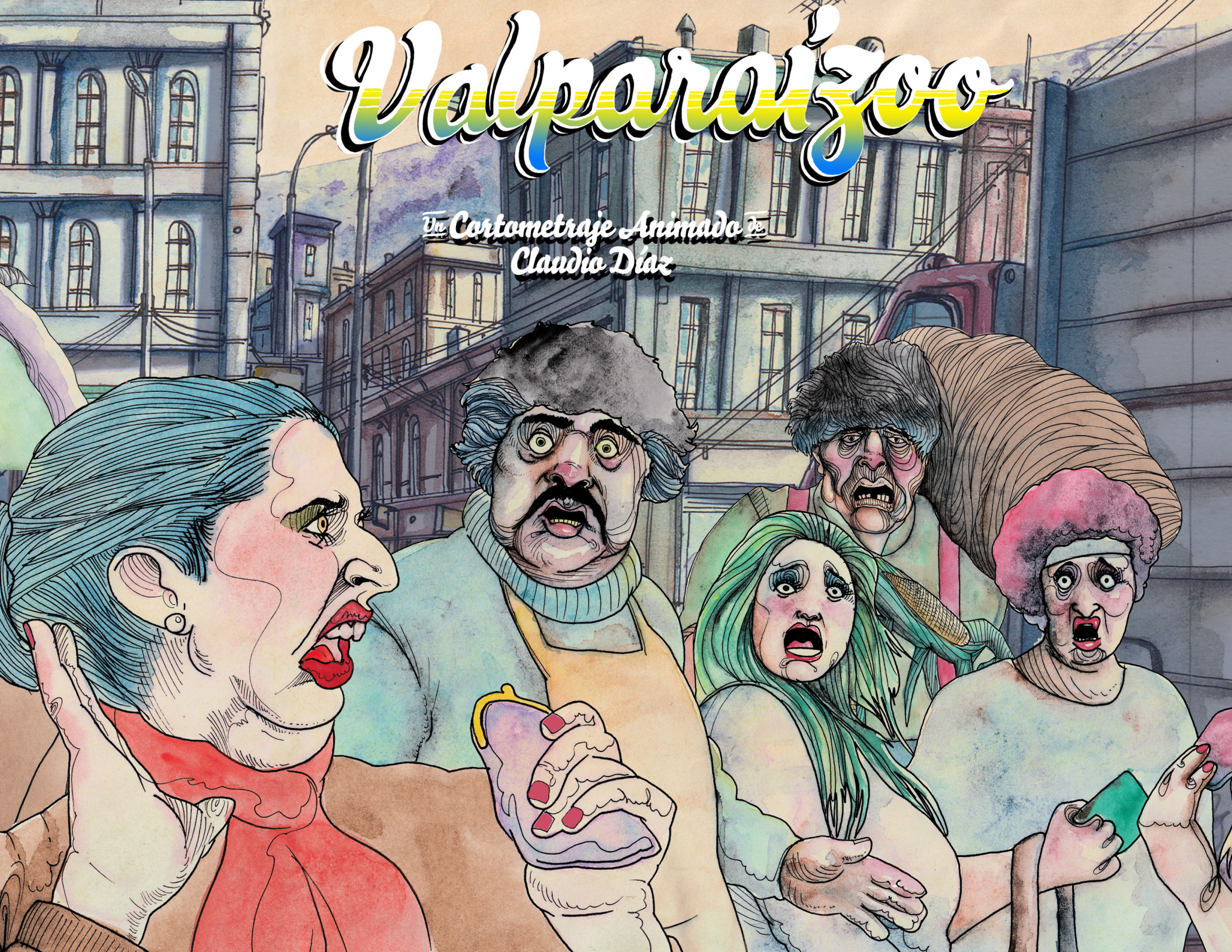
Link a entrevista en video de Claudio Díaz

Por Pamela Riveros Ríos



Valparaíso

The Cartometaje Animado de
Claudio Díaz





Claudio Díaz posee variados estudios relacionados con pintura en acuarela, óleo y acrílico, porque desde los nueve años estudió técnicas plásticas, que le han permitido obtener conocimientos avanzados sobre el cuerpo humano. Además, entró al Conservatorio de Música, lugar donde practicó y profundizó sobre percusión, usando instrumentos como la marimba, xilófono y vibráfono. Todo esto facultó el desarrollo de su lado artístico, para que lograra crear piezas animadas únicas, con mucha fuerza y ritmo particulares.



Proceso de animación de Señora Lupita

Un día Claudio Díaz (39) despertó luego de un largo sueño. Allí recibió una inspiración que a veces llega como iluminador. Pidió apresuradamente un lápiz y papel a su pareja —que en ese momento dormía profundamente—, para dibujar la creación que tenía como imagen fresca en su cabeza. “Yo pienso todo el día en animación, en el desarrollo de relato y cuando uno está en ese tipo de rescate te queda en el subconsciente”, señala este artista chileno quien encontró en Valparaíso, la ciudad que lo acogió en su vida universitaria, la inspiración definitiva para crear una historia de un cortometraje.

Por mucho tiempo pensó en una forma de retratar a este puerto y reflejar la identidad, exponer los atractivos principales y las dinámicas. “Soy una persona que tiene muchos déjà vu, se queda el relato en mi mente, y tengo

que dibujar y dejarlo plasmado”, agrega Díaz.

El Mercado Cardonal de Valparaíso es sin duda una pieza clave de este cortometraje. Por mucho tiempo llamó la atención de Claudio, quien fue encontrándole elementos propios que lo hacía característico. Es interpretado como una verdadera caja de pandora. “No sabes con lo que te encontrarás ahí, cualquier cosa puede pasar, incluso a quienes van regularmente al lugar”, puntualiza este autor.

“Valparaíso, ciudad puerto, embriagada de bohemia. Visitada recurrentemente por catástrofes, para luego levantarse y redimirse. Insertada en este particular panorama está el Mercado Cardonal, caja de pandora lúdica, sicodélica, alucinógena, mutación orgánica que impregna a sus personajes de dimensiones inéditas,

todos ellos dotados de expresiones únicas y particulares, que permite a los ojos del creador lúdico, convertir toda esa visión en insólitos personajes. En este maravilloso mecano todo es posible, un leve parpadeo nos transporta a dimensiones zoomórficas que transitan entre la realidad y un sueño alucinógeno”.

(Claudio Díaz)

Un constante proceso de creación

“Un animador debe tener una observación súper potente”, es una de las primicias de este autor. Mantiene constantes niveles de procesos creativos y uno de ellos es la “segregación” de la información que se utilizará en la producción. Luego realiza un guion bien estructurado, que genere un buen ritmo y dinámica.







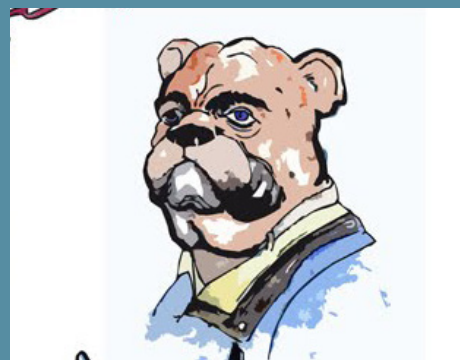
Visión artística

La apuesta visual de “Valparaizoo” se podría decir que rememora la base artística de Díaz. La observación se transforma en el punto de partida para comenzar la creación. Se instala a ver a las personas que circulan por el mercado de Valparaíso. Graba en su mente los movimientos, las conversaciones, gestos y acciones que caracterizan a este espacio y sus dinámicas diarias.

Después se instala a dibujar las expresiones de quienes serán sus personajes. Uno de los aspectos fundamentales será luego la pintura y los colores utilizados para el desarrollo de los protagonistas.

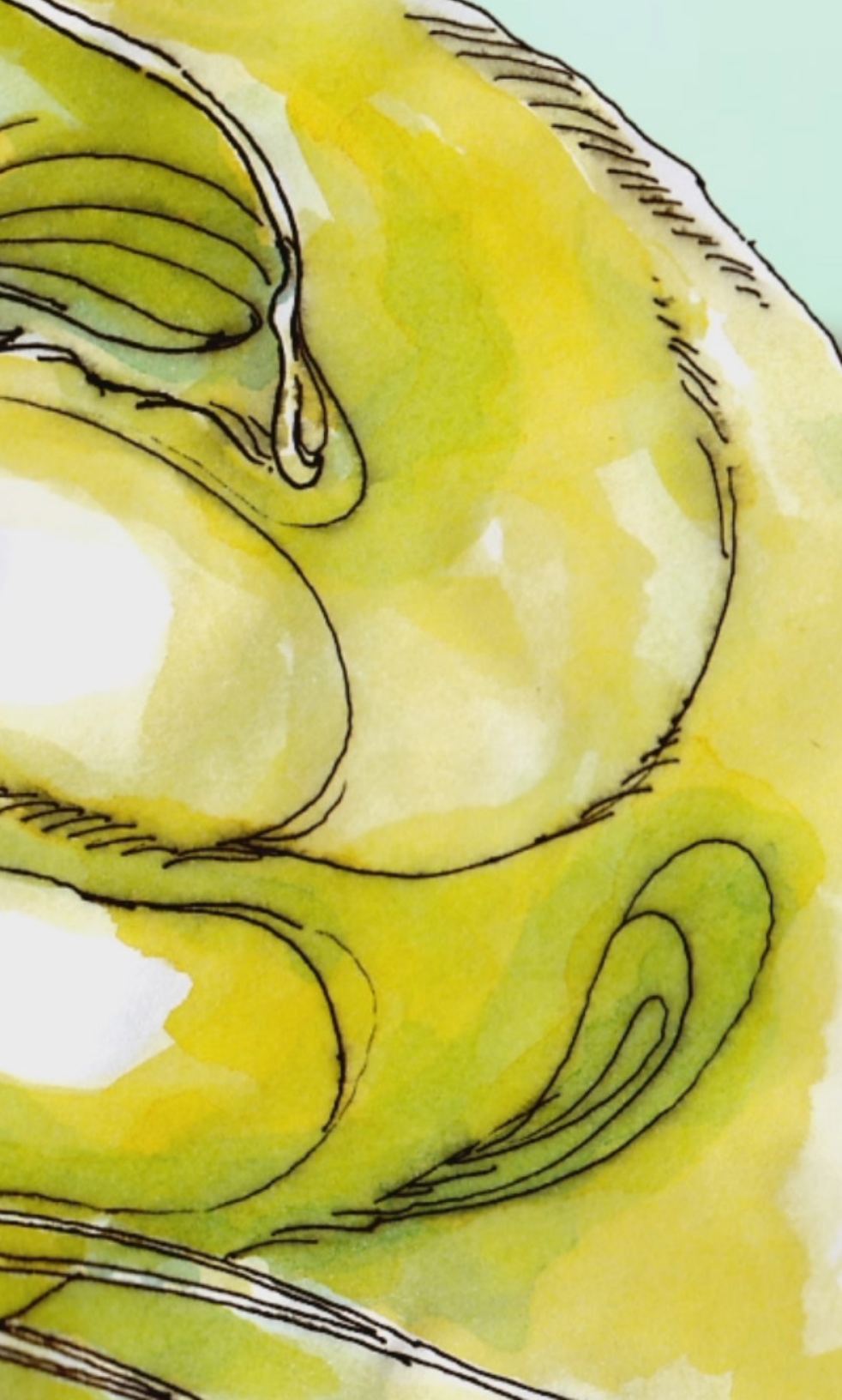
Finalmente, comienza a descubrirse a la señora Lupita, que aparece dibujada en acuarela. Así desarrolla el resto de los elementos que deben ir incorporados, para que luego adquieran movimiento. La acumulación de este trabajo tiene como resultado diversos fotogramas como una obra única. “La animación documental la describiría como una forma de contar una historia desde un punto de vista del arte. Entonces es así como yo manejo la herramienta del proceso artístico relacionado con la animación”, destaca.

Amante del dibujo en 2D, prefiere esta técnica porque puede conjugarla con el trabajo manual. De esta forma, los 20 minutos de animación dejaron un saldo de más de 20 mil fotogramas independientes que se encuentran pintados en acuarela, y de forma concreta, en el estudio de Díaz, más otros mil fondos ilustrados.



