

Salamonias

06

Magazine

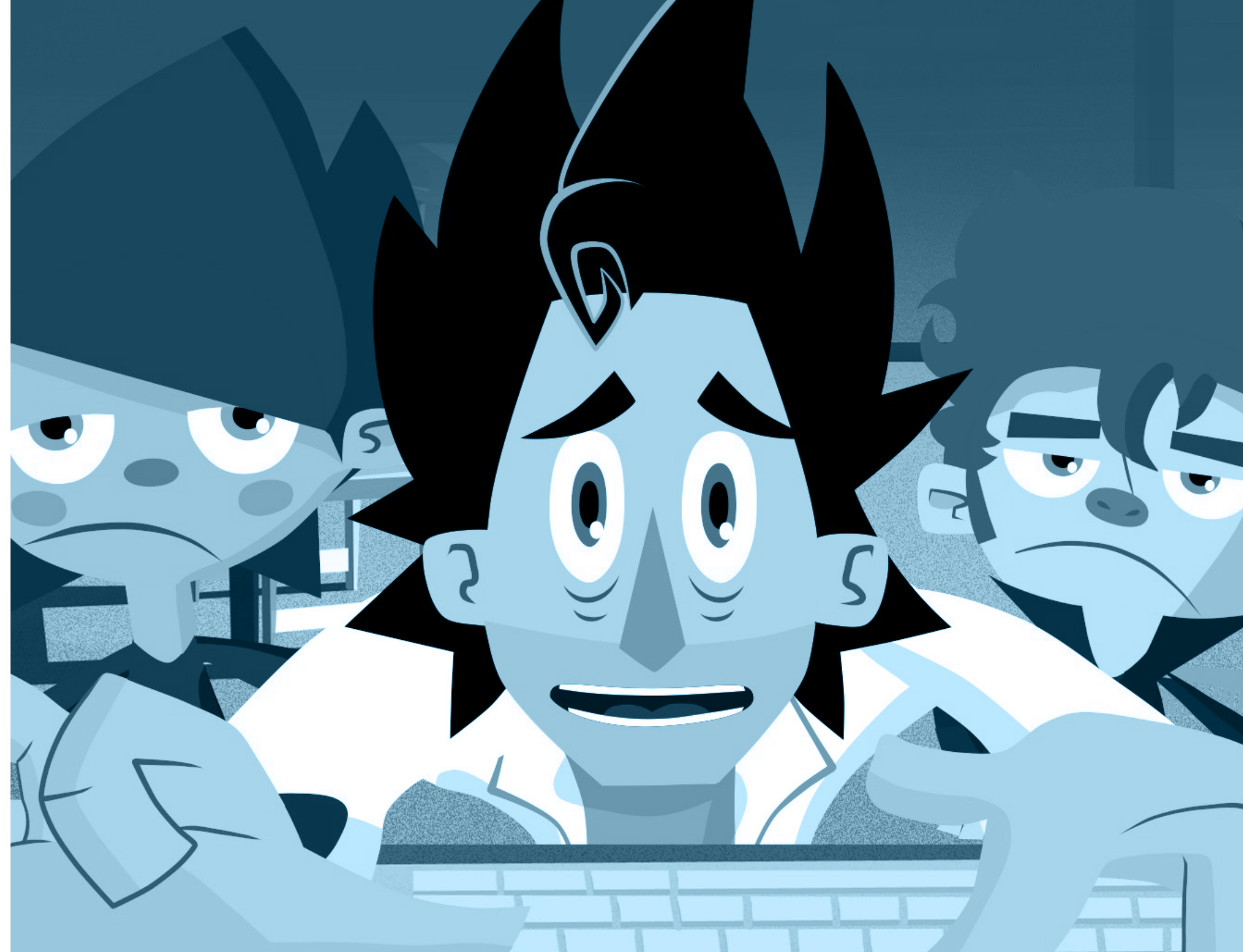


Salomonos⁰⁶

Magazine

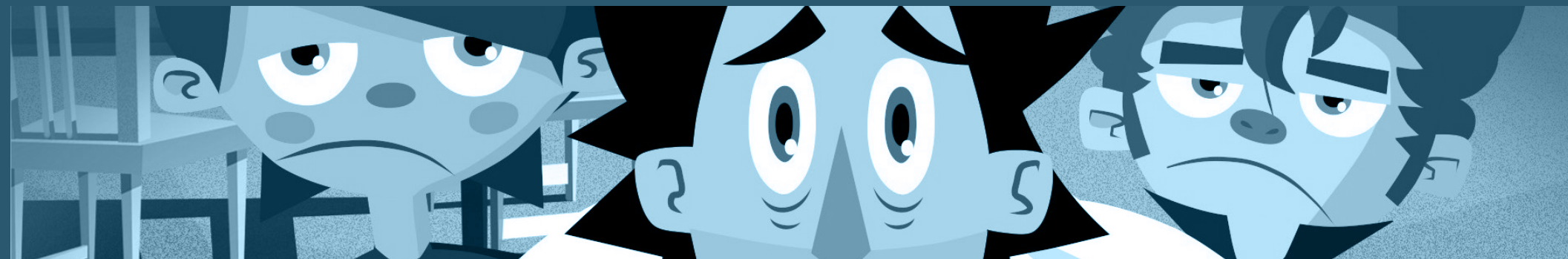
Erwin Gómez Viñales Editor general
Margarita Cid Lizondo Productora Ejecutiva
Josefa Villaseca Periodista
Francisca Gubernatis Periodista
Raúl Rivera Escobar Artículo invitado
Erwin Gómez Viñales Diseñador Jefe
Nicolás Bustamante Diseñador
Francisca Gubernatis Entrevistas en video
Portada Serie "Los Próceres más Posers" de Productora Houston

Noviembre 2015, Santiago de Chile magazine@solomonos.cl



LOS PRÓCERES MÁS POSERS /08

En estos momentos, una nueva serie chilena se encuentra en pleno estado de elaboración: Los Próceres más Posers, de la productora Houston. Para conocer más detalles sobre esta propuesta, conversamos con Juan Carlos Núñez, Marcia Núñez y Nicole Ponce.



NAHUEL Y EL LIBRO MÁGICO /22

Solomonos Magazine da inicio a una nueva sección que seguirá el desarrollo y estreno de los nuevos largometrajes de animación fabricados en Chile. Comenzamos con el largometraje 2D "Nahuel y el Libro Mágico", conoce todos los detalles de esta producción nacional que será estrenada en el año 2018.



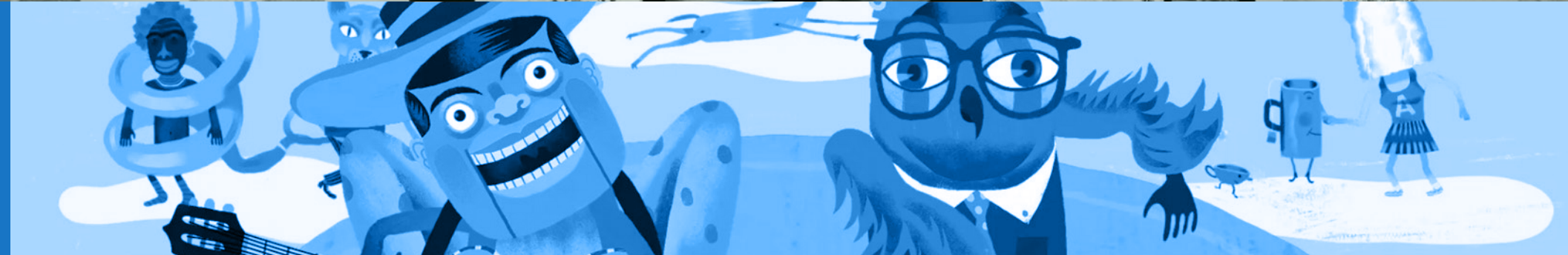
ESTUDIO PÁJARO /34

Ya son más de 10 años en los que Bernardita Ojeda ha hecho volar su imaginación, de los cuales seis de ellos ha sido junto con el estudio Pájaro. En esta productora han nacido algunos de los grandes hits de la animación chilena. Por esto, Solomonos Magazine quiso saber un poco más sobre su historia y sus próximos proyectos.



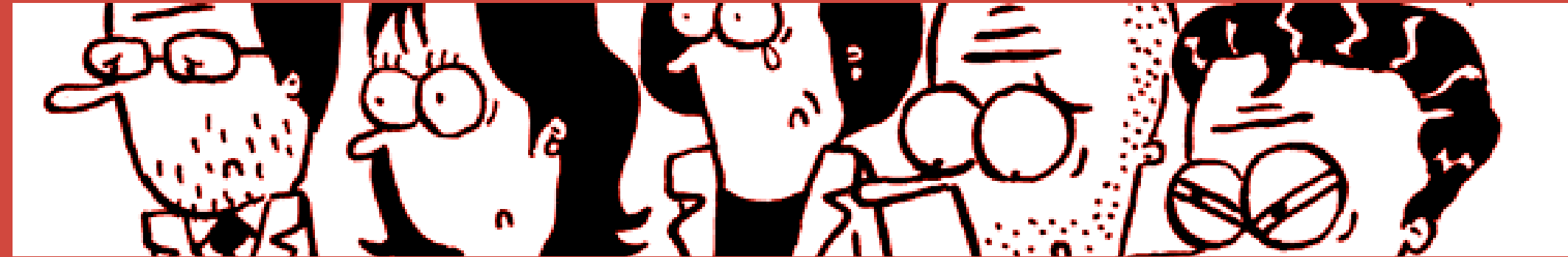
MALEZA /48

El mundo del teatro y de la animación convergen en Maleza, por lo que quisimos saber un poco más sobre sus trabajos y el concepto que los envuelve. Para ello, conversamos con los directores y creadores de esta compañía experimental: Muriel Miranda y Hugo Covarrubias.



MALAIMAGEN /66

Para esta nueva edición de Solomonos Magazine quisimos conocer un poco más sobre el artista detrás de Malaimagen, uno de los dibujantes políticos más conocido del momento. Es por ello que hablamos con Guillermo Galindo sobre sus inicios y su trabajo.



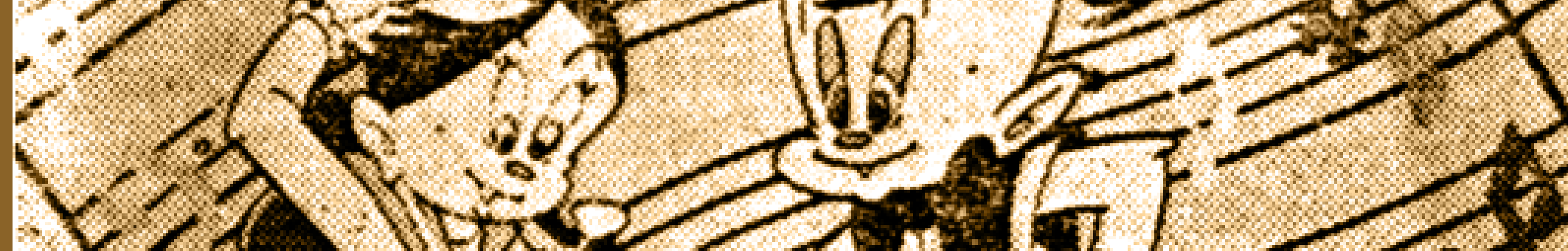
NIARK1 /78

Resumen: El Festival Internacional de Animación CHILEMONOS presenta su nueva imagen 2016. Creada por el artista visual francés Sebastien "Niark1" Feraut. Conoce más detalles de su proceso creativo y de la nueva imagen del certamen de animación chileno.



LA ANIMACIÓN PERUANA /90

Revisamos la historia de una de las industrias de la animación nacional latinoamericana con más trayectoria. Se trata de Perú, que lleva más de sesenta años al centro de el desarrollo de largometrajes de animación. Conoce en la siguiente nota su historia, presente y futuros proyectos.



ADRIEN MERIGEAU /100

En su visita a Chile, quisimos conocer un poco más a Adrien Merigeau, director de arte de "Song of the Sea". Por lo que conversamos con el artista francés acerca de sus comienzos, influencias y sobre su próximo proyecto, el que está ligado con Latinoamérica.



Los PRÓCERES[®] más Posers[®]

“Animando la Historia de Chile”

*Los Próceres más Posers se configura
como una de las nuevas propuestas
de animación nacional, que buscará
enseñar y renovar la oferta televisiva
de nuestro país en el segundo
semestre del 2016.*



Por Francisca Gubernatis



De las sombras de un sótano emerge la inquieta silueta de un hombre con brazos y piernas extremadamente largos. Sentado en un banquillo, la cámara comienza a acercarse lentamente a él mientras se presenta:

—Hola. Mi nombre es Dimitri Angulo, soy un profesor de Historia y, sí, en mis tiempos libres, también inventor. Mi vida gira en torno a mis creaciones. Pero un día, Gabriel, uno de mis alumnos, por error activó uno de mis inventos más preciados y ¡cambió nuestras vidas para siempre! —grita alarmado al mismo tiempo en que se comienza a tirar su despeinado pelo negro.

Y tiene motivos para estar preocupado. Por accidente, Gabriel ha traído a Bernardo O’Higgins desde 1818 al presente. Pero, con un pequeño detalle. La máquina tiene un desperfecto, transformando a todos los viajeros del tiempo en niños de entre 10 y 11 años. Y Bernardo no es la excepción.

Sumado a esto, el pequeño prócer se golpea la cabeza, olvidando todo su pasado. Por lo que ya no podrá volver a su época hasta que recupere su memoria o sino, toda la historia de Chile podría cambiar para siempre.