“Armar un cuento en relación a Valparaíso es un desarrollo lúdico. Quería salir del típico documental animado y hacer una imagen más surrealista, un mensaje que fuera más allá de la cotidianidad, que tuviera relación con ciertos sueños alucinógenos. Es un lazo sicodélico que guarda la protagonista, quien hace un viaje imaginario al mercado, y a partir de su interacción con los personajes cotidianos, tiene esta conexión de visiones subliminales”, explica Claudio Díaz.









Proceso de pintura de Claudio Díaz

Visión de Puerto

¿Cómo se produce la conexión entre dos protagonistas tan comunes de Valparaíso como lo es el mercado y los propios cerros del puerto? Todo podría gestarse, entregándole a una mujer común y corriente una experiencia surreal, que escapara de los parámetros de lo cotidiano.

Lupita emerge como las ansias de desarrollar un personaje que, bajo esta premisa de Claudio Díaz, se viera recurrentemente circulando el puerto.

Su gato será la conexión y la razón por la cual ella abandona su hogar. Esta protagonista termina realizando un viaje hacia su propio subconsciente, a partir de su casa que se encuentra en uno de los cerros de Valparaíso, reflejando sus pensamientos y prejuicios con cada una de las personas con las que se cruza, bajo el contexto y provocaciones que suscita esta real caja de pandora.

Hombres con aspecto de animales

La acuarela, los pliegues marcados y los meneos exagerados de sus protagonistas mantienen al espectador pendiente de la pantalla, resultando llamativa la técnica de rotoscopia utilizada para realizar los movimientos.

Por medio de la mente de Lupita, cada integrante de la obra adquiere aspectos zoomórficos; "Traté que cada personaje mantuviera una cierta línea con los animales que representaban, con sus personalidades", sostiene Díaz y agrega: "todo en relación al proceso creativo fue surrealista, los actores debían ponerse máscaras, sacárselas y simular animales. Ellos no entendían nada sino hasta que vieron el corto", señala Claudio Díaz. SM



Claudio Díaz guarda ciertos procesos para realizar sus obras. Como primer punto, intenta segregar la información que realmente va a usar en el cortometraje, y busca los aspectos que otorguen identidad y cotidianidad. Teniendo más claro lo anterior, comienza a armar el guion. Una vez que está clara la historia que se va a contar, realizar la Dirección de Arte, con el fin de guiar a los animadores en la estructura del dibujo.

www.reelday.cl



Anima para el mundo

Todo el talento latinoamericano de la animación en un solo sitio



TVN EL CANAL

de las sonrisas

DE LOS APLAUSOS DE LAS OVACIONES

DE LOS BAILES DE LAS PLACERES DE LOS COLORES

DE LAS TEXTURAS

de los que imaginan

de los que salen de la RUTINA

de los que se Sorprenden de la Fantasia

de los que ríen sin vergüenza

de las caras pintadas de las palabras

de los versos de los cantos de los gritos

DE LAS NOTAS MUSICALES

de los que llegan solos de los que llegan acompañados

de los fuegos artificiales

DE LA MAGIA

DE LOS PINCELES

DE LOS QUE SE TRANSPORTAN DE LA BUENA ONDA

DE LO REAL DE LO IRREAL DE LO IMPOSIBLE

DE LA CULTURA

TVN EL CANAL
DE LA CULTURA



EL CANAL
DE CHILE

Diluvio

Pintura en cámara

Su modo de trabajar dista de las comúnmente vistas en Chile. A través de su productora Diluvio, Cristóbal León y Joaquín Cociña han realizado tres cortometrajes de suspenso en stop-motion, donde una habitación es capaz de contar una historia. Hoy se encuentran realizando su largometraje, apostando por mostrar su forma de trabajo en museos y en su estudio del barrio Providencia, manteniendo un pequeño equipo de trabajo.



Link a entrevista en video de Joaquín Cociña

Por Pamela Riveros Ríos





Trabajando en cortometraje "Luis" 2009

Entrando al estudio de León & Cociña uno puede notar que no nos referimos a toda la gran casa que se encuentra en Marín con Condell, en Providencia. Es, más bien, una pequeña habitación de 10 metros cuadrados, ubicada al lado izquierdo de la casona. Allí se hallan realizando parte de la producción de su primer largometraje "La Casa Lobo", siguiendo la línea de sus anteriores dos obras, los cortometrajes "Lucía" y "Luis".

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

Esto se explica desde sus comienzos. Cristóbal León y Joaquín Cociña se conocen desde la época universitaria, en la Universidad Católica de Chile, mientras uno estudiaba Diseño y el otro Artes, respectivamente. Tenían amigos en común, por lo tanto, se ubicaban de vista. En cuanto Joaquín exhibió sus dibujos en carboncillo, Cristóbal pensó en la idea de hacer algo juntos, ya que había experimentado en la animación.

Así nació León & Cociña, dúo que se destaca en artes visuales y que desarrollan conceptos audiovisuales. Gracias a esta experiencia, pensaron en hacer un cortometraje basado en dibujos en carboncillos, sumando a esto la utilización stop-motion para animar, es decir, cuadro por cuadro.

"Cuando comenzamos con 'Lucía' tuve la sensación y certeza de que nos estábamos metiendo en un terreno en el cual yo no entendía nada, pero me gustaba", señala Joaquín sobre el primer cortometraje que hicieron juntos. La técnica principió a desarrollarse producto de la experiencia al realizar estas piezas de animación, "empezó



LA CASA LOBO

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

Diluvio



Decálogo de "La Casa Lobo"

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



"Cristóbal: Nosotros dos trabajamos colaborativamente en la producción, en la dirección de arte.

Trabajamos muy a dúo y no asumimos muchos roles. Los dos hacemos lo mismo, como el guión, construimos, dibujamos y hacemos el sonido.

Joaquín: funciona de manera muy horizontal y tenemos equipo de trabajos pequeños".



a pasar que en el trabajo comenzó a funcionar bien, nos gusta trabajar juntos. Hemos aprendido a convivir con nuestras diferencias. Ha sido fluido en ese sentido", agrega.

Cómo nace Diluvio

El cortometraje "Lucía" es el punto de partida para el nacimiento de la productora Diluvio, la cual se compone de Niles Atallah, Joaquín Cociña y Cristóbal León. Así aumentaron luego su grupo de trabajo y el paso siguiente fue buscar financiamiento a través de fondos públicos. Asimismo, acordaron que el concepto detrás de esta nueva pequeña empresa sería el de "laboratorio", es decir, de ir probando resultados.

La producción de "Lucía" se realizó en una pequeña habitación donde ella aparece dibujada en carboncillo. Los movimientos consisten en apariciones de siluetas y rostros en las murallas, junto con los objetos de la pieza que va utilizando para relatar su historia.

Los dibujos se hacen a través de carboncillo, donde cuadro por cuadro se va registrando y armando la animación, lo que implica ir trazando bocetos en la pared e ir moviendo las cosas como si cobrasen vida.

Así se produce una sensación so mbría de los personajes que surgen, enterándonos así de la



Link a entrevista en video de Cristóbal León







brutal historia que aqueja a Lucía.

“Originalmente postulamos a un FONDART, del cual no obtuvimos respuesta a tiempo. Como venía la exposición de ‘Lucía’, que serviría para realizar el cortometraje, tuvimos que financiarlo de nuestro bolsillo. Después nos enteramos que nos dieron el fondo, así que decidimos hacer la segunda parte con ese dinero”, puntualiza Cristóbal. Tras la realización de “Lucía” ellos recibieron el Gran Premio del Jurado del 1.er Festival Iberoamericano de ABC, entre otro sinnúmero de galardones en Francia, Suiza, Austria, Estados Unidos, Alemania, Estonia y Chile.

Forma auténtica de producción

Cuando realizaban “Lucía”, Cristóbal y Joaquín apostaron por trabajar en su taller, como también movilizar la producción a espacios de arte, con el fin de que el público viera in situ el trabajo que se hace tras este corto; entendiendo, además, que su forma de construcción consiste en materiales manuales, como carboncillo, tierra, madera, y objetos comunes de la respectiva pieza.

Esta manera de trabajar la han conseguido experimentando, y estando lejos de los estereotipos y formas que podría impartir una escuela. Para ambos, lo importante es estar presentes en el proceso y poder disfrutarlo.

“Creo que las artes, en general, en términos muy amplios, no te permiten tener una manera de saber, pero para hacer la película de animación que estamos haciendo no necesitamos más de lo que ya sabemos”, sostiene Joaquín y Cristóbal agrega: “hemos aprendido en el hacer. Es la manera que me gusta, no quiero sentarme y aprender metodológicamente. Finalmente, terminas adoptando el modelo de otro, que es algo que nosotros evitamos”.



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



Asimismo, prefieren trabajar con equipos reducidos e, incluso, solo ellos dos. "Hay varias razones, pero hay una que es emocional: nos gusta cuidar la energía del momento. A veces se dispersa si hay mucha gente y te distraes. Nos sentimos más cómodos nosotros", enfatiza Cristóbal.

Siguiendo esta línea, continuaron con su segundo cortometraje, "Luis", el cual seguía los mismos parámetros y técnicas de su antecesora, y en el cual el espectador puede enterarse sobre la otra parte de la historia, donde se menciona la relación de este nuevo personaje con "Lucía". Esta peculiar pieza ganó el "Grand Prix" y "Audience Award" en el Festival Court-Bouillon en France, entre otros galardones, repitiendo la misma experiencia tras el primer corto.

En paralelo

Asimismo, entre el año 2010 y 2013 también realizaron otra serie de cortometrajes basados en una técnica similar de stop-motion, muy elaborado y empleando diferentes tipos de materiales para su ejecución, como papel, tierra, pinturas, masking tape, e incluso incluyendo a actores. Se denominó "El Tercer Mundo", compuesta por las piezas "Padre y Madre", "El Templo", "El Arca" y "Los Andes". Este último trabajo obtuvo un reconocimiento en el Festival Internacional de Animación Chilemonos 2014, ganando el premio Mención Especial, por parte del jurado de la categoría Cortometrajes Nacionales.

Una nueva experiencia en la animación

Diluvio se encuentra realizando su largometraje "La Casa Lobo", que en una primera instancia estuvo pensado como

una tercera parte de la serie de cortos “Lucía, Luis y el Lobo”. Sin embargo, esta vez opinaron que para esta parte podrían crear una película con una historia larga, propia e independiente.

“La referencia que surgió como inspiración fue la ‘Bella y la Bestia’. Era una historia de dominación, la bestia intentaba mantener a Bella en la casa, a través de la fuerza, ocupa el remordimiento y la lastima”, señala Joaquín Cociña, en donde también explica que la evolución de esa idea consistió en que la historia se desenvolvería finalmente en una colonia en el sur de Chile, donde el personaje de María escapa de ese lugar y llega a una familia que, gracias a su influencia, comienzan a ser mejores personas.

Respecto de esta película, tienen como fecha de estreno el año 2015, por lo que el 2014 está pensado para realizar la producción en espacios de arte, como ya se ha hecho en el Museo de Bellas Artes (en el contexto de la bienal de artes visuales), en la galería A2 de Santiago, en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires (MAMBA) y en Kampnagel Hamburgo, Alemania.

Sobre seguir haciendo animación, este camino aún no está claro para estos artistas. “Siempre estamos pensando en guiones, sabemos que queremos hacer cine, la animación ocupa mucho de nuestros corazones, cabeza y tiempo”, señala Joaquín Cociña. “El primer objetivo es pasarla bien haciendo la película, y la segunda es terminarla. Creo que me siento cómodo en este espacio de la animación y su periferia”, concluye Cristóbal León. SM





2007

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

2008

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

2009

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

También obtiene una Mención Especial del Jurado en el Festival Internacional de Cine de Valdivia, Chile. Cristóbal León realiza el cortometraje "Der Kleinere Raum" junto a Nina Wehrle

2010

"Lucia" gana el Asifa Austria Award, de la Competencia Internacional de Animación, del Festival Internacional de Cortometrajes Independientes de Viena, Austria. También "Lucia" obtiene el Gran Premio del Jurado del Disposable Film Festival, San Francisco, California, USA. Este mismo año, "Luis" gana el Asifa Austria Award, de la Competencia Internacional de Animación, del Festival Internacional de Cortometrajes independientes de Viena, Austria. "Luis" además obtiene el Premio Especial, Animafest Zagreb 2010 World Festival of Animated Film, Croacia. Niles Atallah estrena su largometraje "Lucía", primer largometraje producido por la productora Diluvio. El cortometraje "Luis" es seleccionado para la Youtube Play Biennale que tiene lugar en el Museo Guggenheim de Nueva York.