Este es el comienzo de las aventuras y desventuras de los protagonistas de Los Próceres más Posers, serie de animación 2D de la productora chilena Houston.

Esta nueva propuesta contará con 13 capítulos de 13 minutos cada uno y busca enseñar la historia de Chile a niños de entre 6 y 10 años de una forma bastante particular. Porque en cada episodio, este excéntrico grupo traerá a un nuevo prócer para que cuente sus grandes hitos, y así poder ayudar al pequeño Bernardo a recobrar sus recuerdos.



Miguel Barriga voz de “El profesor Dimitri”

Desde Houston afirman que esto permitirá que “el espectador aprenda una parte de la historia de Chile, contada por sus protagonistas de igual a igual, provocando cercanía y complicidad”.

—La Historia de Chile siempre es muy plana como se enseña en los colegios. [Pero] algunos hemos tenido un par de profesores de historia que salen un poco de esto y nos muestran la historia de una forma más analítica, de una forma más crítica, adoptando un punto de vista y llevándolo también a realidad de hoy —señala Marcia Núñez, productora ejecutiva y jefa de guion de esta serie, señalando que eso fue parte de lo que los inspiró.

—Uno conoce la historia: esto pasó en esta época, esto pasó en esta época y son fechas. Si en la historia sacamos

las fechas, se vuelve muchísimo más entretenido, porque al fin y al cabo, vas entrelazando algunas historias —afirma Juan Carlos Núñez, director de la serie.

Para amenizar aún más los contenidos, la producción cuenta con un humor bastante particular usando como referencia a series como Los Simpsons, 31 Minutos, Hora de Aventura y el Increíble Mundo de Gumball.

Junto con lo anterior, y en un segundo plano, los creadores de Los Próceres más Posers buscan que los espectadores también asimilen otra clase de enseñanzas.

—Cada personaje aprende a quererse a sí mismo y va rescatando distintos valores. Por ejemplo, Gabriel es chamullento, muy chamullento. Entonces en algún minuto



Parte de los Integrantes de la Productora Houston

va a tener que dejar esa fachada y comprender que eso tampoco lo va a ayudar toda la vida, y va a tener que asumir cómo es: que en realidad es un niño inteligente y no necesita eso para poder demostrar quién es —, agrega Marcia.

Perfilando a los protagonistas y antagonistas

El personaje de Gabriel no es sólo un pequeño niño de cabello castaño y grandes ojos avellana que trata de esquivar situaciones por medio de expresiones confusas, el equipo de Houston lo define al unísono como “un enchado que se las sabe todas”.

Junto con este vivaz personaje, nos encontramos con el profesor Dimitri, quien tiene un complejo de científico por lo que constantemente está haciendo nuevos inventos. Pero éstos siempre tienen alguna falla, como la máquina del tiempo. A pesar de ello, es perseverante y busca la forma de mejorarlos. Sin embargo, es de una personalidad muy tímida, que intenta ocultar todo lo genio que es. A esto se le suma sus serios problemas para relacionarse con los adultos, lo cual lo hace más cercano a sus alumnos. “Dimitri cede mucho a lo que los niños quieren hacer. Los defiende cuando les quieren quitar el recreo, los apoya en todos estos planes que se les ocurre. Entonces siempre está apoyando a la creatividad y la imaginación de los niños”, detalla la productora ejecutiva.

Por su parte, el Padre de la Patria es un pequeño niño de 10 años, quien se encuentra atrapado en nuestra época sin saber quién es, ni en dónde se encuentra.

—Para darles la papita, todos se van a encantar con Bernardo. La inocencia de cualquier persona siempre es un encanto para otras. Es lo más inocente en la vida, porque viene de otra cultura y es un niño que pierde la memoria



Propuestas de diseño de Gabriel y Rocío

—confiesa Juan Carlos.

—Y te provoca contrastes: tener esta imagen de Bernardo O’Higgins, que incluso uno se imagina así como “oh grande” y Bernardo O’Higgins era muy bajito, al punto que hoy no podría entrar a la Escuela Militar, porque no tiene el porte. Y uno se imagina el prócer, muy serio, muy rudo, siempre con el ceño fruncido. Se van a sorprender con este Bernardo — advierte Marcia.

En un comienzo estos tres personajes masculinos se configuraron como los protagonistas de la producción. Sin embargo, algo los hizo cambiar de opinión.

—Quisimos igualar en la carta de personajes... Fue una de las críticas que recibimos en una primera instancia cuando fuimos a la Unesco. Nosotros estuvimos

desarrollando esto con ellos y nos dijeron “nos encanta su serie, la encontramos muy divertida, muy entretenida, es muy bonita, tiene mucha historia, pero ¿dónde está la mujer?”. Todo estaba muy masculino — recuerda Juan Carlos.

Fue así como surgió el personaje de Rocío, una de las compañeras de Gabriel, quien pasó a ser la gran voz femenina de la serie.

—Rocío es la más inteligente, la más centrada de los tres. Pero también tiene su grado de locura — afirma Nicole Ponce, Productora General y Directora de Animación de Los Próceres más Posers.

—Si bien es una niña, como que uno la ve en un principio con sus contradicciones: es muy inteligente, es la líder, es la



Gabriel, Bernardo y el Profesor.

Los PROCERES[®] más Posers



JOSÉ DE
SAN MARTÍN



LAUTARO



JOSÉ MIGUEL
CARRERA



CANDELARIA
PÉREZ



ELENA
CAFFARENA



PEDRO DE
VALDIVIA



ARTURO
PRAT



MANUEL
RODRÍGUEZ



BENJAMÍN
VICUÑA
MACKENNA



CAUPOLICÁN



DIEGO
PORTALES



PAULA
JARAQUEMADA



Propuestas de diseño de Bernardo



Expresiones de Gabriel

niña perfecta, es porrista... pero al entrar en este juego, se encuentra con el otro lado que es más de los videojuegos, un poco más niño. Ella esconde también un poco su lado 'Lisa Simpson' detrás de esto que es como la popular del colegio — añade Marcia.

Capítulo a capítulo, estos personajes y los próceres que viajarán al presente no solo deberán ayudar a Bernardo a recordar, sino que también a ocultar la máquina del tiempo del gran antagonista de la producción: don Paolo, el director del colegio, quien está obsesionado por descubrir el laboratorio secreto de Dimitri y todo lo que esconde en él.

—Sin ir más allá, él es una persona ambiciosa, es el sostenedor de un colegio y hay una crítica ahí muy fuerte a eso... — señala Juan Carlos.

—Así es, Don Paolo representa todo esto: el sostenedor, director, inspector. Representa todo ese mundo y él quiere siempre lucrar con la educación —acota la productora ejecutiva.

—Hay una crítica sin ser directa, está inmersa dentro de la serie, es muy sutil... [Pero él] es el personaje que va poniendo los obstáculos y todos los próceres son los que llegan a ayudar para que, en el fondo, don Paolo no cumpla sus cometidos — agrega el director.

Pero don Paolo no estará solo en sus malévolos planes, su gata Romana será su gran cómplice. Un personaje con un pasado que la liga al director del colegio. "Romana fue abandonada, la había atacado un perro y don Paolo la rescata, pero para salvarla -como a Darth Vader- la transforma en una gata/robot. Ella es la que hace todo", afirma Marcia.



Bernardo y Gabriel

Para contrarrestar la fuerza que ejercerá Romana, aparece un último personaje: Houston, el cuy de Dimitri. "Él es el que se va en contra de Romana y, en el fondo, está la marca de nosotros también a través del cuy. Y es como un héroe", describe la jefa de guión, afirmando este personaje trabajará desde las sombras y muchas veces ni Dimitri ni sus alumnos se darán cuenta de que ha salvado la situación.

Construyendo el mundo de los próceres: Investigación y coherencia histórica

Durante la primera temporada, el espectador podrá conocer un poco más acerca de personajes como Lautaro, Caupolicán, José de San Martín, José Miguel Carrera, Manuel Rodríguez, Elena Caffarena y Paula Jaraquemada. "[Algunos] son personajes que generalmente, la historia

los tiene un poquito abandonados. Nosotros los quisimos retomar por la importancia histórica que tuvieron y para que los niños también los conozcan más", afirma Marcia.

Es por ello que cada uno de estos próceres pasó por un exhaustivo proceso de investigación. Casi nada quedó en el azar: los hechos que los envuelven, de qué forman se comportaban, cómo vestían, qué los caracterizaban, cómo se podían relacionar unos con los otros. Para ello, la productora Houston trabajó con un investigador, que es licenciado en Historia de la Universidad Católica.

— Él hizo todo. De hecho, él nos propuso personajes... nos dijo "oye, están estos personajes y ustedes como quieren innovar, sería súper bueno que metieran a Candelaria Pérez, que metan a Elena Caffarena". Incluso un poco más contemporáneo. Y la verdad es que súper bueno, porque

queríamos rescatar la figura femenina, que un poco se pierde en la historia —destaca la jefa de guión.

Pero no fue una tarea sencilla. El equipo tuvo que sortear algunas dificultades que aparecieron en este proceso de investigación. “Hay bastante poco material... incluso nos costó encontrar material de O’Higgins. Hay pocos datos y siempre generales y detalles que finalmente uno ya sabe. Entonces ahí ayudó un poco la ficción para crear estos personajes y sus características; y para hacerlos más atractivos también”, señala Marcía.

Además, en cada uno de los episodios la producción animada irá mostrando datos anecdóticos de los próceres.

—Muchos niños no sabían que José Miguel Carrera no se llevaba bien con Bernardo O’Higgins, que tenían una pugna ahí y por qué tenían esa pugna. Entonces eso nosotros lo tomamos en la serie y lo planteamos de manera graciosa —ejemplifica la productora ejecutiva.

—La serie estará llena de esta clase de datos muy interesantes. Pero lo interesante es cómo nosotros pudimos conectar el guión con un tema actual. O sea “al igual que a mí me pasó en una época anterior, ustedes tienen el mismo problema y este problema se puede desarrollar de esta forma”. Eso por lo general, pasa en la serie —enfatisa Juan Carlos.

De esta forma, los Próceres más Posers busca que los niños no sólo conozcan a cada uno de estos “viajeros del tiempo”, sino que los encuentren atractivos y esto los anime a buscar más información sobre estos personajes y, así, vayan descubriendo la Historia de Chile.

El arte y sus referentes



Equipo de trabajo de Productora Houston

Otro rasgo, que desde la productora Houston promete que será una de las grandes características del proyecto, va ligado con lo visual. Vectorización y perspectivas muy exageradas son parte de la esencia del arte de esta serie, en donde los planos de ojo de pez, los contraplanos, picados y contrapicados se tomarán el show.

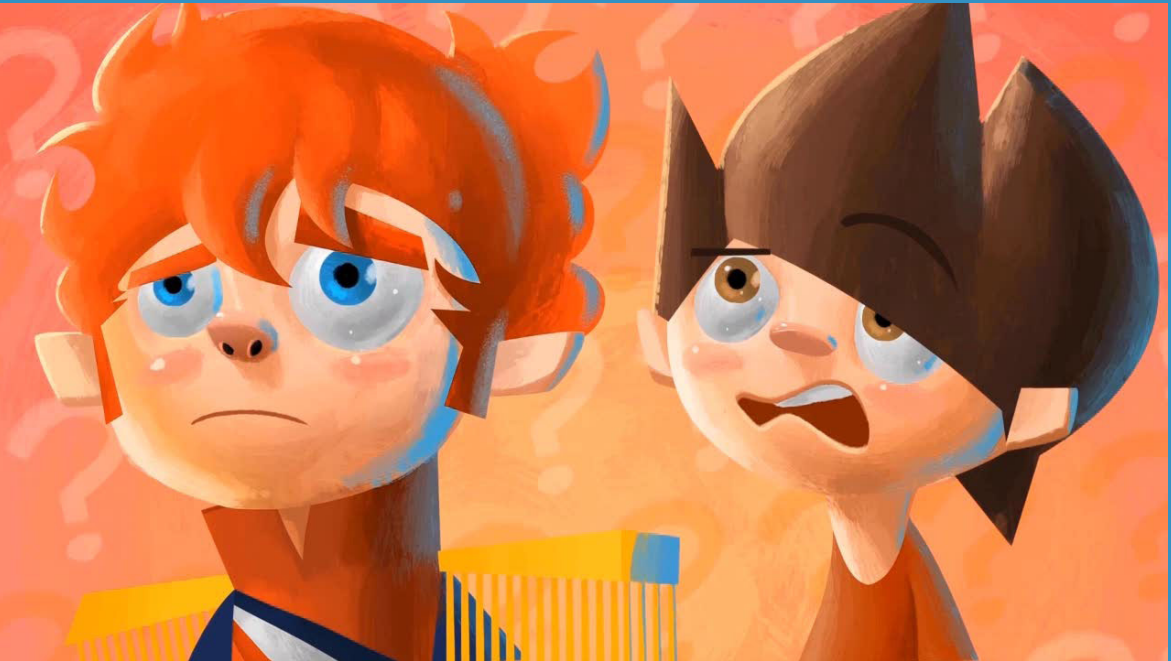
—La gracia de esto es que generar profundidades que a los ojos de uno digas “chuta, algo pasa aquí”. Hay algo más vertiginoso que algo tan plano. Entonces eso logra que la audiencia se encante de este arte que por lo general no tiene líneas —advierte Juan Carlos— Entonces hay que buscar ahí, la composición perfecta para que no peleen, por ejemplo, el personaje principal o el personaje que se está mostrando con el fondo. Y que muchas veces, a pesar de que el fondo sea muy bonito, el fondo no sea el personaje principal de la serie, sino que sea atractivo el personaje

como tal. Entonces por lo mismo llevamos mucho tiempo haciendo preproducción.

Hasta la fecha, la serie contará con 25 personajes aproximadamente, de los cuales cada uno tendrá un color que predomina y será el que mejor represente su personalidad y trasfondo. “Los colores tienen que ver, por ejemplo, sin ir más allá, si es una persona ambiciosa, el color del dinero es verde, entonces su personaje va a ser verde. Siempre hay un simbolismo”, sostiene el director.

A parte de ello, el arte de Los Próceres más Posers, contará con otra particularidad.

—La parte histórica de la serie, cuando hacemos el famoso flashback en que cada prócer cuenta su historia, el arte cambia completamente y toda la animación y todo



Concept Art de la serie

el arte se convierte en recorte articulado. Un poco como sombras chinas, pero como Kung Fu Panda. Nos basamos harto en esa referencia — detalla Nicole.

La película producida por Dreamworks Animation no es el único referente visual. Producciones como El Laboratorio de Dexter, otras series de los años noventa, y Lluvia de Hamburguesas se suman a este universo visual.

—Queremos dejar una huella en cuanto al arte, en cuanto a contenido y entretenimiento, que para nosotros son los tres pilares fundamentales de la serie. Que haya un equilibrio entre las tres y ninguna se pelee entre ella. Nosotros buscamos siempre el equilibrio entre la mejor composición, el mejor layout incluso de proceso, para que ninguno pelee con ninguno. Y ha sido desde la música que hemos tenido en la serie hasta el arte específico de estos personajes, en

cuanto a colores y todo eso —concluye Juan Carlos.

En búsqueda del mercado internacional

Desde la creación de Los Próceres más Posers, la productora pensó en internacionalizar este proyecto. En una primera instancia, el formato de la serie estará disponible para ser adaptado a cada situación en particular.

—La estructura de cada capítulo se puede replicar para cualquier país del mundo. Si los argentinos o mexicanos, brasileños, quieren comprarlo, lo pueden comprar, porque va a estar el formato accesible y ellos van a poder cambiar a los próceres. Es decir, dejar a los mismos personajes principales y cambiar un poco los próceres. A lo mejor pueden cambiar un par de temáticas, pero son cambios mínimos los que tendrían que hacer —señala Marcía.

Por otro lado, la productora Houston ya está en miras de las siguientes temporadas de la serie, que irían más ligadas a la región.

—Después queremos también tal vez hacer los próceres de Latinoamérica, cambiar un poco. Que sea un formato que se pueda derivar en muchos más productos de serie. De hecho tenemos en la mente la segunda temporada. La estructura sería muy similar, pero habría algunos cambios importantes. Ya no serían próceres de la historia, nos meteríamos en otros temas como la música, la cultura, tal vez latinoamericana. Y la forma del viaje cambiaría un poco y ahí hay tantas sorpresas, que queremos que queden enganchadas desde la primera [temporada] —reconoce Marcía.

—La idea también es que sea más latino, para poder exportar. Lo ideal sería tener alguna coproducción para llegar a la meta, que es Cartoon Network —agrega Nicole.

Hasta la fecha, la serie ha sido ganadora de un fondo CNTV 2014. Junto con ello, la productora Houston cuenta con convenio de cooperación con la Universidad Gabriela Mistral.

Al momento de escribir este artículo, la serie animada se encontraba terminando el proceso de preproducción, contando ya con los guiones de los 13 capítulos, los personajes y los storyboards listos e iniciando los primeros animatics.

Por ahora, sólo nos queda esperar su estreno para ver los resultados, que tiene como fecha tentativa el segundo semestre del 2016, llegando a las pantallas chilenas a través del canal TVN. SM

CORTOMETRAJES CHILENOS ANIMADOS
CONTEMPORÁNEOS



MONOCYCLE
D I S T R I B U T I O N



CHILE
MONOS

QUINTO FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN
10 AL 15 DE MAYO 2016

NAHUEL Y EL LIBRO MÁGICO

Nuevos Largometrajes Chilenos

Actualmente son cinco los largometrajes de animación que se están desarrollando en Chile. Un hecho sin precedentes en la joven historia del cine animado nacional y que viene a cambiar una industria que cada día más se proyecta como un polo Latinoamericano.



Por Josefa Villaseca



Nahuel es un niño chilote de doce años marcado por la trágica muerte de su madre durante una tormenta al momento de su nacimiento. Gracias a esto su relación con su padre, un pescador de tomo y lomo, se vuelve distante emocionalmente. Además de esto, Nahuel debe lidiar con un gran temor por el mar que lo lleva a encontrar un mítico libro que le entregara el poder de superar sus miedos y transformarse en el orgulloso hijo de un hombre de mar.

Este es el argumento principal del largometraje “Nahuel y el Libro Mágico” que forma parte de una nueva generación de producciones audiovisuales de animación nacional que esperan cambiar la industria de este tipo de cine e instaurar un modelo que desarrolle, potencie y genere una continuidad de este contenido de larga duración, algo que en Chile no ha existido hasta el momento.

El proyecto nace a principios del año 2012, cuando Germán Acuña (Carburadores), director y creador de la película, emprende un viaje familiar hacia Chiloé, emblemático territorio al sur de Chile conocido por su riqueza natural, histórica y mitológica.

“Estando allá me inspiró el lugar, tuve la oportunidad de conversar con algunas personas de Chiloé y me di cuenta que la gente sigue viviendo al ritmo de las leyendas y sus personajes. Eso tuvo un impacto súper importante y para mí fue descubrir que no a muchos kilómetros en nuestro propio país hay una gran riqueza cultural. Entonces hay todo un material cultural, de historia, de mitología, que está ahí como para llegar y tomar”, relata Germán Acuña sobre el proceso de inspiración que vivió durante esas vacaciones familiares.

Cuando Germán volvió a Santiago llegó con una idea clara: realizar un largometraje de animación 2D que se centrara



Test de arte de la película

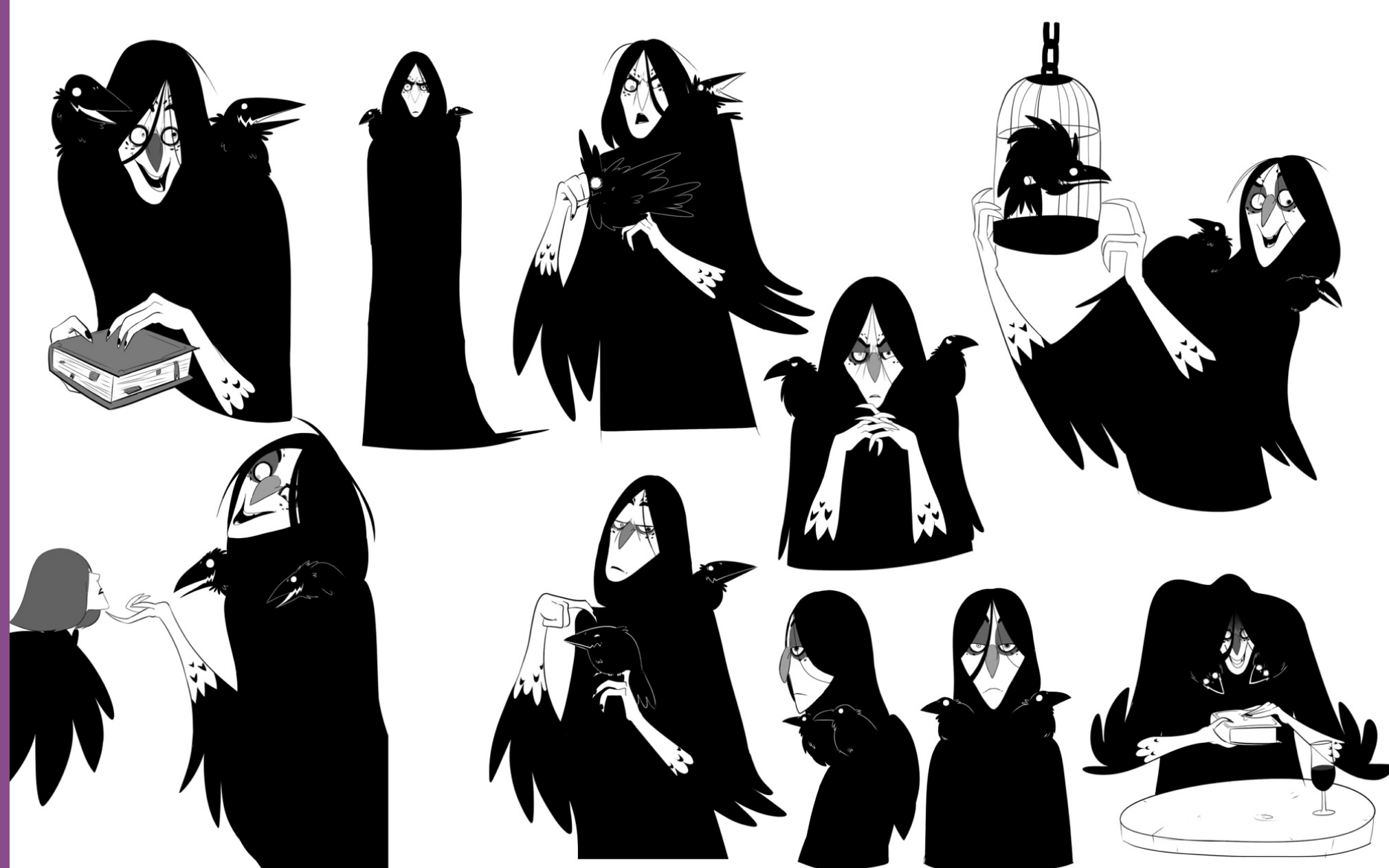
en un conflicto humano, inserto en el escenario mitológico y natural del sur de Chile. Lo que siguieron fueron largas sesiones de planificación de la trama, de evaluación de personajes, de primeros borradores de guion y muchas revisiones, las que señala siguen ocurriendo en este momento.

“Llegué a trabajar con un amigo que es guionista (Juan Pablo Sepúlveda) y el proceso fue como llegar con esta idea de una película ambientada en Chiloé con una historia humana de fondo de padre e hijo. La última versión que escribimos entre los dos la revisó Julio Rojas. El guion final tiene el trabajo de Juan Pablo, mío y la revisión de Julio Rojas” señala Acuña.

Conflicto humano y conexión con la audiencia

Al momento de articular la idea original de la película, tanto Germán como el equipo sabía que el conflicto humano de Nahuel y la falta de conexión con su padre sería la forma de llamar la atención de audiencias de todas las edades.

“Obviamente los niños se van a conectar con el protagonista, que es un niño que tiene el tema de la superación de los miedos. Hacia los papás está pensada esta temática de conflicto de relación padre-hijo. Yo soy papá y la paternidad siempre ha sido un tema para mí. En general el papá masculino, no es un tema muy tratado, siempre hay películas en las que la mamá es el centro. Por eso creo que es un poco más atractivo mostrar la figura del padre e hijo solos y el desastre que eso significa para una familia. Los hombres en general somos un desastre, como que las mujeres nos arreglan un poco, entonces imagínate



Poses de “Kalku”

FICHA TÉCNICA

NOMBRE DE LA OBRA

DURACIÓN

DIRECTOR

PRODUCTOR EJECUTIVO

EQUIPO DE PRODUCCIÓN

GUIONISTA

DIRECCIÓN DE ARTE

TÉCNICA

FECHA ESTIMADA DE ESTRENO

PÚBLICO

“Nahuel y el Libro Mágico”

85-90 minutos

Germán Acuña

Patricio Escala

Carburadores

Germán Acuña — Juan Pablo Sepúlveda

Asesor: Julio Rojas

Germán Acuña — Constanza Adonis — Juan Sandoval

2D Digital

2018

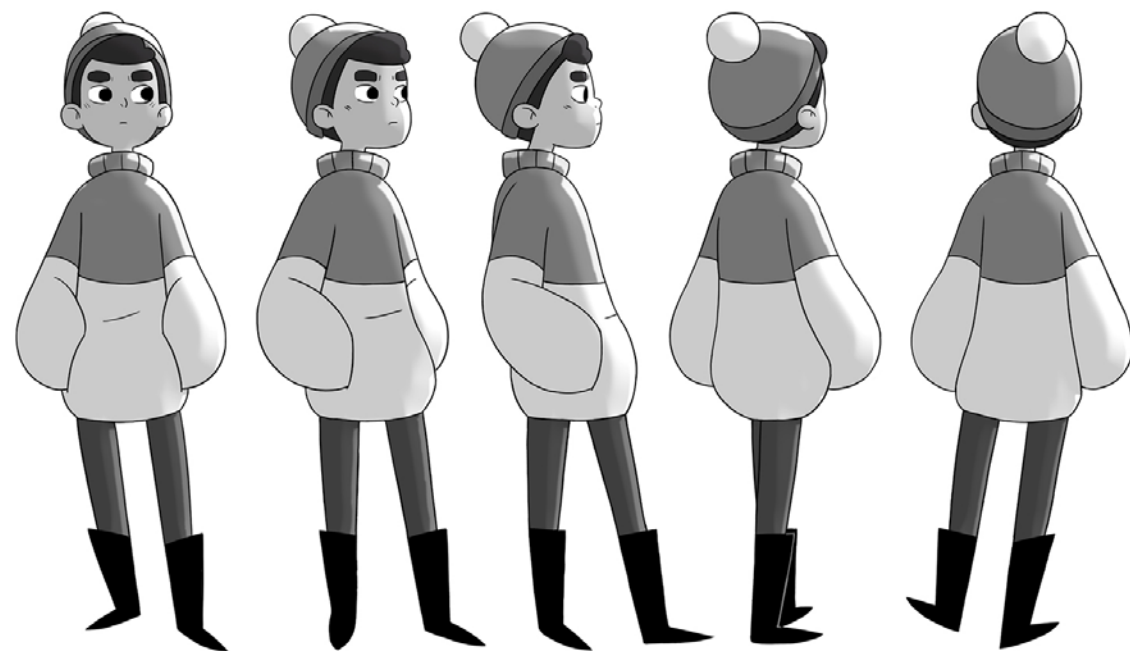
Familiar

una familia en donde no está la mamá y hay un papá y un hijo que no se relacionan. En ese sentido creo que la película propone estas dos líneas, tramas o temáticas que van servir para que un público infantil y un público adulto obtengan lecturas diferentes y se interesen en la película”, asegura el director.