Joaquín Cociña realiza el cortometraje "Weathervane"

2011

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

2012

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

2013

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

2014

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





ANIMA MUNDO 2015
BRASIL
JULIO
RÍO DE JANEIRO/SAO 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 2015
MÉXICO
NOVIEMBRE
QUERÉTARO
<http://www.cutoutfest.com/>



ENCUENTRO
INTERNACIONAL
DE ANIMACIÓN
Y ARTES
DIGITALES

AXIS 2015
MÉXICO
ABRIL
MONTERREY
<http://axisfest.mx/>

anima
FESTIVAL INTERNACIONAL
DE ANIMACIÓN DE CÓRDOBA
CÓRDOBA INTERNATIONAL ANIMATION FESTIVAL



ANIMA 2015
ARGENTINA
OCTUBRE
CÓRDOBA
<http://www.animafestival.com.ar/>



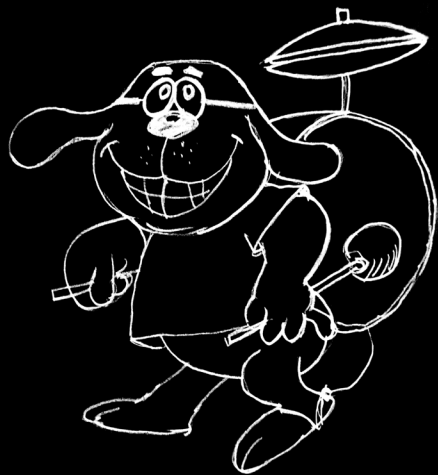
CHILEMONOS

CUARTO FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN
5 AL 10 DE MAYO 2015

CARLOS GONZÁLEZ

Tevito y el “Sigamos Juntos”

Fue creador de una de las primeras animaciones que apareció en la televisión chilena: Tevito. Un perrito dibujado para los niños que veían TVN el cual llevaba el lema “Sigamos juntos”. Tuvo que guardar silencio tras la llegada de la dictadura. Sin embargo, este personaje, fiel a su postura, nunca se fue y se mantuvo sigiloso dentro de la pantalla y en las mentes de los chilenos.



Link a entrevista en video de Carlos González

Por Pamela Riveros Ríos





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

Antes de su experiencia como animador, González era un dibujante. Los espacios en las pizarras de la Escuela Arturo Prat en Iquique y luego en el Liceo de Hombres de Antofagasta ayudarían a potenciar su habilidad en este arte, y comenzó a ser reconocido en su curso por este talento.

"Cuando cumplí 15 años decido decirles a mis padres que quería estudiar en el Bellas Artes en Santiago. ¡15 años ya! Revolución en la familia. Que los artistas y dibujantes se mueren de hambre, que blablablá", dice González haciendo memoria de su época universitaria en donde recibió la primera oferta para entrar al mundo de la animación.

Allí adoptó a "Pachacho" y lo alimentaba en el casino del Bellas Artes, para luego llevárselo a su pieza de estudiante. En ese entonces, le gustaba el comic, "yo siempre soñé con dibujar en revistas como El Pingüino", agrega este animador, quien comenta que sin enterarse previamente, fue portada en esta publicación, "trabajé en un semanario grande llamado Siete Días. Empezaron a pedirme monos y yo sacaba páginas completas, y esto fue como en cuatro números y de repente me encuentro con una portada mía en El Pingüino", recuerda.

El paso del dibujo al movimiento

Un día uno de los más importantes directores de televisión en Chile, Gonzalo Bertrán, lo invitó a formar parte del



El Conejito TV.

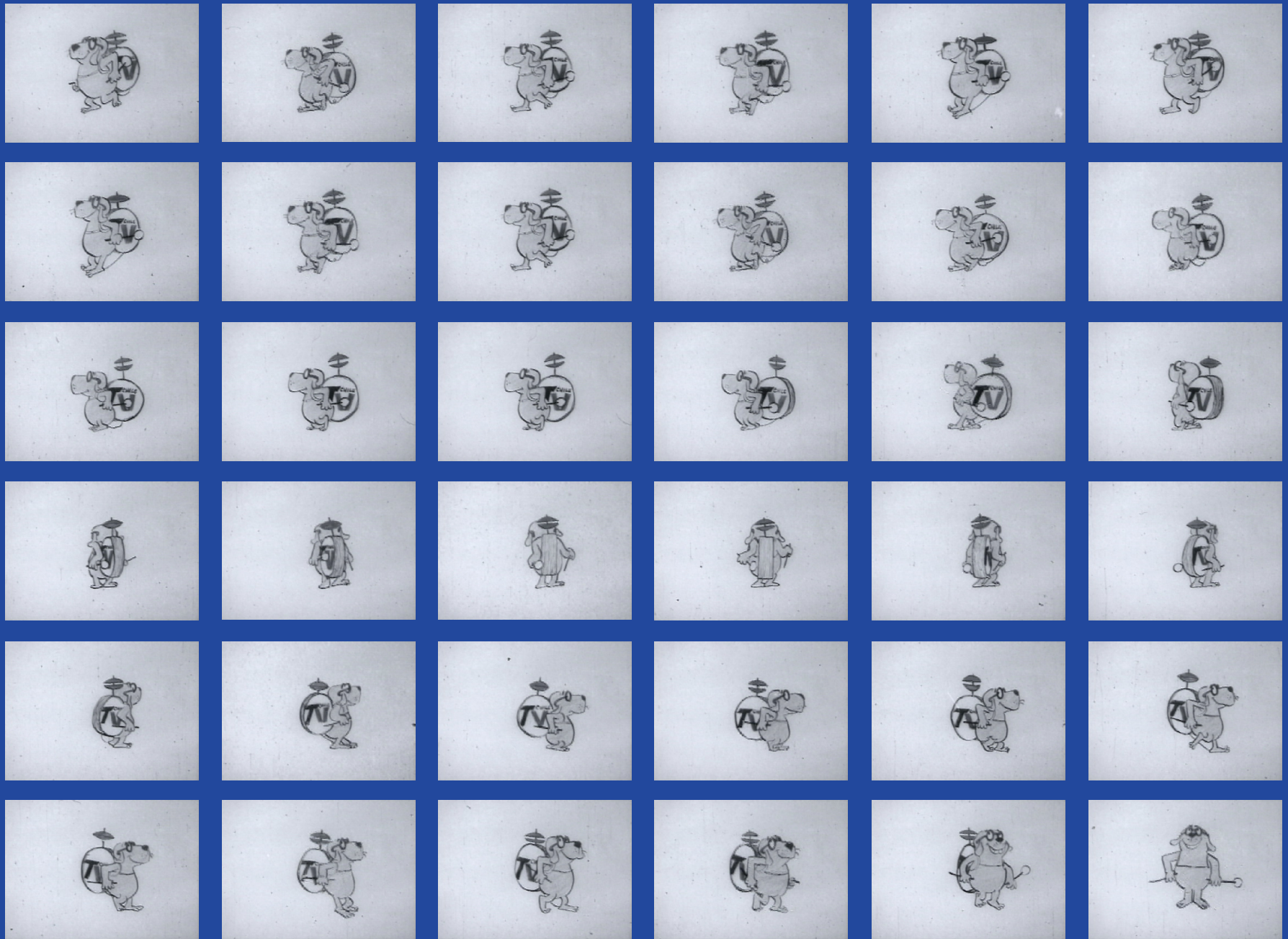
grupo de personas que participarían en la salida al aire del canal Televisión Nacional de Chile, donde además asumiría como Director Ejecutivo uno de los personajes más especializados en la televisión abierta, Jorge Navarrete. La idea era que González creara la "carta de ajuste" de este medio, pero decidió que lo mejor era que esa visual, que típicamente tiene cuadros de colores, se transformara esta vez en un dibujo que tuviera movimiento. Así nació Tevito. "A Pachacho lo tuve bastante tiempo. Yo quería hacer un personaje que fuera de raíces nacionales, entonces nada mejor que un puma chileno. Y resulta que lo fui variando paulatinamente hasta que llegué a un perro y dije 'Bueno, está listo, pongámosle algo diferente y le puse anteojos'".

Así este amigo fiel, quien aún en ese entonces acompañaba a Carlos, quedó plasmado ante un país entero, simulando a un chinchinero, personaje popular chileno que lleva en su espalda un bombo que toca con unas varas, mientras baila y mueve los platillos que se encuentran encima, gracias a una cuerda que es atada al zapato.

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

De esta forma, el famoso perrito daba la bienvenida a los televidentes en los inicios de transmisiones del canal público, y luego era posible verlo presentando a los programas que venían a continuación, utilizando el lema "Sigamos juntos".

"Tevito pasó por 'Música Libre', por los 'Titantes del Ring', por 'Sombras Tenebrosas'. Me acuerdo que una vez acá



Secuencia clásica de Tevito "Chinchinero"



nevó en Santiago, yo dije '¡Hagamos el Tevito de nieve!'. Así cuadro a cuadro empezó a juntarse la nieve, una nariz, los lentes y un gorro de mono de nieve. Imagínate que nevó en la tarde, y en la noche estaba saliendo en las noticias, aparecía el Tevito en la nieve", comenta Carlos González.

Tevito tuvo alcances insospechados y comenzó a ser un personaje querido por los chilenos. "Yo había pensado que los dibujos animados son para los niños y que tenían que cumplir una función social. Y cuando el Tevito estaba en todo su auge a través de todo el país yo recibía cartas de clubes deportivos, centros de madres, centros comunitarios".

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

Cuando Tevito tuvo que guardar silencio

"Cuando a mí la autoridad militar me llama y me dice 'el Tevito no va más', entonces ahí fue cuando cuestioné la situación y dije 'no, al Tevito soy yo el que lo mueve, el que lo dibuja, el que le doy vida. Por lo tanto, soy el responsable, porque el que no tiene que ir más soy yo, le dije", señala Carlos González de forma imperativa a uniformados tras la llegada del Golpe Militar efectuada el 11 de septiembre de 1973.

Con el Golpe de Estado, TVN fue blanco de resquicios, apuntando al corazón del canal público. Así se borró bastante material que podría perjudicar a la nueva autoridad. Tevito, al parecer, representaba entonces un peligro y fue, al igual que muchos otros, silenciado. Víctor Jara en tanto corría el mismo destino, mientras todas



Carlos González en "Sábados Gigantes" en 1987



sigamos siempre juntos...

las copias de este perrito símbolo fueron quemadas y desaparecidas.

Los intentos por volver a Tévito a la vida

Carlos González continuó trabajando para TVN y de alguna forma Tévito no desapareció. Por mandato de la autoridad militar, tuvo que crear a otro personaje para convertirse en el protagonista de la continuidad del canal. Por ello apareció Conejito TV, con el cual se crearon 37 spots para televisión.

Lo que nadie sospechó en ese minuto es que el perrito de anteojos volvía a aparecer en las pantallas. Resistiéndose a la idea de que tuviera que desaparecer, crea a este nuevo personaje pero con las características similares a su predecesor, es decir, Conejito TV era un Tévito disfrazado con orejas.

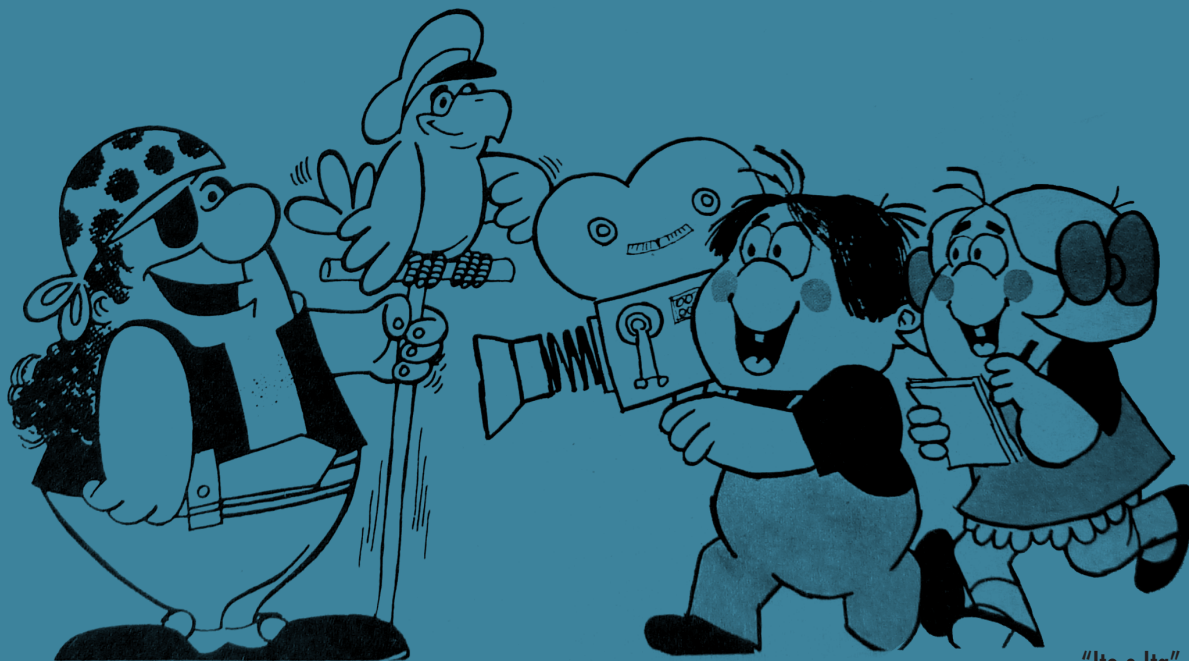
"Una maldad que hice..."