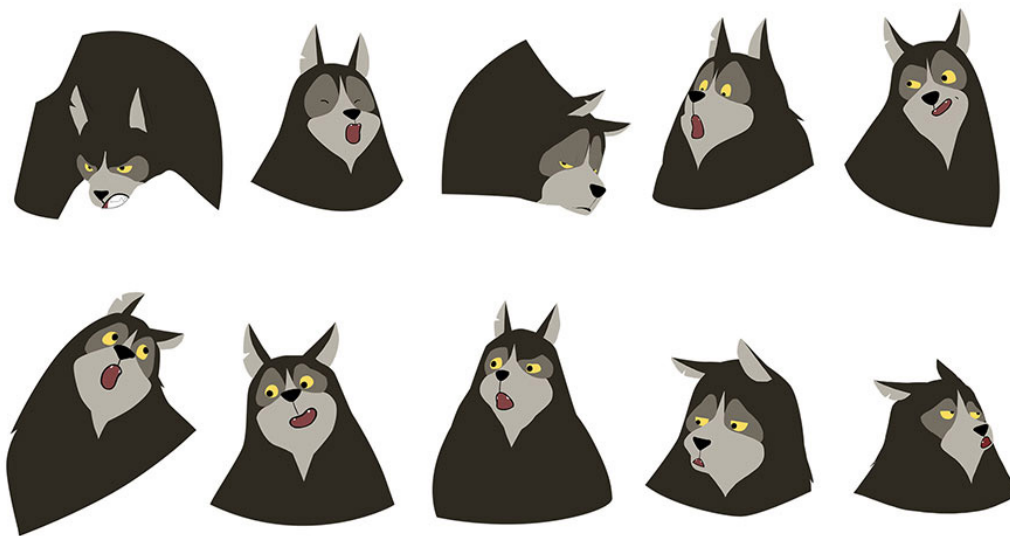
La idea es generar personajes y situaciones en las que la audiencia pueda sentirse identificado en algún grado para así generar una conexión emocional con la obra. Es así como el equipo detrás de esta película comenzó un proceso de pre-producción orientado a encontrar escenarios, estilos, estéticas y personajes que se unieran en la tarea de conseguir este fin.

Nahuel encuentra Levisterio, un libro mágico proveniente de Europa y perdido por un cartógrafo español en una apuesta con una machi, y lo usa para vencer su miedo al mar. Enojado por este hecho un brujo malvado provoca una gran tormenta que hace naufragar al barco en el que navegaba un Nahuel sin miedo: padre e hijo son separados en el mar. El pequeño deberá enfrentarse a desafíos mágicos y leyendas para encontrar a su padre, junto la ayuda del libro mágico y Fresia, una pequeña aspirante a machi.

“La primera versión del guion consideraba más personajes y otro par de sub tramas que finalmente nos dimos cuenta no eran necesarias entonces limpiamos un poco. Habían varios personajes que finalmente no estaban cumpliendo un rol mayor sino que estaban ahí por enriquecer el mundo, con un rol más estético, entonces nos dimos cuenta que lo más importante era ésta historia humana que estaba en el centro de todo. Entonces limpiamos un poco, sacamos algunos personajes y dejamos a los que eran esenciales para la historia y dentro de esos tenemos un brujo, el



Rotación de “Nahuel”.



Expresiones de “Ruende”



Diseño de elementos de fondos

trauco, un demonio inspirado en el chón-chón, la voladora, etc”, cuenta Acuña respecto a la búsqueda de una batería de personajes que le permitieran contar esta historia sin desviarse de lo esencial: la misión de Nahuel.

Al ambientar esta historia bajo el escenario mágico de Chiloé, la producción se encontró con muchos mitos y leyendas que forman parte del imaginario colectivo y de la cultura de Chile. Por esto tuvieron que decidir entre mostrar los personajes tal como los conocemos o modificarlos levemente para que se integraran con más fluidez a la narración del largometraje: “Hay mucho rescate de mitología pero no son rescates literales, si fueran así sería muy difícil armar una historia. Son influencias e inspiraciones pero no es el objetivo de la película enseñarle la mitología chilota a los niños”.

Modelos de producción.

Cuando Germán Acuña se propuso armar esta película lo hizo desde la libertad artística y creativa que un largometraje supone. El desarrollo extenso de una línea dramática y la formulación inteligente de cada paso, cada escena y cada diálogo lo atrajeron hacia el formato de larga duración por primera vez.

En términos artísticos se encontró con un mundo de posibilidades y un gran número de profesionales de la animación, ilustradores, guionistas, etc, del más alto nivel y comprometidos con el proyecto. De tal forma ha podido establecer una línea profesional, de historia y técnica en la cual se puede apreciar claramente la inspiración de grandes estudios internacionales como Ghibli y Cartoon Saloon. “Hacer una película de animación es muy caro. Aun así nuestra intención siempre fue hacer una película 100% en Chile con el talento chileno, pensando en nuestra

primera audiencia como una audiencia local, lo que no quiere decir que no tenga posibilidades de exportarse, lo ideal es que si vaya a otras regiones”, señala Acuña.

Lo difícil fue encontrarse ante un escenario no tan desarrollado de la industria del cine de animación. Históricamente Chile se encuentra en desequilibrio en esta área en comparación con otros países de Latinoamérica. Con una historia de Animación que surge con la primera película de este tipo desarrollada en Chile en 1942 “15.000 dibujos” y con pocas, pero exitosas, producciones largas (entre ellas: “Papelucho” y “Ogú y Mampato”), la industria nacional aún no está preparada para albergar un constante flujo de cine animado que asegure, a lo menos, un estreno de este tipo por año.

Si bien existen organizaciones estatales que potencian el desarrollo de esta área, aún se encuentra en una primera etapa, de la cual todos los realizadores nacionales están esperando ver como evoluciona para garantizar el desarrollo de una industria potente a nivel latinoamericano e idealmente mundial. “En el fondo el desafío para la animación es ver como estos entes estatales puedes coordinar mejor esta área. En este minuto el Fondo Audiovisual (CNCA) tiene un fondo para producción de 200 millones, pero una película de animación medianamente sería que aspire a llevar al menos 200.000 personas a salas no se puede hacer con ese monto”, señala Germán.

Según el director, es importante que las personas a cargo de generar oportunidades para esta área del audiovisual se den cuenta que la animación es un cine con un potencial de masificación mucho mayor que otros. A nivel histórico los primeros éxitos de taquilla de todos los años han sido películas en este formato: “El cine de animación tiene potencialmente mucha mayor recepción por parte del



Diseño de personajes secundarios “pescadores”.

público por lo tanto creo que el primer desafío de cualquier productor siempre va a ser el tema del financiamiento. El financiamiento y la distribución son los puntos más importantes. Por suerte en este momento contamos con una carta de interés de FOX en Chile, conocieron el proyecto, les interesó y nos dieron una carta de interés”.

Pese a los desafíos que se presentan de manera natural, Germán, al igual que todos los realizadores de animación nacional, tiene claro que las oportunidades que entregan arriesgarse con este tipo de contenidos tienen la potencialidad de establecer una industria nacional que nos sitúe como potencia latinoamericana.

“Aparte de hacer la película lo que estamos tratando de hacer es establecer un modelo de producción y es cómo hacer películas con un costo no tan alto, en relación con los

costos que se barajan internacionalmente, pero sí poniendo mucho énfasis en la historia, en la propuesta artística y en la narración visual. Cuando tú tienes una película que cuesta mucha plata de alguna forma las expectativas comerciales son mucho más altas, por lo tanto muchas veces es un modelo que te limita de alguna forma ciertos aspectos artísticos. Queremos hacer películas sencillas pero bonitas, pequeñas obras de artesanía sin volverse loco con presupuestos. Entonces a nosotros nos interesa establecer el modelo de producción, queremos hacer esta película y ya estamos pensando en la segunda y en la tercera. La idea es ojalá algún día llegar al ritmo de una película cada dos años, ese sería el ideal”, señala el director de “Nahuel y el Libro Mágico”.

Estilo + historia



Diseño de fondos

De manera personal, Germán Acuña es un fanático del trabajo de una de las leyendas del cine de animación Hayao Miyazaki y Kazuo Oga, encargado de fondos de estudio Ghibli. Esta influencia se ve en el estilo elegido para llevar la historia de Nahuel a la pantalla grande, que destaca por un trabajo cuidado y estético de ambientación y arte.

“Lo que nosotros queremos hacer es ojalá ser la primera de una nueva camada de películas, es por eso que estamos trabajando muy en serio para tratar de proponer un estilo gráfico atractivo” relata el realizador.

Parte de esta propuesta es la elección de hacer la pieza en animación 2D con estereoscopia (técnica que simula la sensación de profundidad y multidimensionalidad en una imagen plana), esta decisión es una confluencia de

la afinidad de Germán con este formato, la libertad que entrega y la pertenencia de ella con la idea y vibra general con la cual está pensado el largometraje.

Las aventuras de Nahuel son acompañadas en todo momento por el paisaje particular de Chiloé: las casas coloridas, el verde frondoso y el gris azulado de tormenta en el mar. Es aquí en donde entra en juego el trabajo de fondos (en donde podemos ver la influencia del antes nombrado Kazuo Oga), que son tratados como una historia por sí mismos y que Germán espera, le proporcionarán un ritmo orgánico a la cinta: “Aquí lo importante es esta sensación de naturaleza, si estamos en un ambiente húmedo hay que transmitirlo, si estamos en un bosque encerrado hay que tratar de transmitir un poco el musgo y la luz. Eso es el trabajo que se ha tratado hacer y que ahora se ha seguido mejorando en el trabajo de producción

que estamos haciendo”.

Desafíos

Actualmente “Nahuel y el Libro Mágico” se encuentra finalizando el proceso de pre-producción, terminando el diseño de personajes, concept art, color key y en medio de una primera versión del storyboard que representará un primer acercamiento a la historia con la que Germán Acuña volvió de Chiloé el año 2012.

La intención del equipo detrás de este largometraje es realizar el estreno comercial el año 2018 en todo Chile. “Lo ideal es que la película tenga un estreno simultáneo con al menos 50 copias. El sueño es que se transforme en la película con más asistentes, por lo menos de la pequeña historia que tenemos de cine de animación en Chile. Ahora

eso depende de muchos factores, para mí es muy difícil proyectar pero lo ideal sería tener por lo menos 250.000 espectadores”, reflexiona Germán Acuña.

El desafío es grande, pero Germán tiene claro que además de un buen producto lo que hacen falta son iniciativas y políticas de fomento a la formación de audiencias en el audiovisual. Solo de esta manera es posible educar e inculcar hábitos culturales al público nacional, que resulten en la masificación de una audiencia que sostenga y fomente la formación de nuevas producciones.

“Nosotros hoy día tenemos que plantar la semilla para que cuando esas generaciones crezcan podamos hablar de que hay un cambio de audiencia. Pero eso no sucede hasta que no se invierte realmente en la infancia de los espectadores. Ir al cine en Chile hoy en día es como ir a Fantasilandia, la mayoría de la gente va porque quiere olvidar los problemas, y tener la sensación de hacer algo divertido, lo que es súper válido y tiene que ser así, pero no hay una cultura de ir al cine. Hasta que eso no se transforme en una conducta masiva difícilmente va a cambiar”, señala Acuña.