Durante el contexto del Plebiscito en Chile que decidiría si el régimen militar continuaba o no gobernando el país, TVN como canal de la autoridad, debe realizar la campaña



Luego de crear a su personaje Tevito, Carlos González continuó su trabajo de animador en Televisión Nacional bajo la dictadura militar.

Desarrolló a Conejito TV, como también a los pequeños "Ito e Ita". Luego creó a "On Chilo", un huaso que con sus dotes en el baile folclórico enseñaba la cueca a la audiencia. Más tarde se relacionó con la serie animada de Condorito a través de la productora Grafilms.



del "Sí" que apostaba por la continuidad del mandato del general Augusto Pinochet. Es por esto que desde la gerencia del canal se le pide a Carlos González realizar un storyboard para promocionarlo. "Y yo le dije, tú me conoces, por qué me pides eso cuando sabes que no estoy por el Sí". Él me dice que tengo que hacerlo y que tomarán medidas contra los dos. Entonces le dije 'Ok, lo voy a hacer'", señala este dibujante, quien no convencido con la labor que debe realizar, piensa en una forma de mostrar su descontento.

"Hago un storyboard donde parto con el Sí, pero cuya 'S' tiene una forma muy especial y la 'i' al lado. La idea era que el Sí se transformara en una estrella y hacía un zoom back y era la bandera chilena. Duraba 15 segundos. ¿Pero dónde estaba lo que yo hice en esos pocos segundos? Fue en la transformación del Sí, cuando la 'i' se fue hacia la S', y se veía una suástica", agrega González.

La hazaña no pasaría desapercibida para los ojos más adiestrados, por lo que dos semanas después aparecen militares en TVN acompañados del gerente general del canal, para señalarle que ellos habían visto una suástica en la animación. El dibujante tuvo que mostrarlo cuadro a cuadro. "Por supuesto que quien no maneja lo que es la sensación de movimiento, la continuidad de un mono con otro jamás va a tener la imaginación de ver un dibujo estático que no muestra absolutamente nada para llegar a esto otro. Por supuesto que por dentro me sentía terrible, me dije 'aquí me pillaron', o sea, 'qué hago'. Al final movieron la cabeza y se fueron. Una maldad que hice. Yo te diría quizás una ingenuidad que me pudo haber costado muy caro", concluye Carlos González.

Lo que sucedió de vuelta a la democracia

Una vez que vuelve la democracia a Chile, en cuanto la ciudadanía había votado por mayoría simple por un "No",

todos esperaban la primera señal de TVN que ya no estaría en manos de militares. "Y la primera transmisión a la vuelta de la democracia fue Tevito. Fue algo que a mí me emocionó, porque me acordé de Víctor Jara, de todo lo que había pasado, todo ese camino tan pedregoso que tuvimos en esa época", recuerda.

Otra de las sorpresas que recibió Carlos González, muchos años después de llegada la democracia, fue saber que Tevito no había desaparecido. "Domingo Ulloa, un ex funcionario de animación, llega a mi oficina y me dice 'Carlos, te tengo una sorpresa'. Yo le dije '¿de qué se trata?', 'Ven', me dijo. Nos juntamos en un lugar más privado, y dice 'Carlos, toma, esto es para ti como regalo'. Lo abro, y eran como 10 u 11 animaciones de Tevito de las tantas que yo había hecho. Fueron las únicas que se salvaron. No te miento que me puse a llorar". SM



Fotografía gentileza de Fundación Víctor Jara

Carlos González junto a Víctor Jara, componiendo para Tevito

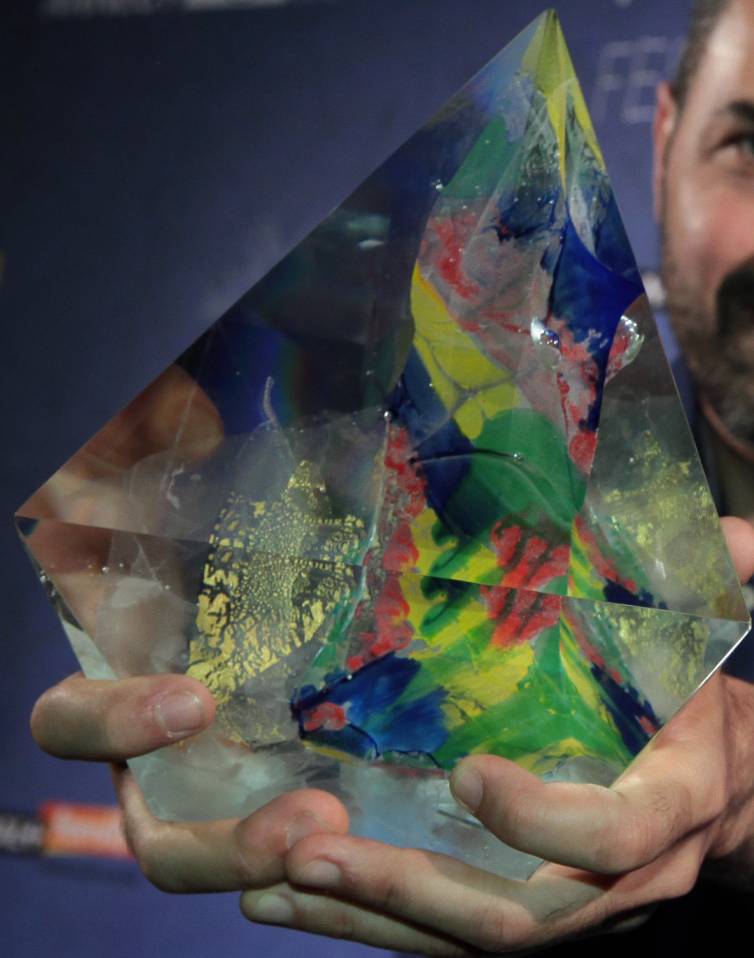
ANNECY 2014

La presencia Latinoamericana en el festival

El filme brasileño "El Niño y el Mundo" fue el gran ganador en uno de los festivales de animación más relevantes del planeta, marcando con ello la presencia de Latinoamérica. El continente estuvo representado en la competencia de cortometrajes y en series de televisión, sumando un programa especial de stop-motion donde se mostró el gran trabajo que ha hecho México en esta materia. También se realizó un relevante focus entre Brasil-Chile, dentro del mercado MIFA.

Por Pamela Riveros Ríos





ANNIECY 20

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION

CANAL+ **France**

Petrobras, BNDES, Filme de Papel e Espaço Filme

O MENINO
MUNDO

Um Filme

Foto: E. Perdu/CITIA



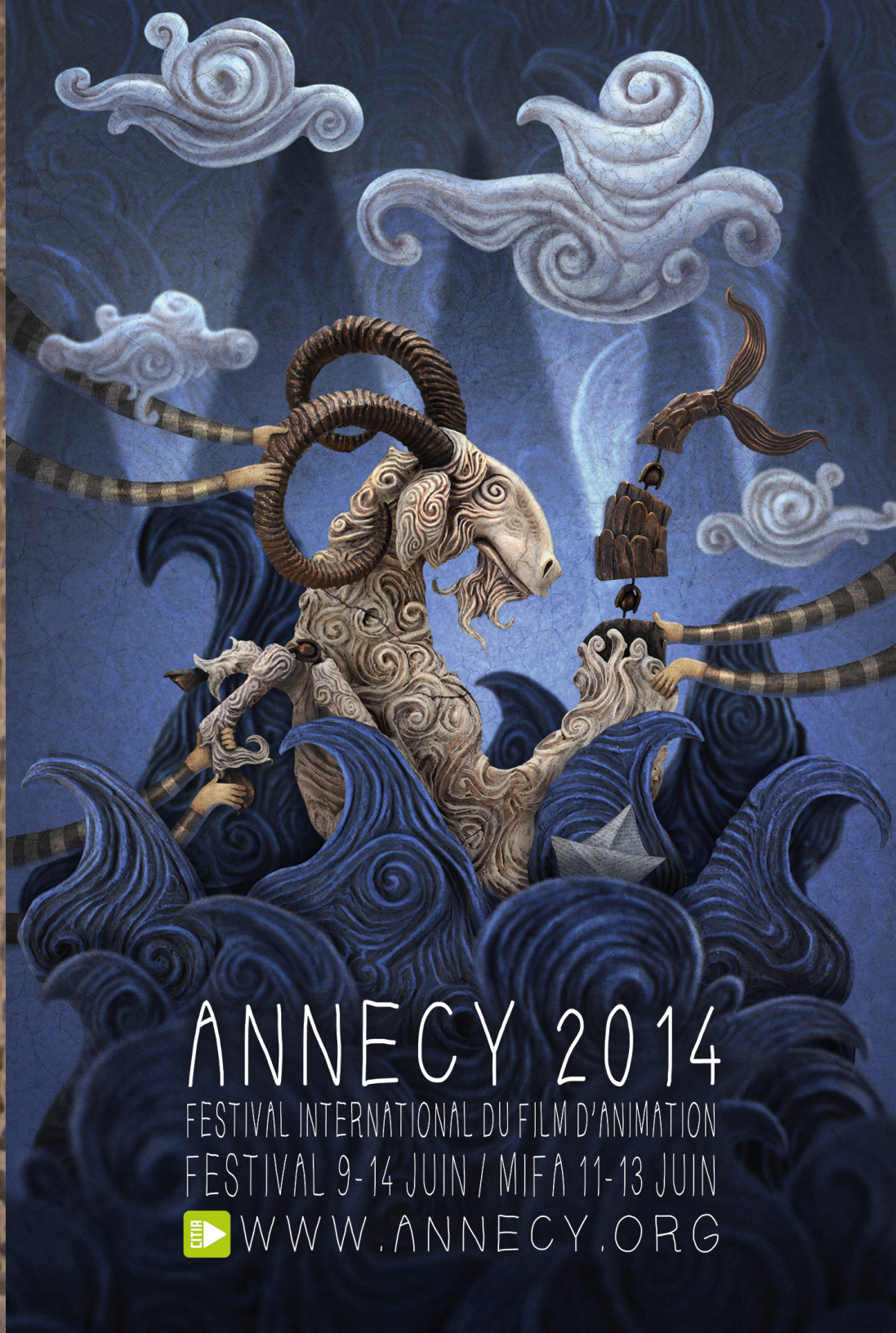
El Festival Internacional de Animación Annecy 2014 es uno de los certámenes más relevantes del mundo de la animación. Fueron cerca de 350 horas de visionado, llegando 2.292 trabajos provenientes de 88 países a nivel mundial. Desarrollado en la ciudad francesa del mismo nombre, este año realizó su versión número 38, desde el 9 al 14 de junio, donde los 7.100 acreditados pudieron ver cerca de 500 proyecciones, asistir a masterclass y conferencias; es decir, en términos de números, este festival se ha convertido en uno de los más influyentes en el planeta, en esta área.

Dentro de la selección que realizó el director artístico de este festival, Marcel Jean, junto a su equipo de planificación de programación, se escogieron para la competencia de cortometrajes a 43 filmes que corresponden a 23 países.