Así como Nahuel debe enfrentarse a sus más grandes miedos para lograr encontrar a su padre, Carburadores se prepara para formar parte de esta importante nueva página en la historia del cine de animación chileno. Con un equipo de profesionales talentosos y con herramientas para generar contenidos exitosos a nivel artístico y de audiencia, esperamos ver a “Nahuel y el libro mágico” en todos los cines del país, junto con los otros largometrajes que se están desarrollando y que buscan cambiar la trayectoria de este formato en la industria nacional de animación. **SM**



PÁJARO

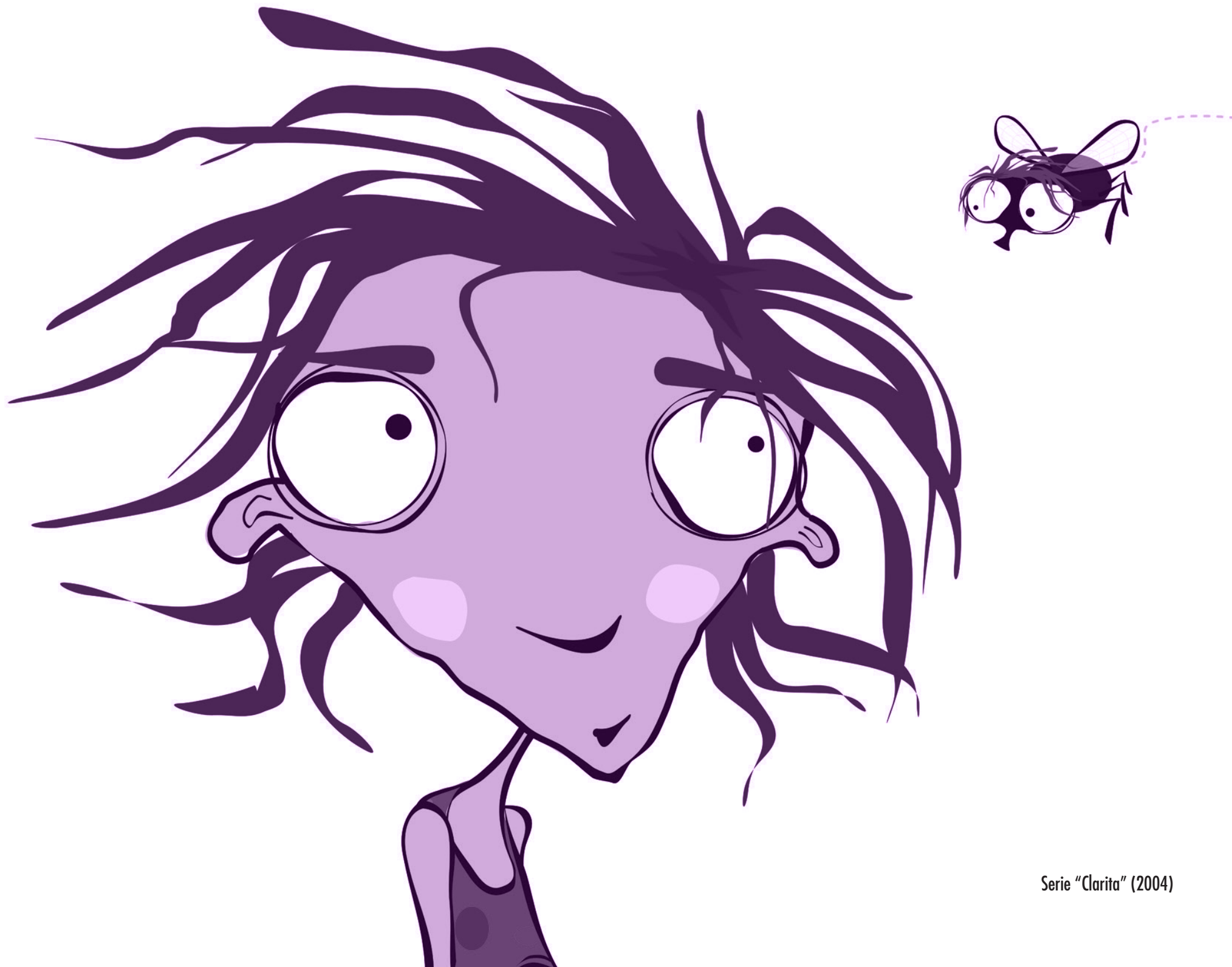
A vuelo de pájaro

Durante más de 10 años, Bernardita Ojeda y el estudio Pájaro han creado piezas llenas de imaginación que han marcado grandes hitos dentro de la industria de la animación chilena. Éste es parte del backstage de su historia.



Por Francisca Gubernatis





Serie “Clarita” (2004)

Bernardita Ojeda (37) no puede evitarlo. Desde que tiene uso de memoria, le ha tenido fobia a las aves. Y son precisamente estos animales a los que tanto teme, que le darían nombre al trabajo de su vida: Pájaro, un estudio de animación chileno que ya tiene, formalmente, seis años. “Pensé que al ponerle así mataba a algún chuncho, pero no maté ni a uno”, confiesa riendo.

Pero de alguna forma, la historia del estudio comienza antes de su fundación, con una Bernardita de 24 años, recién salida de la universidad y con una idea que haría desplegar sus alas. “El inicio de Pájaro como que soy un poco yo, que soy diseñadora y que para mi proyecto de título hice un cortito con un personaje, con lo que pude. Y de ese cortito, no sé cómo, salió una historia más larga”, recuerda. Es ese cortometraje el que no sólo sería el comienzo de la prehistoria de Pájaro, sino que se transformaría en una de las primeras series de animación chilena: Clarita.

Desde ese entonces, ya han pasado más de 10 años de travesía en los que, poco a poco, Bernardita y el estudio han ido encontrando una ruta para migrar. Un viaje lleno de altos y bajos, en donde han nacido series que han marcado —y siguen marcando— hitos en la industria de animación chilena.

Esta es parte de la historia de Pájaro.

Salto al vacío

—Primero que nada, que nadie les cuente cuentos. Porque si de algo estoy segura, es que soy real. Sí, existo. Probablemente no lo vean, pero eso no quiere decir nada. Espérenme un poco, por favor, no me presionen, miren que ya es suficiente con esto que escuchen lo que pienso



Zumbástico Fantástico, serie en la que aparece por primera vez “Chanchiperri” (2011).

—dice Clarita al comenzar el primer episodio de la serie animada del mismo nombre, mientras trata de ocultar cómo luce detrás de imágenes que simulan a una televisión sin sintonizar.

De cierta manera, aquella escena describe parte de la esencia de la protagonista y de la producción de 22 capítulos de 21 minutos. En cada uno, Clarita contaba su historia y la de sus compañeros en primera persona, desde sus pensamientos, y de una forma que resultaba ser bastante críptica según su creadora. Un relato que también iba muy ligado a códigos de la sociedad chilena. “En Clarita usaban jumper, andaban en micro, el lenguaje no era neutro, las tallas no eran neutras, era súper políticamente incorrecta

-que también tiene una gracia, aunque ahora la veo y digo ‘pero, ¡¡cómo?!’”, afirma Bernardita llevándose las manos a la cabeza.

Junto con Villa Dulce, Clarita fue la primera serie animada que se hizo en Chile y fue realizada de manera totalmente autodidacta y espontánea. De hecho, Bernardita confiesa que hubieron capítulos que los hicieron sin animatics y que los primeros cuatro episodios les quedaron 3 minutos cortos.

—[Eso pasó] porque escribíamos los guiones en Word y no sabíamos cómo medir los largos. Entonces los rellenamos, y esos rellenos al final pusimos que eran como un “casting”.



Serie Chilian Geographic (2007)

Inventamos todo un casting de los dibujos que querían ser los dibujos, era algo súper complicado y raro, pero son los que más tienen éxito —dice la directora general de Pájaro mientras sonríe ante el recuerdo.

La producción dirigida para niños mayores de 6 años fue transmitida en 2004 por Televisión Nacional de Chile (TVN), canal que apadrinó la serie y cuenta con el 90% de su propiedad, lo que imposibilita al estudio hacer algo nuevo con ella. Sin embargo, Bernardita advierte que hoy en día no se podrían realizar producciones de este estilo.

—Creo que es una serie que ahora no podrían emitir en televisión. Porque, claro, tiene ritmos que no son de televisión, tiene historias que no son de televisión. Pero al mismo tiempo, a mí me parece que es un súper hito para nosotros y también para la historia de la animación

en Chile: de que se haya podido producir como el espacio, que pienso que ahora no existe, para hacer una cosa tan experimental... para generar un producto así totalmente sin reglas —confiesa.

La serie financiada por fondos del Consejo Nacional de Televisión (CNTV), fue ganadora del segundo lugar del Prix Jeunesse Iberoamericano 2005 y finalista del Prix Jeunesse International (Munich) en el 2006. En la actualidad, a Bernardita le siguen llegando mails de gente preguntando por Clarita.

Pese a esto, al momento de ser emitida, la serie no tuvo buenos resultados, llegando a tener un rating equivalente a cero en algunas oportunidades. “La gente cree que le fue bien a Clarita, pero en ese sentido le fue súper mal. Pero la recuerdan porque fue algo muy raro y deben recordar



Serie “Canal 72” (2010)

que es mejor de lo que es. Entonces para mí, eso es súper importante”, agrega.

Un tiempo después de Clarita, Bernardita hizo otra serie: Chilean Geographic (2007). Esta fue emitida por el canal Chilevisión (CHV) y llevada a cabo con animación digital, gráfica animada y video en vivo. Hasta esa fecha, aún no existía el estudio Pájaro como tal.

Aprendiendo a volar

No sería hasta algunos años después de Clarita que la diseñadora se diera cuenta que su pasión era contar historias a través de animaciones y que para poder seguir trabajando en ello, era necesario armar un equipo y postular a fondos. Y fue precisamente eso lo que hizo: se



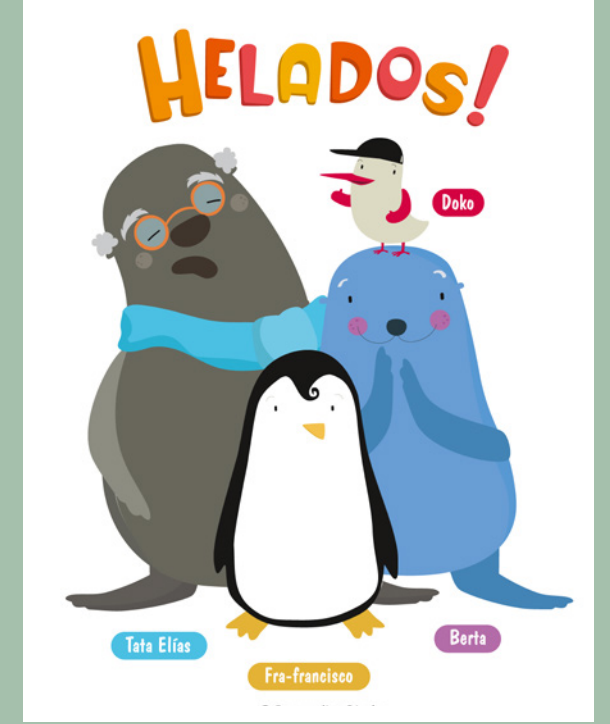
Serie “Matilde y Martín” (2010)

reunió con Simón Ramírez y un grupo de profesionales, comenzaron formar un proyecto y postular a fondos gubernamentales. Finalmente en 2008, en una casa ubicada en Providencia, el estudio salió del cascarón bajo el nombre de Pájaro.

Para Bernardita este es el punto de inicio de la primera etapa de Pájaro, donde se armó el equipo y trabajaron “como pudieron”, con bajos presupuestos y sin pensar en temas como el target o cómo profesionalizar sus procesos. “Era así como tratando un poco de ir parando la industria, que creo que ha sido súper así la animación, como súper precaria. Fue un tiempo, que creo que fueron los tres primeros años, donde aprendimos un montón de cosas, que nos sirvieron para entrar a una segunda etapa más profesional”, agrega.

Es en esta fase donde comienzan a crear series como Helados (2009), Achú (2009), Matilde y Martín (2010), Canal 72 (2010) y Chanchiperri (2011). Esta última fue parte del programa Zumbástico Fantástico de la productora Solo por las Niñas (actualmente conocida como Zumbastico Studio). Este programa funcionaba como una especie de clínica de series: en un formato de 30 minutos aproximadamente, se mostraban cinco producciones de cinco directores diferentes, a través de la temporada.

—Desarrollamos ese experimento como de trabajar en colectivo, o sea... cada uno animó y se hizo como una juguera con esta serie. Ahora, eran series hechas con súper, súper bajos presupuestos, o sea, tú las ves y son... ahí la animación. Y fue bien impresionante lo que pasó. ¿Por qué? Porque la compró Cartoon Network —recuerda



Serie “Helados” (2009)

Bernardita.

Dentro de Zumbástico Fantástico, la historia de Chanchiperri llamó la atención de los espectadores: un niño que vive pensando en cómo destruir al mundo y detesta el pueblo en el que vive, en donde todo es bondad. “Es como la niñez de un villano. Él va a ser malo, se quiere portar mal. Que yo creo que encarna un poco los deseos de hacer tonteras. Pero él es hardcore, es heavy. Entonces como personajes quebradores así, yo creo que Chanchiperri podría ser uno”, agrega.

Años después de su estreno, Pájaro y Zumbastico Studio comenzarían a planear el regreso de la serie, junto con todos los malévolos planes de su protagonista.

No fue la primera vez que les había pasado, pero fue una de las que más recordaba Bernardita. Pero siguieron adelante y en ascenso para la consolidación de una nueva fase: la búsqueda de la internacionalización.

Vuelo estable y migración

Gruesas líneas irregulares y texturizadas que fluyen e intentan escaparse de su fondo, son las que dan vida a las travesuras de un pequeño niño, en la nueva propuesta del estudio: Petit, el Monstruo. Una estética muy ligada al mundo del diseño, un rasgo que de alguna forma ha estado presente en todo el recorrido de la productora, pero que ahora gana un espacio protagonista.

Esta nueva entrega está enfocada a un público pre-escolar y nace de una propuesta que le hicieron a Pájaro, de crear una serie basada en un libro de Isol Misenta, una reconocida ilustradora argentina. “Habían hecho un primer trabajo como de desarrollo de la serie, que a mí me pareció así como que necesitaba de harto retoque. Entonces agarré ese proyecto con la gráfica de la Isol y sus ideas, e inventamos una serie. Es un nuevo camino para mí”, afirma una emocionada Bernardita.

Es así como se ponen manos a la obra, y a fines del 2014 ganan un fondo CNTV. Ocho meses después, comienzan a trabajar en coproducción con HC FILMS y la empresa argentina Smilehood. En un principio, esta última no estaba considerada en la fórmula, ya que había un acuerdo con el canal Paka-Paka. Pero, Bernardita advierte que por problemas administrativos, no se pudo llevar a cabo la alianza.

—Este es un proyecto bien entretenido y bien desafiante para nosotros: primero que nada es una serie que no es



Serie “Kocorocó” 2015

el target que hemos trabajado siempre. Por suerte en Argentina, hay un par de directores creativos con harta experiencia en pre-escolares, que no nos permiten hacer todo lo que queremos hacer. Y por otro lado, también es bien desafiante trabajar con la gráfica de otro y, sobretodo, con la gráfica de Isol, que es bien compleja como para animarla —advierte.

Precisamente aquella estética, muy cargada al mundo de la ilustración, es la que buscan potenciar y que se transforme en una de las grandes diferenciales de esta serie. Y al igual que este arte de líneas que se fugan y divagan por el fondo, la estructura creativa también lo hará. La idea es que todo funcione como la mente de un niño pequeño, y se pueda reflejar cómo ellos ven al mundo.

—A los niños les cuesta enredarse con la cotidianidad. Entonces, Petit va al colegio, pero quiere hacer otra cosa ,y está mirando a la profe y se imagina otra. Está constantemente entre lo que su mundo interior, así gigante, y lo que el exterior le propone, que es como orden. Entonces eso tiene que estar expresado en la gráfica y esta línea es así, es loca, se mueve, se separa del fondo, es interesante —describe Bernardita.

La serie debería estar lista en 14 meses más, dando como resultado 26 capítulos de 7 minutos cada uno. Bernardita advierte que ya están barajando la posibilidad de hacer más episodios. En Chile, será transmitida por Canal 13.

—Petit, lo hago en Canal 13 pero ellos no son dueños de la serie, los dueños somos nosotros. Eso le da a todos un montón de posibilidades. Porque a ellos les conviene una serie que después, a lo mejor, va a estar en un canal grande o que va a tener productos... Entonces para mí,

ese es un mejor modelo, que nos permite más acción a las productoras. Porque sino vas a hacer un proyecto y guardarlo en el cajón, porque no los vuelven a dar — señala.

En paralelo a la creación de la serie en sí, en Argentina ya están trabajando en la transmedialidad, para así potenciar y explotar el contenido de Petit. Un mundo nuevo para el estudio Pájaro, del cual ya están aprendiendo todas las aristas.

Es así como cada pieza de esta nueva animación apunta a crear un producto que sea neutro, para que así pueda ser disfrutado por cualquier espectador, sin importar sus fronteras ni sus costumbres. Y que, además de todo ello, tenga un atractivo comercial que vaya mucho más allá de la producción en sí. En otras palabras, tener los ojos puestos en la internacionalización del proyecto desde un comienzo. Esta es la nueva apuesta de Pájaro, que caracteriza su tercera etapa de vida.

Este último tiempo, no se han quedado tranquilos en el estudio. Muchas ideas están siendo pinponeandas de un lado a otro en la vieja casa de Providencia, en donde hace seis años atrás comenzó el vuelo de Pájaro.

En paralelo a Petit ya están preparando su siguiente ruta: el regreso a la televisión del pequeño villano Chanchiperri, junto con Zumbastico Studio. El equipo ha estado revisando la gráfica, las historias y los nuevos personajes que tendrán los 11 capítulos de este spin-off. Hasta el momento, ya estaría listo el piloto y la biblia.

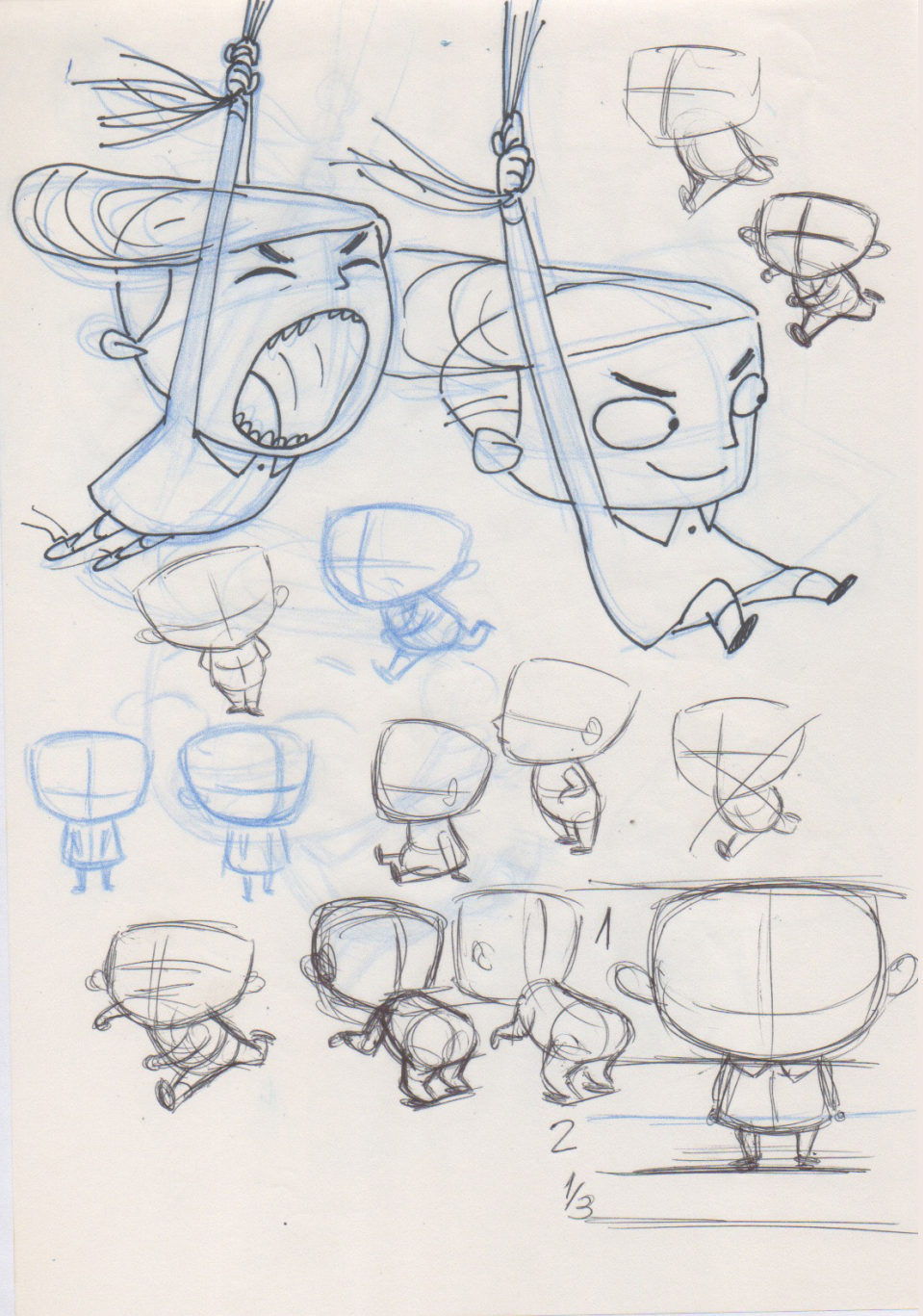
—La comparación es muy divertida porque ahí se ve todo como el proceso que hemos hecho internamente: la calidad



de la animación es otra, no sé, la idea es más compleja y todo. Y ahí está en proceso de ser desarrollada por un canal ahí. Ojalá resulte. Es un canal de cable grande. Está en conversaciones y están súper interesados.

Pero ese no es el único proyecto que barajan en sus manos. Junto con Chanchiperri, están comenzando a crear una nueva propuesta que esperan presentar a los fondos CNTV del próximo año. “Está súper en pañales. Ese nace un poco de Hostal, así como seguir trabajando con el tema de los monstruos, de la gente diferente, del mundo armado no con seres humanos, sino que por cualquier cosa”, advierte la productora.

De progresar en su creación y producción, estos dos nuevos proyectos se unirían a la travesía de vuelo del estudio Pájaro. Un viaje que lleva más de diez años, pero está recién comenzando.SM





2004

Se estrena Clarita, transformándose en una de las primeras series de animación chilena.

2007

Estreno de Chilian Geografic.

2008

Se funda la productora Pájaro.

2009

Estreno de las series Helados y Achú.

2010

Estreno de Matilde y Martín, y la serie Canal 72.

2011

Primera temporada de Hostal Morrison, emitida en Chile por Canal 13.

Estreno de Zumbástico Fantástico, serie en la que aparece por primera vez Chanchiperri.

2013

Segunda temporada de Hostal Morrison, transmitida en Chile por Chilevisión.

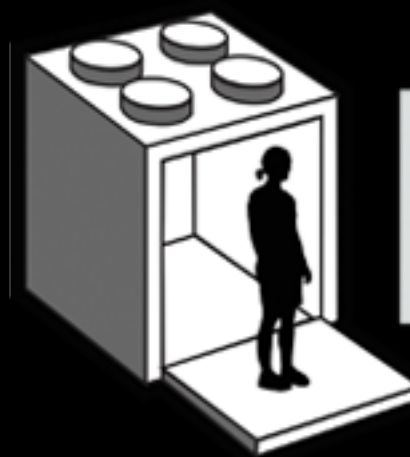
2014

Primera entrega de Kocorocó.

2015

La productora se encuentra en proceso de preproducción de la serie preescolar "Petit, el Monstruo".





MALEZA

TEATROANIMACIÓN

Un juego entre la oscuridad y la luz, la realidad y lo fantástico, el teatro y la animación. Son algunos de los conceptos que se entrelazan y dan forma al trabajo de la compañía chilena Maleza.



Por Francisca Gubernatis



Hugo Covarrubias y Muriel Miranda.



Hugo Trabajando las secuencias animadas de la obra “Un Poco Invisible”



Muriel Miranda durante el rodaje del cortometraje “El Almohadón de Plumas” (2007)

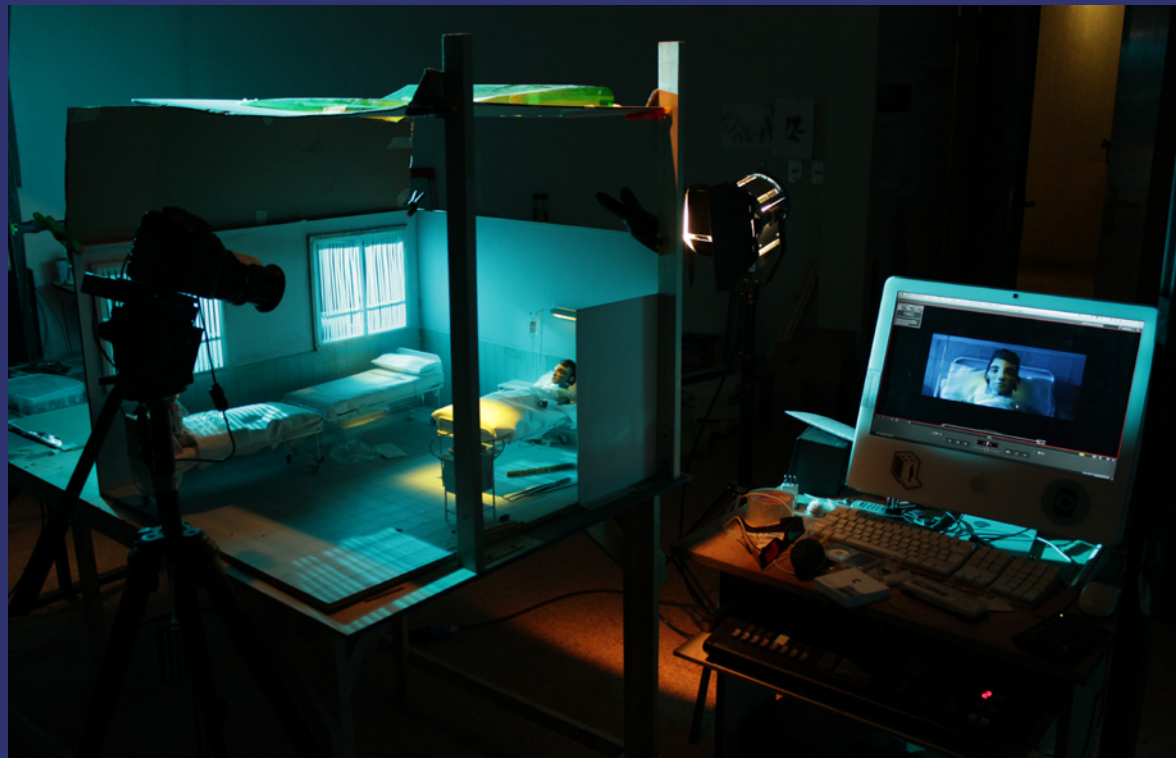
Sábado, ocho de la noche. Ya oscureció en Santiago y las calles del barrio Bellavista empiezan a llenarse de vida. El sonido de las batutas, risas, conversaciones y canciones de los más variados estilos inundan el ambiente. Pero en una calle un poco más apartada del epicentro del movimiento, también algo está comenzando. Alrededor de un centenar de personas de todas las edades se aglomeran dentro del TeatroCinema, revoloteando en la sala de 176 butacas en búsqueda de sus respectivos asientos. Esa noche, la función está casi en su máxima capacidad.

De repente, las luces generales se apagan. Todos quedan en silencio. La obra comienza y con ella, un juego entre la realidad y lo fantástico, entre el teatro y la animación. Las actrices han dado inicio a Un Poco Invisible, de la compañía

Maleza, en donde los personajes de carne y hueso se funden en las imágenes stop-motion que son proyectadas en el escenario. Todos los elementos buscan ser uno, creando una ilusión, una obra de “teatro-animación”. Un concepto que a la fecha ya tiene 11 años de historia de la mano de Muriel Miranda y Hugo Covarrubias, los creadores y directores de la compañía.

Primer Acto: Experimentando entre dos mundos

“El concepto de teatro-animación nace con nuestra primera obra que es Maleza, que partió siendo una especie de ejercicio experimental que tenía Muriel con María José Siebald, un ejercicio teatral que requería algo visual”, rememora Hugo.