En esta área la mexicana "Pickman's Model", de Pablo Ángeles entró en esta competencia sin llevarse el trofeo, al igual que su compañero de lista, el argentino Santiago Bou, quien quedó seleccionado con su trabajo "Padre", el cual también participó del festival Chilemonos 2014 y que



Cortometraje "Padre" de Santiago Bou



ANNECY 2014

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION

FESTIVAL 9-14 JUIN / MIFA 11-13 JUIN



WWW.ANNECY.ORG

ganó la competencia de Cortometrajes Latinoamericanos.

En Annecy, sin embargo, el ganador en esta categoría fue "Man on the Chair", una coproducción francesa-coreana. Siguiendo con la gran lista de números que dejó este festival, fueron alrededor de 12 jurados que participaron en 6 categorías, quienes vieron la clasificación que ya había hecho el equipo de Annecy 2014, luego que dejaran a 230 filmes seleccionados. Entre ellos, hubo nueve largometrajes en competencia, donde participaron dos películas brasileñas, una de ellas se llevó el Cristal, el gran premio del festival.

La presencia latinoamericana y un ganador

Sumado a la presencia latinoamericana en la competencia de cortometrajes, "Historia de un Oso", del chileno Gabriel Osorio y perteneciente a Punkrobot, fue exhibida en la sección oficial no competitiva de cortometraje, entregándole una gran visibilidad en uno de los festivales más importantes de la animación. Asimismo, tuvo de compañero a "Mundo" dirigida por el cubano Alien Ma.

Las series de televisión también han tomado fuerza en Latinoamérica y cada vez vemos más producciones realizadas con recursos propios y a través de la coproducción. Respecto de esto último Colombia y España presentaron "Cuentos de Viejos", exhibiéndose en la sección competitiva de series de televisión.

Quienes pudieron tener un espacio exclusivo para mostrar su talento fueron los mexicanos, puesto que Annecy los convocó para ser parte del Programa Especial de Stop-Motion, donde pudieron presentar todo su talento frente a los otros países participantes, tales

como Francia, Croacia, Canadá y Estonia. René Castillo, animador mexicano, es quien lleva la bandera de batalla en esta área en su país, ya que ha ganado dos veces el Cristal por sus cortometrajes "Sin Sostén" y "Hasta los Huesos", piezas que de forma aguda retratan la soledad y la muerte. También presentó Karla Castañeda, talentosa animadora realizadora de "La Noria", y Juan José Medina, autor de "Jaulas".

Uno de los grandes premiados fue el brasileño Alê Abreu, director de la película "Un niño y el Mundo", quien ganó el Cristal como "Mejor Largometraje", categoría en la cual estaban nominadas nueve producciones. "De la selección se confirmó el aumento de la animación brasileña. La doble coronación de 'El Niño y el Mundo' envía una fuerte señal a la vitalidad que tiene esta película", comentó el director artístico de Annecy, refiriéndose también al otro premio que recibió este filme que se refiere a la elección del público "El Niño y el Mundo" se convirtió entonces en la segunda película brasileña que en forma consecutiva recibe este galardón en Annecy, puesto que el año pasado el Cristal fue entregado a su coterráneo "Una Historia de Amor y Furia" de Luiz Bolognesi.

Mifa, el mayor mercado de la animación

Si bien el Festival de Annecy trae grandes cifras, su mercado no se queda atrás. Son 25 años que el Marché International du Film d'Animation (Mercado Internacional de la Animación), MIFA, se realiza dentro del contexto de este festival.

Dentro del mercado de este año concurrieron cerca de 60 países, 2.450 acreditados, dentro de los que se encontraban canales de televisión, distribuidoras y



Cortometraje "El Modelo de Pickman" de Pablo Ángeles Zuman



Serie documental colombiana "Cuentos de Viejo"



Photo : G. Piel/CITIA

Los ganadores del Festival de Annecy 2014



Cortometraje chileno "Historia de un Oso" fue exhibido en Annecy 2014



"La Noria", cortometraje de Karla Castañeda



"Lluvia en los Ojos", cortometraje de Rita Basulto



Cortometraje "Prita Noire", de Sofia Carrillo



"Jaulas", cortometraje de Juan José Medina Dávalos



casas productoras. La presencia latinoamericana fue representada por Brasil, México, Chile, Argentina y Colombia.

Dentro de los 513 expositores que tuvo este mercado, Brasil y Chile fueron parte de un "Territory Focus" donde productores de diferentes estudios de ambos países pudieron compartir sus experiencias en torno a la animación, y cómo ha funcionado la coproducción para levantar la industria de sus naciones.

Asimismo, Señal Colombia participó en "Share with" como canal de televisión, mientras que Chile y Argentina participaron de pitchings, tanto para largometrajes como cortometrajes, respectivamente.

Según en la editorial de MIFA, Mickaël Marin, Head of Economic Development & Mifa, se refirió a cómo ha crecido este mercado captando nuevas áreas de producción y creación, siendo un reflejo de la viabilidad que posee este sector de la animación, "el mejor ejemplo es Suramérica y el crecimiento de la participación de compañías que impactan en la industria tendrá un papel decisivo en los próximos años". SM

LUZ
anima
AÇÃO



produção FELIPE HAURELHUK direção EDUARDO CALVET

fotografia ROBERTO RIVA roteiro EDUARDO CALVET direção de arte MÁRCIO SAL trilha sonora original RENATO ALENCAR

pesquisa histórica CLAUDIA BOLSHAW e JOÃO PEDRO BORSANI montagem FERNANDO MENDONÇA e BRUNO TORRES mixagem e edição de som RENATO ALENCAR

animação coletiva Kaiser MARÃO - ZÉ BRANDÃO - PEDRO IUÁ - STIL - MARCOS MAGALHÃES - DIEGO AKEL - ROSANA URBES - FÁBIO YAMAJI

entrevistas com CARLOS SALDANHA - MAURICIO DE SOUSA - ALLAN SIEBER - ARNALDO GALVÃO - OTTO GUERRA - MARCOS MAGALHÃES - CHICO LIBERATO - ANTÔNIO MORENO - STIL - WALBERCY RIBAS - DANIEL MESSIAS - MAURÍCIO SQUARISI

QUIÁ RODRIGUES - ENNIO TORRESAN - PAULO MUNHOZ - ALCEU BAPTISTÃO - CELIA CATUNDA - ALÉ ABREU - MARÃO - PEDRO IUÁ - ROSANA URBES - FÁBIO YAMAJI - ITSUO NAKASHIMA - ZÉ BRANDÃO - PAULO JOSÉ - TELMO CARVALHO

DIEGO AKEL - JOSÉ MARIO PARROT - OLÍVIA LATINI - ROBERTO MAIA - GUILHERME ALVERNÁZ - AÍDA QUEIROZ - CESAR COELHO - KIKO MISTRORIGO - ROSARIA



co-produção



apoio





TENEMOS TECNOLOGÍA DE ÚLTIMA GENERACIÓN: NUESTRAS CABEZAS Y MANOS.

Árbol Naranja/**Artesanía Audiovisual.**

www.arbolnaranja.cl



ArbolNaranja



@arbolnaranja_



arbolnaranjaproducciones





Cuerpo en Espuma Látex para “La Noche Boca Arriba”

Cortometraje de Hugo Covarrubias

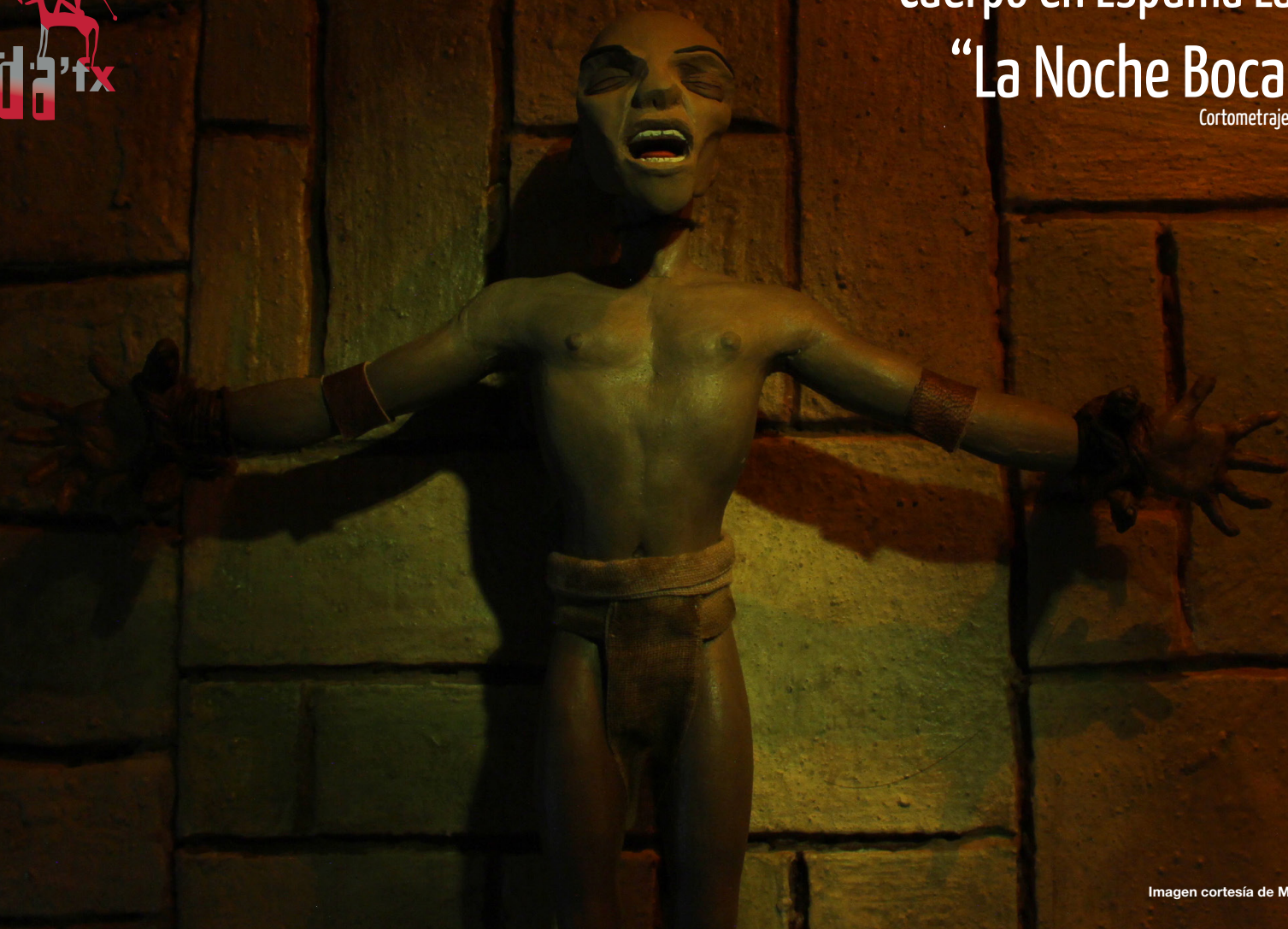


Imagen cortesía de Maleza Studio ©



MANADAFX :

Creature FX | Puppets | Stop Motion armatures | Props | Concept Design.

cel: 9 790 65 600 | fijo: 56 2 271 09 773

e-mail: federico@manadafx.cl

web: www.manadafx.cl





RENÉ CASTILLO

La muerte renace a través del stop-motion

Una experiencia próxima a la muerte fue lo que motivó a este artista a acercarse a la animación. René Castillo es sin duda uno de los grandes exponentes del stop-motion en México, ganadores de innumerables premios tras sus dos cortometrajes. Una experiencia intensa que hoy lo mantiene alejado de esta técnica.



Por Pamela Riveros Ríos





Imagen del cortometraje "Hasta los Huesos", de René Castillo

No hay duda de que René Castillo es uno de los principales exponentes de la animación en México. Sus dos cortometrajes en los que empleó la técnica de stop-motion se encuentran entre los más premiados, acumulando más de 50 premios internacionales.

La intensidad de su trabajo lo hace merecedor de esta recepción mundial. Tras una experiencia que lo acercó a la muerte, supo que la vida era breve, que no debía perder tiempo y hacer lo que le apasionaba. Una artista chilena le mostraría el camino que le permitiría acercarse a la animación y produjo dos cortometrajes en stop-motion: "Sin Sostén" (1998) y "Hasta los Huesos" (2001). En estas dos realizaciones encarnó las sensaciones y sentimientos que rondaron luego de su accidente automovilístico; emociones que son representadas por un hombre que está solo y que busca una explicación de la vida.

Dice que "la mejor manera de conectar con los otros es

siendo honesto con lo que estás haciendo".

René, cuéntanos ¿cómo fue la experiencia de entrar al mundo de la animación?

Yo me acerqué a la animación de una manera un poco natural a través del material; me fasciné con la plastilina. Desde niño jugaba mucho con eso.

Cuando crecí y tenía que decidir qué iba a estudiar, la animación no era una opción en México. No había escuela. Entonces entré a estudiar Administración de Empresas. Y tal vez me hubiera quedado ahí muchos años, pero... esas cosas que pasan en la vida. En el segundo semestre tuve un accidente y decidí dejar los estudios. Y en ese tiempo me di cuenta de que no quería hacer eso, que tenía que buscar algo que me apasionara de verdad, porque te das cuenta de que no puedes despertar al día siguiente.

Y me entró una necesidad de encontrar lo que realmente



Cortometraje "Hasta los Huesos"





Imagen del cortometraje "Hasta los Huesos"

era mi pasión. Tardé varios años de recuperarme del accidente, fue muy fuerte. De pronto, en esas cosas de la vida, escuché en el radio que iba a haber un curso de animación con plastilina. Dije 'hace años que no agarro plastilina, pero yo sé que puedo hacer lo que sea'. Quien fue a dar el curso a Guadalajara fue una chilena, Vivienne Barry.

Y para mí fue muy importante porque básicamente nos puso cortometrajes de animación en stop-motion de la mejor animación del mundo, sobre todo europeos y yo no había visto nada de eso. Entonces estaba viendo la pantalla y pensando 'eso es lo que quiero hacer'. Y acabando esa función ya no tenía duda: yo tenía que volverme animador. Al día siguiente ya estaba empezando la producción de mi primer cortometraje.

¿Y qué vino después de esa decisión? ¿Cómo comenzaste a hacer este cortometraje?

Al día siguiente regresé a la universidad a estudiar Ciencias de la Comunicación, que era lo más cercano a la animación. Lo que realmente me interesaba era tener acceso a cámaras y luces, y poder explorar todo este universo. Pero me ayudó mucho estudiar porque te enseñan del mensaje, del discurso, de cómo narras una historia.

Y ha sido un viaje bien bonito. No he parado de descubrir, de aprender y de disfrutar. Creo que realmente encontré lo que me apasionaba. Me siento muy afortunado de haber descubierto esto. La animación es muy amplia, hay miles de formas de hacer cosas, y hay mil de historias que contar. Y lo importante es descubrir cuáles son tus historias, cuáles son tus obsesiones y de alguna manera tratar de ser honesto.

Una vez que descubriste el stop-motion, ¿cuáles fueron las temáticas de tus cortometrajes?







HASTA
LOS
HUESOS

CROQUE LA MORT

Guión DIRECCIÓN Y EDICIÓN

RENÉ

CASTILLO

Cuando acabé la carrera tenía que demostrarme a mí mismo que sí tenía potencial para ser animador. Entonces mi primer cortometraje se llamó "Sin Sostén" y fue un corto de animación con plastilina. Realmente los recursos eran cero. Pensé que lo iba a hacer en tres meses y tardé un año y medio en terminarlo. Reunimos un equipo con mucha pasión, porque era la primera vez que hacía un cortometraje con cine, con una cámara de los años '40, con 35 milímetros.

Lo estrenamos en el Festival de Cine de Guadalajara, donde ganó todos los premios que te pueden dar. Pero a los dos meses estábamos en el Festival de Cannes, en la alfombra roja, compitiendo por la Palma de Oro, fue al primer festival internacional al que fui. Me dio mucho gusto estar ahí y jamás había considerado estar en festivales de cine, ni sabía que existían.

Después de eso regresé y tenía que hacer mi siguiente cortometraje que es "Hasta los Huesos". Y de alguna manera estos dos cortometrajes tienen que ver con algo muy personal, que era esa experiencia cercana con la muerte, ese accidente fue una experiencia que me marcó y que de alguna manera tenía que aflorar, tenía que contar algo sobre eso.

"Sin Sostén" es qué pasa en el momento que te mueres, y "Hasta los Huesos" es una exploración de qué pasa cuando ya estás muerto, todo lleno de estos elementos de la cultura mexicana sobre la muerte que son muy ricos.

Con "Hasta los Huesos" tardamos tres años en terminarlo. Fue muy emocionante e intenso. La animación cuadro por cuadro, cada shot, cada reto que teníamos que lograr en términos narrativos y de animación.

Pero también estaba toda la aventura de conseguir dinero, de no parar, de mantener al equipo unido y de llegar hasta



Link a entrevista en video de René Castillo





Imagen del cortometraje "Sin Sostén"

el final, porque un proyecto así no te alcanza, se te sale de las manos. Me dieron todas las becas que te pueden dar, todos los apoyos que puedes conseguir, empezamos a dar cursos de animación para conseguir dinero y para no parar. Hice los primeros comerciales.

Ahora, hay más proyectos, hay más retos...

¿Cómo ves el stop-motion en México y el desarrollo de esta rama en tu país? ¿Te consideras un pionero en ello?

Fijate que sí, la verdad es que no me propuse hacerlo, fue algo nuevamente circunstancial. Cuando me enganché con la animación no había más animadores, no había mucha gente haciendo, había un par. Los busqué para que me enseñaran y no querían compartir mucho.

Todos estos años mucha gente se involucró con nosotros en el proceso, algunos estaban con nosotros una semana, uno o dos años y de alguna manera muchos de ellos siguen

haciendo animación y son los que han hecho los cortos importantes en México, lo cual me da mucho gusto. Siento que es mérito de ellos.

También veo que las cosas han cambiado. La tecnología ha acercado a la animación a todo el mundo. Yo me sorprendo pero en el teléfono tengo herramientas para animar mucho mejores de las que tuve en todos mis años de aprendizaje. Entonces hace cinco o seis años que las escuelas comenzaron a abrir carreras de animación, lo cual no sabes el gusto que me dio, porque cuando estaba empezando no solo no había animación, la animación se veía hasta de un modo peyorativo.

Me acuerdo que a mitad de la carrera de comunicación fui a la Ciudad de México a explorar las carreras de cine, porque quería aprender de una manera más formal, pero enfocado a animación, y me decepcionó mucho porque cuando llegué veían un poco como 'aquí hacemos cine, no









hacemos caricaturas'. ¡Pero la animación también es una forma de hacer cine!

Con el tiempo fue cambiando, y las escuelas de cine me fueron ayudando, los festivales empezaron a abrir secciones de animación, es una industria en potencia muy grande. Eso me gusta mucho, en México hay mucha gente haciendo animación y me da mucho gusto que gente se acerca y me dicen que decidieron hacer animación porque vieron un trabajo que hice yo. No lo pensé, pero da gusto saber que de alguna manera ayudaste y que hay mucho que hacer todavía...

¿Qué aspectos latinoamericanos podemos encontrar en tus dos cortometrajes?

"Sin Sostén" es la historia de este personaje triste, que decide quitarse la vida, pero no es un lugar definido. Y la narrativa de esa historia es 'tenemos a estos referentes como el ideal, como el hombre y mujer ideal', y no somos así, en Latinoamérica nos ponen modelos que nosotros aspiramos. El personaje no está a gusto con quien es, con la situación, con su vida y de pronto decide cambiarla y lo logra. Tiene cierto drama y mucha ironía.

"Hasta los Huesos" tiene toda una carga simbólica de elementos muy mexicanos y que siento que son compartidos con Latinoamérica. Es bueno que miremos y busquemos nuestras historias, nuestro entorno. Además, creo que la mejor manera de conectar con los otros es siendo honesto con lo que estás haciendo.

Hay muchos modelos que se repiten una y otra vez, que son cliché, que son lugares comunes, que hay que tratar de evitar, que hay que tratar de darle la vuelta y que lo llenemos de esos sabores también va a ser más interesante para un público global.

¿En qué proyectos te encuentras trabajando actualmente?

Después de esos cortometrajes, que fueron muy intensos, me di cuenta de que no podía volver a hacer cortometrajes así, necesitas mucho dinero y de alguna manera no hay mercado para ellos y que es lo más triste, no puedo planear mi vida haciendo cortos porque no puedo vivir de becas. Amo el stop-motion, amo el material, amo la plastilina, yo pensé que iba a morir con plastilina en las uñas.

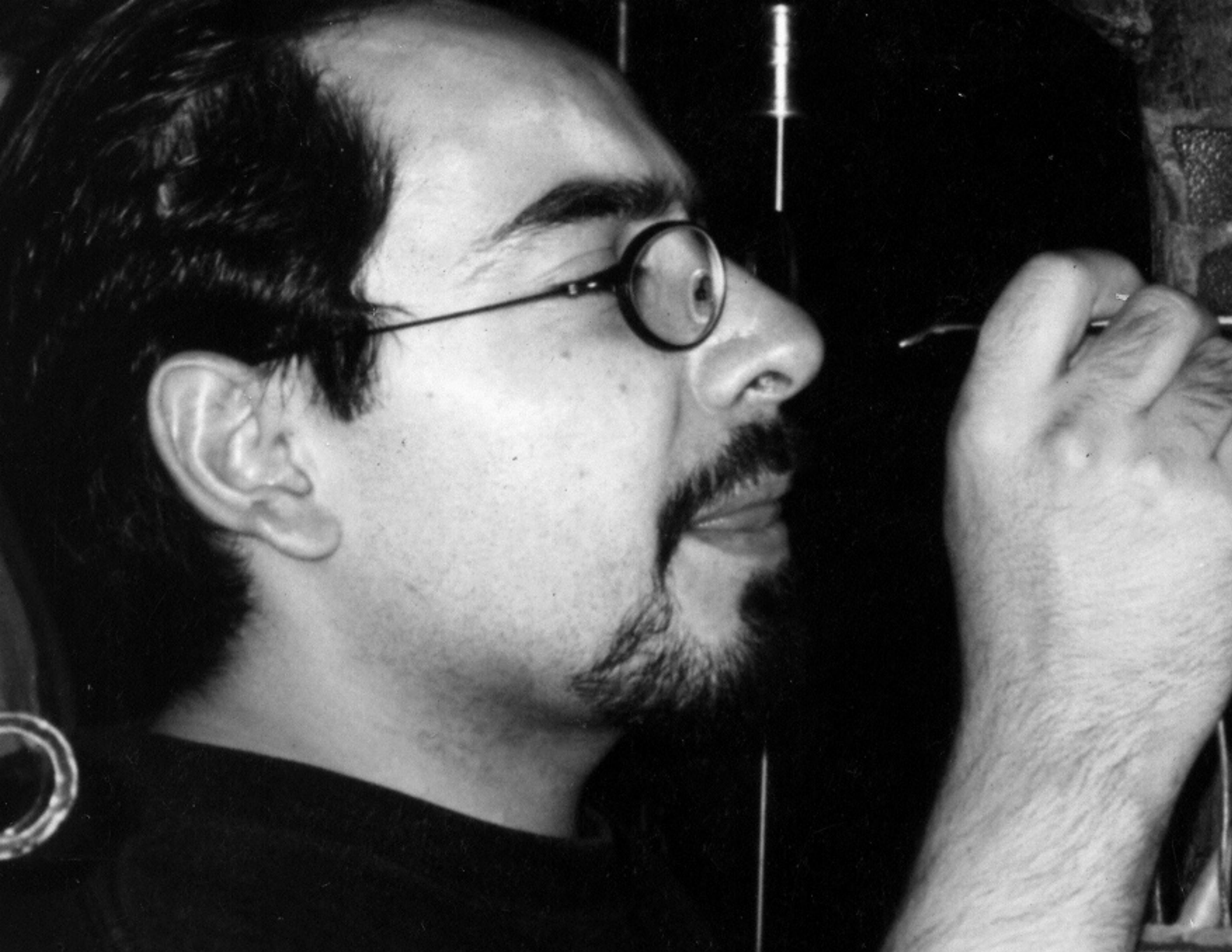
Estoy haciendo la película en 3D. Mi búsqueda está en tratar de seguir haciendo animación, que es mi pasión y tratar de entender industria. Si cuentas una bonita historia y conectas con la gente puedes alcanzar distribución y lograr llegar a muchos países.

Hacer un largometraje no está fácil. Me he dado cuenta de que es muy complicado lograr que una historia se sostenga, que te mantenga involucrado, enganchado, emocionado todo el tiempo y que al final te impacte más.