Set de filmación de “La Noche Boca Arriba”

No obstante, la animación no sería su primera alternativa. La obra evolucionó de utilizar el recurso de la fotonovela a una representación de las actrices con muñecos. Pero, un día a Hugo se le ocurrió utilizar el stop-motion, idea que derivaría en la fórmula que los haría conocidos como compañía: la fusión del mundo de la animación con el teatro.

—De alguna forma, estaba bien claro que algunas partes iban a ser una especie de cortometraje doblado por las actrices en vivo y otras partes, mucho más teatrales. Entonces, yo me atrevería a decir que también en la práctica, cuando fuimos generando ciertas escenas, nos dimos cuenta de que había una necesidad de hacerlas interactuar, que era algo que se necesitaba, porque sino se

convertía como en corto-teatro —recuerda Muriel.

—Y en ese tiempo habían hartas obras que tenían visuales. Pero era solo un acompañamiento. Nunca había una interacción real entre la animación con los actores. Entonces nosotros como que no queríamos que la animación fuera como un simple accesorio, sino que fuera parte de un todo— agrega Hugo.

En ese entonces, ninguno de los dos sabía mucho sobre cómo hacer stop-motion. Muriel era actriz de profesión y Hugo había estudiado diseño y sólo en su infancia había experimentado un poco con la animación. Para ir familiarizándose con la técnica y ahondar en una estética, comenzaron a ver las más diversas producciones. Fue así



Compañía Maleza interpretando la obra “Un Poco Invisible”



Protagonista animado de “Un Poco Invisible”



Muriel Miranda y Hugo Covarrubias fundadores de la Compañía Maleza.

como los making-of de películas como Pollitos en Fuga y El Extraño Mundo de Jack se transformaron en algunos de sus profesores. Pero serían las producciones de los hermanos Quay, Jan Švankmajer, Jirí Trnka y Yuriy Norshteyn las que se conformaron como las grandes referencias de la compañía, aportando en el sello y estética de sus trabajos.

En paralelo al descubrimiento del stop-motion, otra búsqueda fundamental comenzaría: la del financiamiento. Primero postularon al Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes (Fondart). En esa oportunidad, no resultó. “Nos dijeron que este proyecto no se veía muy teatral, que era mucho más cinematográfico, que no era teatro”, recuerda Muriel. Pero no se rindieron. Luego postularon al Fondo Azul de la Universidad de Chile, obteniéndolo en 2004, año en que se pusieron manos a la obra.

—Después logramos ganarnos el Fondart del año siguiente. Como este proceso era largo, tuvimos la oportunidad de mandarlo de nuevo. Y nos ganamos este fondo, creo, porque mandamos unas pequeñas secuencias de vídeo mostrando lo que ya habíamos avanzado, para que nos creyeran un poco —agrega Muriel.

Luego de dos años de desarrollo, Maleza es estrenada en 2006 mostrando la oscura historia de Ana, una joven que vive encerrada en una casa al sur de Chile. En donde las escenas de animación van de la mano con el mundo interior de la protagonista y las escenas teatrales, con la representación de su realidad.

—Fue como la revelación del año, como “esta gente que mezcla stop-motion con teatro y no sé qué”. Y la gente se preguntaba si eso es realmente teatro. Y esa misma

pregunta generaba expectación— afirma la co-directora de Maleza.

— Nos ganamos al tiro un público que no era el público acostumbrado ir al teatro, sino que era uno que mezclaba a los que venían del mundo del cine, del teatro, gente común y corriente, diseñadores, gente que le gustan los cómics... — recuerda Hugo.

Segundo acto: Lo bello y lo terrible. La técnica y la historia

Nadie habla, ni se mueve en la sala de TeatroCinema. Niños y adultos miran atentamente cada uno de los movimientos en escena de Muriel y Mariana Muñoz, quienes personifican a dos pequeños hermanos que tratan de lidiar con un “terrible suceso” que cambió sus vidas. Con doblajes y foley en directo, las actrices van emergiendo e interactuando con las imágenes de stop-motion que son proyectadas, como si todos los elementos fueran un todo, a medida de que muestran cómo uno de los personajes se está volviendo invisible.

— Esa representación de la invisibilidad está realizada de distintas formas... en algunos momentos mediante la luz el personaje se ve un poquito más oscuro. En otros momentos aparece con una sábana. Entonces hay momentos teatrales, hay momentos luminicos y hay momentos animados donde el personaje animado es el personaje que se está volviendo invisible — aclara Hugo.

Esta invisibilidad fue uno de los grandes motivos por el cual el dramaturgo de la obra, Andrés Kalawski, llegó a la compañía Maleza. “Él sentía que la gente en el teatro le costaba mucho interpretar esa invisibilidad a nivel escénico. En cambio, con la animación podíamos proponer un mundo más mágico o tener más acceso al truco de jugar



Escenario de las secuencias animadas de la obra “Un Poco Invisible”



Compañía Maleza interpretando la obra “Un Poco Invisible”

con el efecto visual. Nosotros leímos la obra y quisimos igual adaptarla un poquito a nuestro estilo, hacerla un poquito más oscurita”, recuerda la actriz.

Desde su comienzo hasta la fecha, la compañía ha creado y desarrollado cuatro obras teatrales: Maleza (2004), Pelicano (2008), El Living (2011) y Un Poco Invisible (2013). Todas ellas han seguido la línea y el tono que ha llegado a caracterizar estéticamente a sus producciones. “Es como un realismo-psicológico, con todas las luces y sombras que puedan tener”, comenta Hugo. Este concepto va ligado a los mundos internos de sus personajes, en donde suele vivir una oscura y fuerte pugna psicológica, la cual busca ser contrastada a través de lo visual.

— Cuando uno ve belleza estética y ve como luz en algunos momentos, pero la historia es más oscura, se vuelve mucho

más dramático. Porque haces todo el rato el contrapeso entre la luz y la sombra. En el caso de Maleza, es eso todo el rato. Incluso está disfrazado un poco de cuento infantil y termina siendo una historia como cruda y un poco violenta — señala Muriel.

— Es como tratar de armar un paisaje mental a través de estas dos disciplinas que son el teatro y la animación, como representar estados mentales: ¿qué es lo que es real y qué es lo que no? O si todo es real y tiene distintos lentes, o sea hay uno que tiene lente de cámara y otro que tiene un lento óptico, que son tus propios ojos — enfatiza Hugo por su parte.

Tercer acto: Maleza Studio

El trabajo de Maleza no se ha delimitado en el área

teatral. Al poco andar, Hugo y Muriel deciden ampliar los horizontes de la compañía. “Llegó un momento en que teníamos ganas de hacer un corto como sabíamos que ya le habíamos agarrado la mano a la animación”, afirma el diseñador. Desde ese momento, empezaron a buscar cuentos para adaptarlos. Hasta que llegaron al clásico latinoamericano El Almohadón de Plumas del autor uruguayo Horacio Quiroga.

— Mandamos un Fondart, pensábamos que no lo íbamos a ganar. Estábamos súper asustados. No entendíamos muy bien el Fondo Audiovisual, estábamos acostumbrados a los Fondart de Teatro. Ninguno había estudiado cine, entonces no teníamos el currículum necesario como para ganarnos el fondo audiovisual. Al final lo ganamos, yo creo que respaldados también en lo que habíamos hecho con Maleza. En ese tiempo había muy poca gente que hacía stop motion de forma profesional — recuerda el diseñador.

El cortometraje mantuvo el título del cuento original y fue estrenado en 2007, marcando un antes y después dentro de Maleza.

— Cuando empezamos el trabajo con los cortometrajes, de alguna forma sentíamos que esta era una compañía que se dividía en dos aristas y que una era como Maleza Studio y otra era Maleza Compañía de Teatro. Y que obviamente no teníamos porqué hacer sólo una cosa, si eran espacios diferentes para representar diferentes historias — asegura Muriel.

Fue así como continuaron experimentando. La siguiente vez no estuvieron solos, co-produciendo con Zumbástico y Filmosonido. Para este corto, mantuvieron la línea de cuentos latinoamericanos, escogiendo La Noche Boca Arriba del argentino Julio Cortázar. Pero, dieron un paso



Hugo Covarrubias animando para el cortometraje “La Noche Boca Arriba”

más allá: no sólo utilizarían el stop-motion, sino que lo rodarían en 3D estereoscópico, transformándose en el primer cortometraje chileno en utilizar esta técnica.

Para lograrlo, se usaron siete maquetas para cada uno de los ambientes y un soporte especial para llevar a cabo la tarea. Éste movía la cámara de lado a lado, sacando dos fotografías por cada fotograma, cada una de ellas correspondía a un ojo y era sacada con una distancia interocular predeterminada. Finalmente, en post producción, se unían ambas tomas para entregar la profundidad y se viera en 3D estereoscópico.

Luego de un rodaje de 11 meses y 28 mil cuadros fotografiados, La Noche Boca Arriba fue estrenada en 2012, participando en festivales como Stop-Motion Montreal, Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana, Stop-Motion Brasil (Pernambuco), FIAUY (Uruguay) y en el Festival Internacional Chilemonos, donde obtuvo el primer lugar a mejor cortometraje Chileno 2013.

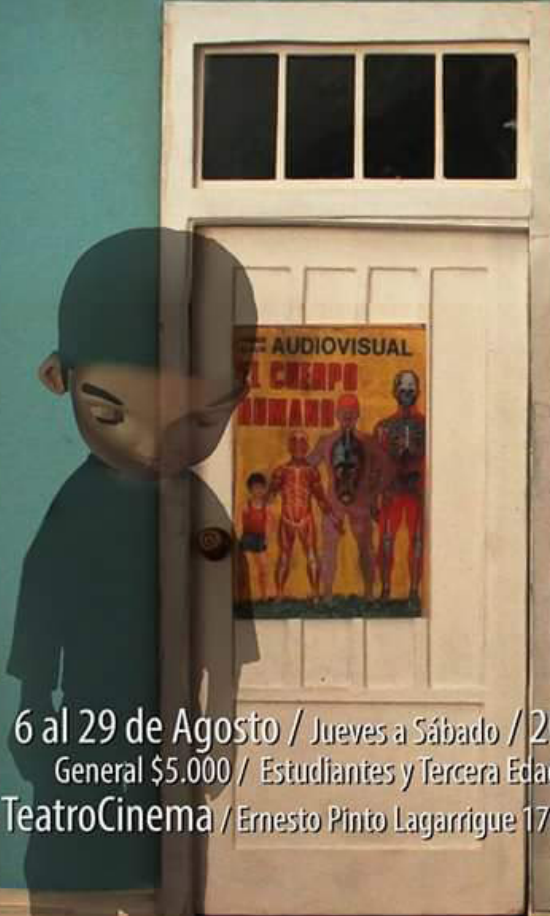
— Encontraba interesante que el Hugo haya querido hacer este corto estereoscópico cuando en verdad no se había hecho antes. Entonces, siento que somos una compañía que de cierta manera ha marcado precedentes y por lo mismo tenemos hartos desafíos. Como que en verdad una historia se puede contar de diferentes formas. Y que la diferencia entre los cortos y de las obras de teatro no es tanta —, señala Muriel.

Cuarto Acto: En gira

Otro concepto fundamental para la compañía es viajar a lo largo y ancho de Chile, tratando de llegar a la mayor cantidad de personas posible.

**MALEZA**
TEATRO ANIMACIÓN

UN POCO INVISIBLE



6 al 29 de Agosto / Jueves a Sábado / 20:00 hrs.
General \$5.000 / Estudiantes y Tercera Edad \$3000
Sala TeatroCinema / Ernesto Pinto Lagarrigue 179 / Barrio Bellavista.

DIRECCION HUGO COVARRUBIAS, MURIEL MIRANDA · DRAMATURGIA ANDRÉS KALAWSKI · EL ENCO MURIEL MIRANDA, CAMILA MIRANDA
ANIMACION Y DISEÑO DE PERSONAJES HUGO COVARRUBIAS · DIRECCION DE ARTE HUGO COVARRUBIAS, MURIEL MIRANDA
DISEÑO ESCENOGRAFICO Y DE SETS RODRIGO RUIZ · AMBIENTACION SEBASTIÁN RÍOS · REALIZACION ESCENOGRAFICA FRANCISCO SANDOVAL
CONSTRUCCION SETS Y PROPS RODRIGO RUIZ, FRANCISCA MIRANDA, CONSTANZA WETTE · DISEÑO SONORO PABLO OTAROLA
DISEÑO DE VESTUARIO ANDREA CONTRERAS · ASISTENTE DE VESTUARIO JOSEFA CLAUDE · REALIZACION DE VESTUARIO JULIO SAN MARTÍN
MUSICA ORIGINAL ANGELA ACUNA · TÉCNICOS EN ESCENA VIVI FUENTEALBA, SEBASTIÁN RÍOS · DISEÑO MULTIMEDIA RODRIGO LEAL
DISEÑO DE ILUMINACION CRISTIAN MATTA · PRENSA VC COMUNICACIONES · PRODUCCION FRANCISCA RUIZ SHEA, COMPAÑIA MALEZA
www.maleza.cl



Rodaje de “El Almohadón de plumas” (2007)



Animando “La Noche Boca Arriba”

—Se empieza a convertir en una necesidad no dejar el trabajo en un mismo círculo de gente y de lugar, sino que cuando lo compartes, el trabajo también se hace más interesante: otro tipo de público, llegas lugares con menos acceso. Entonces, de alguna forma, yo siento que desde que se creó la compañía Maleza, se ha convertido en la bandera: nos vamos a mover, vamos a tratar de viajar, vamos a tratar de llegar a rincones nuevos —asegura la actriz.