Estamos produciendo mi primer largometraje en animación. Hay una aventura que ves en la pantalla, pero tal vez hay una aventura más grande atrás, mucha gente involucrada, consiguiendo dinero, aprendiendo, tratando de lograr esa magia.

Si alguien se sienta a ver mi película tengo que darle una experiencia cinematográfica grande. Para mí es importante que todo esté al máximo nivel posible, que cuando acabe la película la gente diga 'wow, qué bueno que vi esto'. Para mí esa es la meta y tienes que lograrlo con música, con historia, con diseño, con arte. Todo se involucra y todo pesa para lograr ese objetivo.

La animación se la debo a Vivianne, una chilena, me da un gusto enorme. La vida se va rápido, espero hacer cinco películas antes que muera. ¿No? SM



A black and white photograph showing a character with a large head and small body, wearing a flight helmet, positioned inside a complex mechanical structure. The structure appears to be a large, rusted metal frame with various pipes, valves, and a large cylindrical component. The character is looking out from a small opening. The overall scene suggests a mechanical or industrial setting.

SIN SOSTÉN



• SANS SOUTIEN •
• NO SUPPORT •



PLASTIMAN

DISEÑO, ESCULTURA Y ANIMACION

WWW.PLASTIMAN.CL





VIVIENNE BARRY ANIMACION
STOP MOTION
PRODUCCIONES AUDIOVISUALES

TEL. 66991086

ANIMACIÓN EN COLOMBIA

Notas sobre la evolución de la animación colombiana



Por Ricardo Arce

Hoy en día son muchos los ojos que están posando su mirada sobre las dinámicas que se están desarrollando en el campo de la animación colombiana. Un rápido crecimiento y visibilidad internacional que ha ido ganando en un relativo corto tiempo, sobre todo tratándose de un país con un mercado interno incipiente que ha tenido que generar políticas para fortalecer la formación de públicos.



"Imagen y sonido", Fernando Laverde, 1975

Algunos señalan a la actual Ley de Cine Colombiano como uno de los principales elementos en este desarrollo, legislación que incluso es estudiada en diferentes países, no sólo latinoamericanos como referencia de un marco normativo para el fomento de una cinematografía local, mientras que otros aducen que no es este conjunto de leyes sino una suma de particularidades en la forma de concebir, planear y producir proyectos la que caracteriza a los animadores colombianos, gracias al tipo de perfiles profesionales involucrados, dicen unos, a la manera como se conforman la mayoría de estudios de animación en el país y cómo éstos asumen sus propias dinámicas de mercado, argumentan otros, o a una relativa homogeneidad generacional aunque no de estilos, técnicas o influencias que definen a los actuales creadores de contenidos de animación en el país, afirman unos más.



“¿Y vos a qué le temés?” Claudia Solano y Carolina Restrepo, 2011

Sin embargo, establecer acá esta discusión no es el objetivo primordial de este artículo, tema que podría -y debería sin duda- darse en tantos espacios como sea posible, más cuando estamos hablando de la construcción de canales de cooperación internacional para producción de animación en Latinoamérica. Lo que aquí haremos será apenas intentar construir un pequeño contexto que nos permita comprender cómo se ha dado la evolución en Colombia de este campo de creación, apenas como primer paso para la tarea de discutir las condiciones del momento actual que estamos viviendo y del posible futuro próximo para la animación colombiana.

Un modesto inicio

Garras de oro de P.P. Jambrina (1926) y Colombia victoriosa de Gonzalo y Álvaro Acevedo (1933) son

dos películas de imagen real en las que se encuentran los primeros ejemplos de uso de la animación en la cinematografía colombiana. Con una gran carga política, en ambas se hizo uso de trucajes cuadro a cuadro para lograr lo que la mera imagen de registro no podía mostrar: la bandera colombiana exhibiendo sus colores cuando el cine era en blanco y negro -gracias a la colorización manual fotograma por fotograma- en Garras de oro, y el avance de las tropas, aviones y barcos de los ejércitos de Colombia y de Perú en la selva amazónica durante el conflicto bélico entre los dos países de 1932, en la película de los Acevedo, usando pequeñas figuras sobre un mapa con técnicas básicas de stop motion. Estos dos casos, junto con otras pequeñas producciones de comerciales para cine en dibujo animado, y unos cuantos experimentos aislados con técnicas de animación son lo poco que se conoce hasta

la fecha de animaciones colombianas realizadas durante la primera mitad del siglo XX.

Otra historia es lo que ocurre a partir de la llegada de la televisión en 1954, pues comenzaron a producirse comerciales en dibujo animado con estilos gráficos muy similares a los desarrollados por la UPA en Estados Unidos. Animadores extranjeros como los españoles Manuel Mundó, Pedro Morán o Robert Rossé, francés, son algunos de los primeros directores de animación en Colombia, y en sus estudios se formaron los que serían a su vez los primeros colombianos en crear sus propios estudios de animación, como Nelson Ramírez y Luis Enrique Castillo en la década de los años '70. Sin embargo, pese a que la realización de animaciones para la publicidad tanto en cine como en televisión era para este momento relativamente sólida,



"Carga" Yenny Santamaría, 2010





"Mi cuerpo mi territorio", Sergio Mejía, 2010

el cortometraje animado apenas comenzaba a ocupar un lugar en el campo cinematográfico en el país. Antes de esta década se realizaron unos pocos cortometrajes experimentales a partir de iniciativas independientes y que rotaron sólo en circuitos especializados más cercanos al arte que a la industria cinematográfica, como es el caso de *Faustino y su vida atormentada*, un cortometraje experimental claramente influido por *Neighbours* de Norman McLaren (1952) realizado en 1964 en la ciudad de Cartagena por Gastón Lemaitre y Luis Mogollón con técnicas de pixilación, o como ocurre con *Las ventanas de Salcedo* (1966) e incluso con *AZILEF* (1971), dos cortos producidos por el barranquillero Luis Ernesto Arocha en los que se mezclan filmaciones de imagen real con objetos animados, y en los que se interviene la obra de dos artistas plásticos colombianos, Bernardo Salcedo y Feliza Bursztyn.

Un momento de bonanza

La situación del cortometraje animado en Colombia cambió radicalmente a partir de la construcción de unas plataformas para la creación, producción y distribución conocidas en conjunto como "El sobreprecio", que en realidad corresponde a la implementación a partir de 1972 de una serie de leyes que buscaron fomentar la creación y circulación de obras cinematográficas colombianas, que con virtudes y problemas duraron en vigencia, pese a numerosas modificaciones, durante 20 años. Estas normativas del "Sobreprecio", antecedentes de la actual Ley de Cine Colombiano, recibieron su nombre por un sobrecosto en el precio regular de taquilla de las salas de cine que se destinaba para la financiación de películas nacionales. Gracias a ésta y otras iniciativas se logró una relativa constancia en la producción de cortometrajes



durante dos décadas e incluso la creación de tres largometrajes animados, dirigidos por Fernando Laverde: *La pobre viejecita* (1978), *Cristóbal Colón* (1983) y *Martín Fierro*, esta última película realizada en coproducción con Argentina y Cuba.

Colombia también comenzó a producir, en este período, comerciales animados para televisión principalmente en técnicas de dibujo animado con una muy buena factura, que incluso se realizaron para otros países de la región. Nelson Ramírez, Juan Manuel Agudelo, Álvaro Sanabria o el catalán Alberto Badal son algunos de los animadores más destacados de este medio, en el que primaban básicamente las influencias de los estudios Disney, Warner

y la UPA.

Otro tipo muy diferente de animadores en este periodo es el de aquellos que buscaron en los cortometrajes de animación un camino de expresión más cercano a la plástica o a la experimentación más que a los sistemas convencionales de la industria filmica o televisiva, como es el caso de Carlos Santa, María Paulina Ponce o Phillippe y Magdalena Massonnat, entre otros tantos realizadores, que encontraron principalmente en el “Sobreprecio” un espacio de financiación alternativo al de los mecanismos de mercado tradicionales.

Siendo entonces un sector muy dependiente de los mecanismos del “Sobreprecio”, cuando en los primeros años de la década de los '90 se derogan las leyes que lo definían y se liquida Focine, el organismo estatal creado para la implementación y vigilancia de estas políticas, tuvo lugar una abrupta merma en la producción de cortometrajes animados, que se da también debido a una serie de eventos políticos, sociales, tecnológicos y económicos que cambiaron dramáticamente el panorama conocido que llegó a afectar además a la realización de comerciales para televisión: sumado a la implementación de políticas de libre mercado para las que no estaba preparado el país, se da la llegada a Colombia de la televisión satelital, que ofreció un conjunto amplio de nuevos referentes visuales y narrativos, más la implementación de tecnologías digitales de producción de animación. Frente a este nuevo horizonte, la mayoría de los realizadores que habían logrado en las décadas anteriores un terreno en el campo de la animación en el país no pudo adaptarse a tiempo a los cambios y fue paulatinamente reemplazada por una generación de animadores jóvenes -en su mayoría empíricos- que no sólo





"Rojo Red", Juan Manuel Betancourt, 2008



"Corte Eléctrico", María Arteaga, 2008.



manejaban los nuevos sistemas de producción, sino que se habían ido apropiando de los estilos y de los lenguajes que los nuevos públicos deseaban encontrar en la pantalla, en los cuales la pauta la marcaron la animación japonesa y la influencia de canales como Locomotion o MTV.

Para el año 2004 se sancionó la primera versión de la actual Ley de Cine Colombiano, que si bien se basa en buena medida en las anteriores legislaciones que se desarrollaron en el país, se han ido elaborando en concierto con los diferentes agentes, tanto públicos como privados, del medio cinematográfico colombiano, bajo la premisa de construir un conjunto de dinámicas para la producción y la distribución que permitan un desarrollo a largo plazo para el campo, pero sin caer en los vicios que se generaron con las políticas adoptadas en otros momentos.

Otras iniciativas de fomento y fortalecimiento para sectores considerados como de alto impacto para el país -entre las que se incluye la animación- desarrolladas por otras instancias como el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones, Proexport o Cámara y Comercio de Bogotá, entre otros, han permitido que se construyan plataformas no sólo para lo filmico sino también para otros mercados como la televisión, la web, dispositivos móviles y los videojuegos. Más que nunca en su historia se están fortaleciendo los mecanismos de coproducción internacional que para el sector de la animación colombiana, de lo cual son resultado largometrajes como *Anina*, coproducción uruguaya y colombiana dirigida por Alfredo Soderguít, series como *Cuentos de viejos* y *Migrópolis*, producidas por Hierro Animación, *La gran pregunta* o *Dr. W*, o cortos como *I Hate You Red Light*, dirigida por Juan Manuel Urbina y M.R. Horhager en 2012.

Con un número creciente de producciones animadas al año, junto con una presencia también mayor en festivales y mercados internacionales, la animación colombiana parecería ir alcanzando -después de muchos altibajos- un cierto punto de madurez que le permitiría consolidarse como un eje de creación relevante en el marco regional, siempre y cuando sepa aprender de los errores de momentos pasados y sea capaz no solo de dialogar eficazmente con los públicos tanto de su propio territorio como con los de los países latinoamericanos y del resto del globo, sino que continúe en el camino de la creación de contenidos animados para circuitos tan heterogéneos como los de la televisión, el cine, los festivales especializados y los de la animación experimental, por ejemplo, con lo cual podrá seguir enriqueciendo su rico repertorio de expresiones que hasta el momento la han caracterizado. SM

Ricardo Arce:

Animador e investigador, es Docente Asociado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano, en donde coordina el área de Animación de los programas de Diseño Gráfico y de la Tecnología en Realización de Audiovisuales y Multimedia. Es miembro fundador y actual Presidente del capítulo colombiano de la Asociación Internacional de Films Animados, ASIFA Colombia, y miembro de la Junta Directiva de ASIFA Internacional. Estudió Diseño Gráfico en la Universidad Nacional de Colombia, la Especialización en Televisión de la Pontificia Universidad Javeriana y la Maestría en Estética e Historia del Arte de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Es coautor del libro La Animación en Colombia hasta finales de los años '80, publicado por la UJTL.





Serie "Migrópolis", 2013



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



/latamcinema



@LatAmcinema

M E R C A D O A N I M A C I O N I N D U S T R I A



SANTIAGO 26 al 28 noviembre 2014 **MIA!**

WWW.MIA.CL

DANIEL ARRIAGA

La historia detrás del creador del reconocido Oso Lotso de Toy Story 3

Muchas veces estuvo frente a la puerta de Pixar esperando encontrar alguna oportunidad laboral. Cuando lo logró, buscó consejos con los más avezados para desarrollar su potencial artístico. Así avanzó hasta llegar al departamento de diseño de personajes, donde su potencial y habilidad fueron plasmadas en la gran cantidad de personajes que ha hecho. Solomonos Magazine lo contactó y quiso saber más en profundidad sobre su carrera profesional.

Por Pamela Riveros Ríos



Daniel Arriaga ©DISNEY/PIXAR

P I X A R



C O L L E C T I O N

DANNY

*“¿Qué nos puedes decir de tu proyecto
“The Pixar Storyline” y
cómo surgió esta idea?*

*Esto vino de un trabajo freelance
que tuve para una compañía llamada
Collectors Editions.*

*Correspondía a una pieza original que
incorporara todas las películas de Pixar
hasta ese momento,
en una ilustración.*

*No quise mezclar los mundos y en su lugar
las coloqué tendidas, entonces pude crear
algo con la línea de color de todas las
películas”.*

Mientras estudiaba Animación e Ilustración en la Academy of Art College (desde la primavera de 1999 hasta 2001) en San Francisco, Estados Unidos, Daniel Arriaga quería trabajar y hacer lo que a él le apasionaba: dibujar. Por ese motivo, realizó tres intentos para entrar lo antes posible a Pixar. Y así fue.

Una vez dentro dejó la escuela porque sintió que estaba aprendiendo muchísimo más en ese estudio. Estuvo por un largo periodo trabajando como asistente de producción en el departamento de Simulación y Efectos, pero él quería crear y dibujar. Ante esto, pidió una guía al destacado Tony Fucile (“The Iron Giants”, “Los Increíbles”), quien, más allá de enseñarle lo que es la animación, le mostró lo que un

animador de corazón debe tener: la constancia.

Su persistencia hizo que diera un salto en su carrera desde el departamento de Simulación y Efectos al de Arte, desempeñándose como asistente de producción. Sin embargo, uno de los pasos importantes fue convertirse en Sketch Artist, del mismo estudio, donde desarrolló una de sus creaciones más reconocidas a nivel mundial: el Oso Lotso de la película “Toy Story 3”.

Sumando en su trayectoria, Daniel Arriaga ha participado en un sinnúmero de películas animadas, entre las cuales se cuentan “Monster Inc.”, “Ratatouille”, “Up” y “Wall-E”, entre muchas otras.

Daniel Arriaga ©DISNEY/PIXAR







NOT ST
/



FEATHER
PIECE
WITH TH

OUTFIT
DIFFER
RIAL G
BODY.
NESS
THIC
BUC
BUT

STRAIGHT

HAT IS ALSO MADE OUT OF FELT AND IS IRREGULAR.

EYEBROWS ARE MADE OUT OF FELT.

SO ARE THE TOE AND FINGER NAILS.

2 IS A OF FELT THICKNESS.

BELLY IS A DIFFERENT MATERIAL - ATTACHED TO IT HAS THICKNESS TO IT.

THICK & CHUNKY KNEES AND TONS.

BODY LINE

FUR LINE

ONE CONTINUOUS SHAPE. NO SEAM.

SEPERATE TONGUE MADE OUT OF FELT.

ARM IS ATTATCH AT AN ANGLE

TAG IS WELL WORN.

LEG DETAIL

Durante 2009 tuvo un breve recorrido por los estudios de Disney, donde realizó trabajos para "Fix it Felix" y en el diseño del personaje de Ralph en "Wreck-It Ralph".

Sin embargo, vuelve al estudio que lo acogió, Pixar, donde recientemente fue ascendido como Director de Arte de Personajes para la próxima película de Lee Unkrich.

Ante este largo portafolio, Solomonos Magazine quiso entrevistarle y preguntarle sobre su trayectoria, y la receta para convertirse en el destacado animador que es hoy.

Daniel, nos podrías señalar ¿qué animación ha sido un referente para ti para tus creaciones? ¿Tienes alguna serie o película que haya influido en tu vida de animador?

Todos los clásicos de Disney y Warner Brothers. Me encanta el estilo clásico de los dibujos de esas películas. Uno de mis animadores favoritos de Disney y que ha influido gran parte de mi carrera de animador es Milt Kahl.

Tengo que destacar que mi película de animación favorita es "The Iron Giant". Me encanta el diseño de ese largometraje que idearon Teddy Newton y Tony Fucile. ¡Una gran inspiración para mí!

¿Cómo fue entrar a Pixar? ¿Intentaste muchas veces trabajar con ellos? ¿Cómo fue el paso del departamento de Simulación y Efectos, donde eras asistente, al lado artístico?

Intenté con Pixar tres veces mientras estaba en el colegio y fui finalmente contratado temporalmente por ellos en mayo de 2001, en el departamento de Simulación y Efectos, como asistente de producción para "Monsters Inc.". Yo quería quedarme en el estudio, por lo que ellos encontraron un espacio para mí en "Los Increíbles" como



Daniel Arriaga ©DISNEY/PIXAR

asistente de producción en el departamento de Arte. Luego de tres años de determinación y trabajo duro, finalmente fui enviado como Sketch Artist en "Ratatouille" donde trabajé con Harley Jessup.

¿Hay algún artista o colega de Pixar o Disney que te deslumbre y que haya sido un referente para tu carrera?

Adoro a muchos de mis colegas. Muchos han sido una parte importante de mi carrera. El más destacado es Tony Fucile. Es un animador genio y un diseñador espectacular. Lo conocí en "Los Increíbles" donde fue el director de Arte de Personajes y animador mentor cuando estuve como asistente de producción en el departamento de Arte.

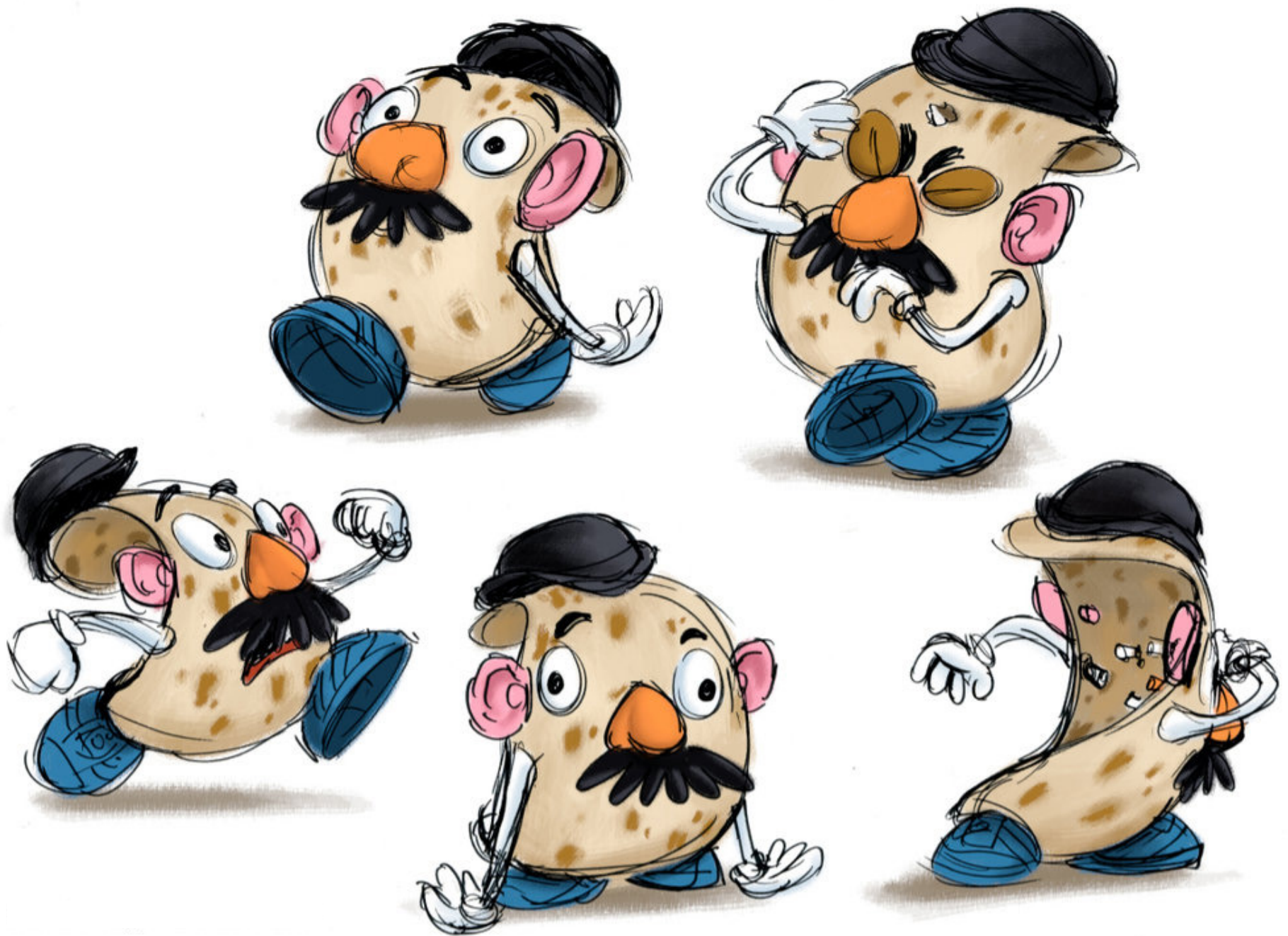
Tony me llevó a su lado y me inspiró, y me hizo sentir que

yo podría hacer lo que quisiera hacer. Mucho de mi proceso de diseño viene de él.

Respecto de tu trabajo como animador, ¿cómo empiezas tu proceso creativo para llegar al diseño de personaje definitivo?

Mi proceso creativo para tener un diseño final depende de una extensa búsqueda de referencias, mentalizado en encontrar un diseño de personaje auténtico y único. Luego de dibujar bastante y buscar referencias, muestro mis diseños al director de la película y él me da un feedback, el cual yo utilizo para continuar el diseño de personajes.

Luego de mucha insistencia y anotaciones, nos dan la aprobación del director y comenzamos a modelarlo en el







computador, donde trabajo con el modelador, para traer al personaje a la vida. Una vez que está modelado y aprobado, se los entregamos a los animadores, para que ellos hagan la magia.

¿Qué cosas positivas aprendiste de Pixar y Disney?

Aprendí que no se trata de algo individual, sino que es un trabajo en equipo. La colaboración es una de las cosas más poderosas en un ambiente laboral.

Además, me di cuenta de que todo es posible con trabajo duro y mucha dedicación. Vivo mi vida a través de tres "estados" que he observado a lo largo de mi vida: "Se positivo, se hambriento y se humilde".

¿Qué personajes has creado para estos dos estudios?

He creado un sinnúmero de personajes pero el más reconocido que he hecho es el Oso Lotso (Huggin Bear) de "Toy Story 3". En esa película también hice a los niños de la guardería, el conserje, la mamá de Bonnie y sus juguetes, y la pandilla de Lotso.

En Disney trabajé en "Fix it Felix" y en Ralph en "Wreck-It Ralph".

Ahora estoy de vuelta en Pixar donde estuve en "Inside Out" en el diseño de Riley, su mamá y papá, junto con el personaje de Disgust, una de las emociones de Riley.

Recientemente fui ascendido a director de Arte de Personajes en la próxima película de Lee Unkrich, donde supervisaré todo el diseño de personajes. Estoy realmente emocionado con este nuevo proyecto.





Daniel Arriaga ©DISNEY/PIXAR

Como podemos ver, te gusta enseñar. ¿Cómo esto influye en tu carrera como animador?

Enseñar me ha educado tanto que no lo puedo explicar con palabras. Cuando enseño a otros siento que también me estoy enseñando a mí mismo. Como dije anteriormente, siempre soy humilde y nunca me siento satisfecho.

La energía que los estudiantes traen a la clase me recuerda a cuando yo estaba en el colegio, y cuán bendecido soy de poder hacer en mi carrera lo que yo amo.

Me ayuda a apreciar mi vida y, de una forma más pequeña, siento que estoy entregando de vuelta una luz de esperanza a la próxima generación de artistas, para que logren mejorar. 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, iconos, imágenes y logos fueron suministrados por los respectivos entrevistados.