—Si uno no se preocupa de girar en Chile, jamás se van a profesionalizar los teatros y el mundo teatral, porque no le van a encontrar el porqué... uno tiene que empezar a girar para también generar audiencias y generar interés teatral, para que la gente le den ganas de estudiar teatro, de hacer teatro, de implementar espacios — señala Hugo.

A pesar de su importancia para Maleza, las más diversas ciudades de Chile no se han configurado como los únicos destinos de la compañía. Entre 2014 y 2015, Muriel y Hugo tuvieron la oportunidad de girar por primera vez en Sudamérica, visitando países como Colombia y Venezuela. Pero sus historias han llegado aún más lejos, participando en festivales en Francia y República Checa.

—Las giras han sido una experiencia súper buena... porque nos dimos cuenta de que estábamos haciendo cosas que a nivel mundial no se hacen. No hemos conocido otra obra que mezcle teatro con animación stop-motion. Afuera nos dicen que es la primera vez que ven esta mezcla. Entonces es súper bueno darse cuenta de eso y darse cuenta que uno tiene un público en República Checa, por ejemplo — afirma Hugo.

—Pero igual es interesante como la profundidad que se va ganando. Como que a veces nuestros discursos ya son



La Compañía interpretando “Maleza”

cosas que hemos escuchado y hemos sentido que la gente le pasa al ver nuestro trabajo. Entonces como que por eso es tan importante esto de viajar, compartir con público. Y no sólo de viajar al extranjero, sino que viajar en Chile e ir a las diferentes regiones, porque cada público al que uno se enfrenta, aprende algo nuevo o se sorprende de una manera diferente — agrega Muriel.

—Y te haces preguntas que tal vez no te hacías —finaliza el diseñador.

Las actrices salen de escena y las luces del TeatroCinema se vuelven a encender. El público no para de aplaudir. Al terminar, la gente comienza a salir lentamente de la sala y enfrentándose con el otro elenco: una exposición de los muñecos que dieron vida a los personajes animados.

A finales de septiembre, toda la compañía, actores y muñecos, viajaron por tercera vez al Festival Internacional de Charleville Mezieres (Francia), donde esta obra se presentó y sorprendió a un público de lo más variado.SM

Desde la profundidad de la materia,
pasta, color y texturas, surgen imágenes
asimétricas, conectando euforia y melancolía

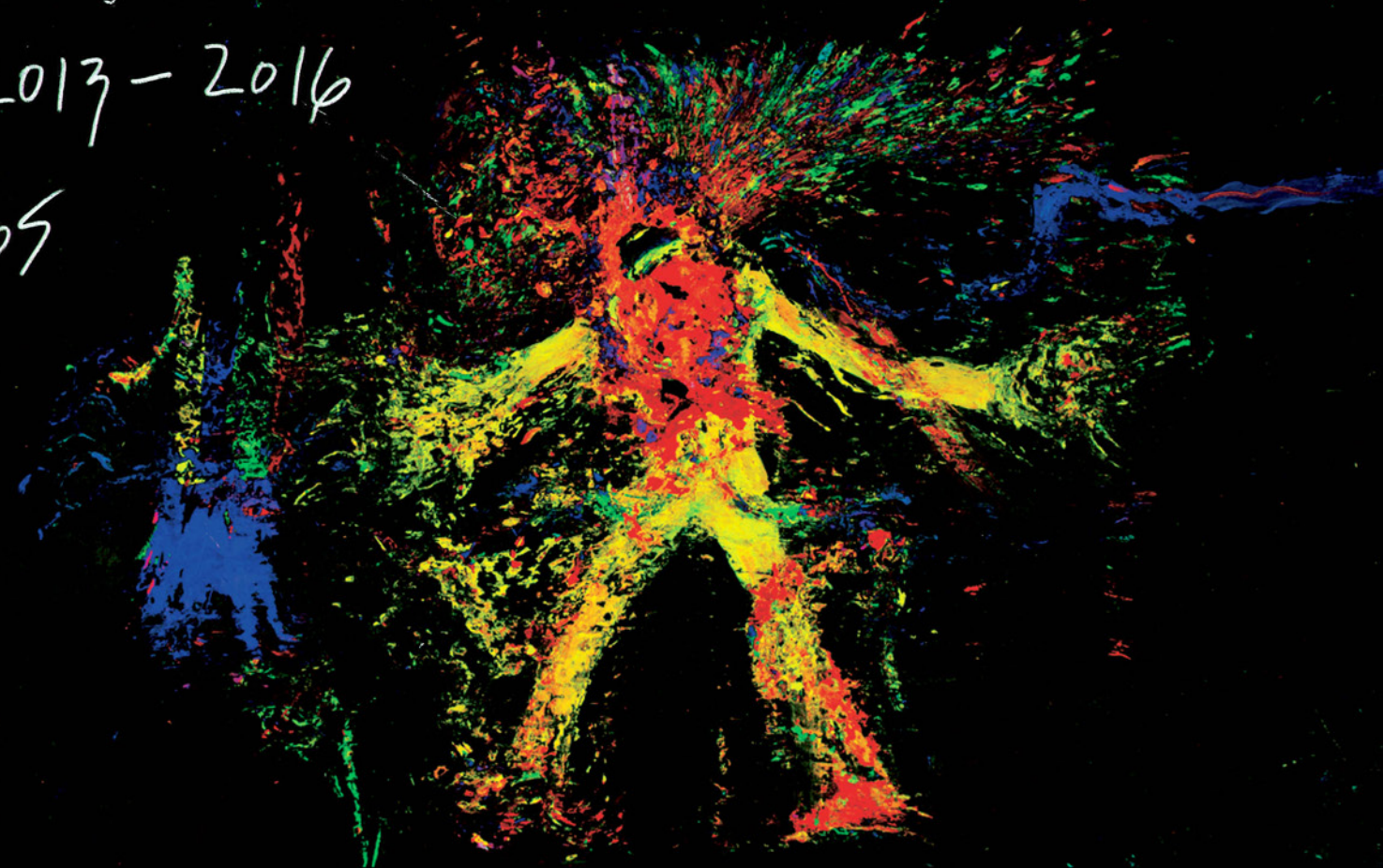
Jos Magos no son capaces.

De controlar su propia seducción y fantasía

Magic Dream 2013-2016

Tomás Welss Studios

www.tomaswelss.cl

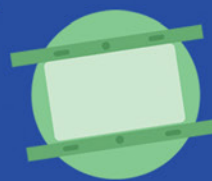


icaracoles!

producciones



Layout Storyboard Producción
Animación Digital Desarrollo de contenido infantil
Preproducción Animación tradicional



www.caracolesproducciones.com

Te hacemos la vida más animada!



MALAIMAGEN

La Malaimagen de la política chilena

Muy pocos lo conocen como Guillermo Galindo, pero sus trazos se han viralizado por todas las redes, llegando a ser considerado como uno de los dibujantes políticos más importantes de su generación en Chile.



Por Francisca Gubernatis



Fotografía gentileza de Rodrigo Acuña Bravo www.rodrigoacunabravo.cl



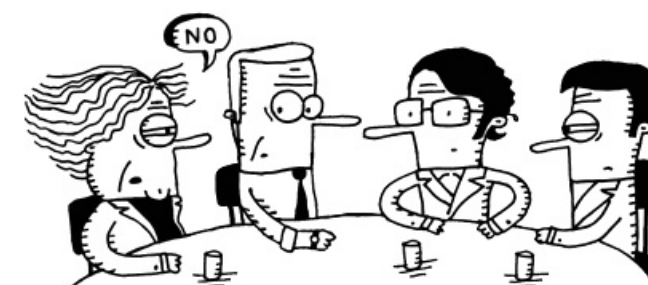
Se autodescribe como un “mal dibujante” en sus redes sociales, en donde sus viñetas no pasan desapercibidas. El expresidente Sebastián Piñera poniendo un disco de Ricardo Arjona antes de un temblor muy fuerte. Una historia ficticia de qué pasaría si se legalizara el aborto. El hijo de la Presidenta Michelle Bachelet, Sebastián “Davalito” dibujado como un niño con traje de marinero pidiéndole una suma millonaria al “Tío Luksic” para “dulces”.

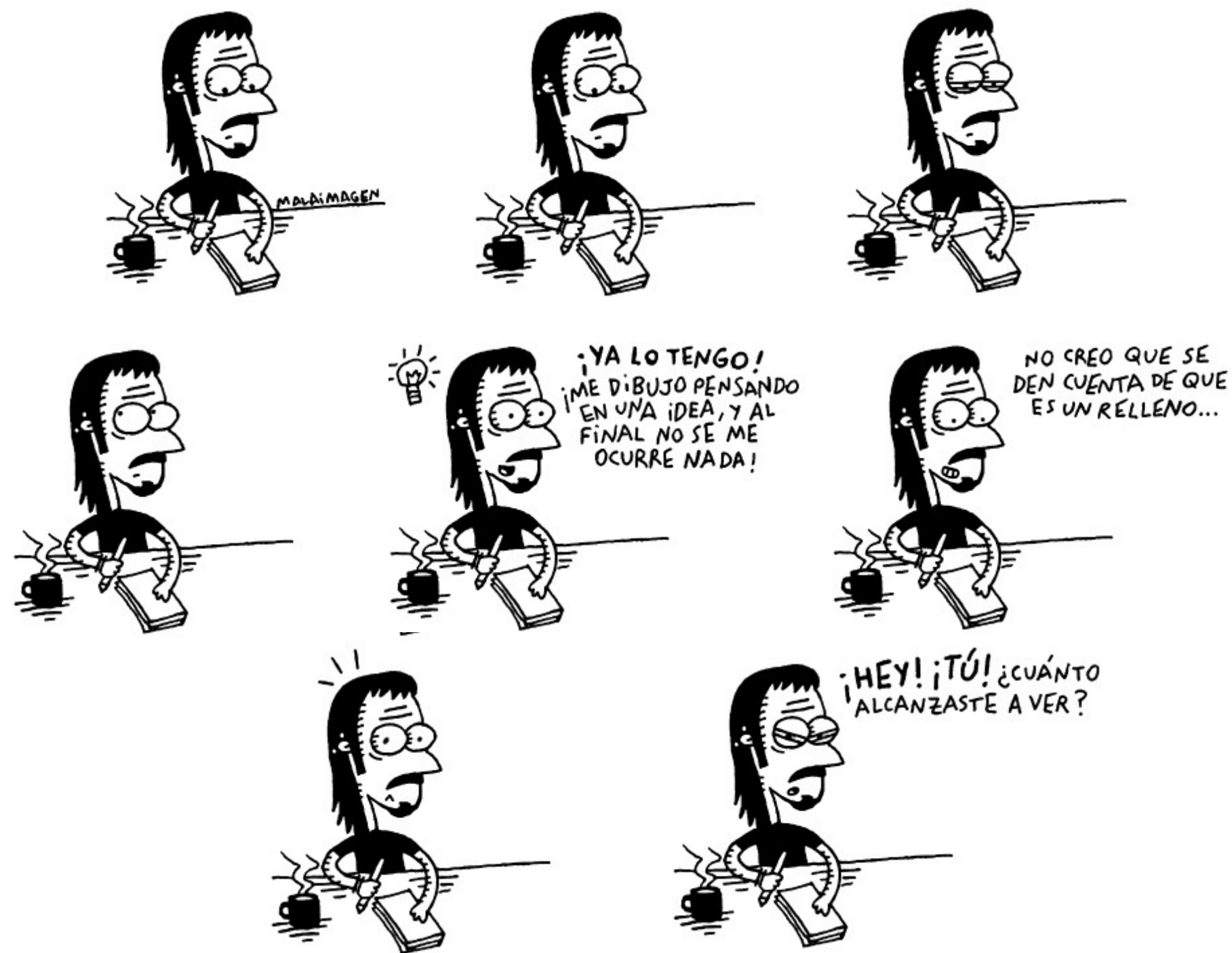
A través de los años, nadie se ha salvado de sus trazos negros de tinta china. Absolutamente nadie. Empresarios, políticos de todos los sectores, religiosos, militares, carabineros, artistas, personas comunes y otras no tanto. De alguna forma, todos han pasado por la irreverente e irónica pluma de Guillermo Galindo (34), quien ha llegado

a crear un retrato crítico de la sociedad chilena bajo el nombre de Malaimagen.

Actualmente, es considerado como uno de dibujantes políticos más relevantes de Chile, contando con más de 150 mil seguidores en Facebook, más de 46 en Twitter y cerca de 16 mil en Instagram. Pero sus viñetas no sólo irrumpen en Internet a través de su blog y redes sociales, también sus publicaciones han aparecido en diversos medios como Cádiz, El Fracaso, Zafari y, a partir del 2011, aparece cada jueves en el semanal The Clinic.

En parte, esta visibilidad fue impulsada en mayo de 2011 por sus viñetas de Tolerancia Cero, las cuales estaban basadas en un programa de televisión de debate y





entrevistas con un corte político del mismo nombre. Cada domingo, Malaimagen miraba atentamente el programa y tomaba apuntes de todo lo que sucedía: lo que decían los cuatro panelistas, algo que le haya pasado al invitado y algún conflicto o una situación anecdótica que haya sucedido.

Al concluir la emisión del programa, su trabajo recién comenzaba: había que definir el guión y la cantidad de cuadros, para luego poder dibujar lo más destacado del capítulo. Al terminar cada tira, el reloj ya daba las 4 de la mañana y, después de dormir tres horas, se despertaba para retocar las viñetas antes de subirlas a la red. ¿El resultado? Los días lunes, su blog llegó a recibir alrededor de 100 mil visitas y al concluir la saga de 100 capítulos, publicó el libro "Sin Tolerancia", su primer trabajo con la editorial Random House Mondadori.

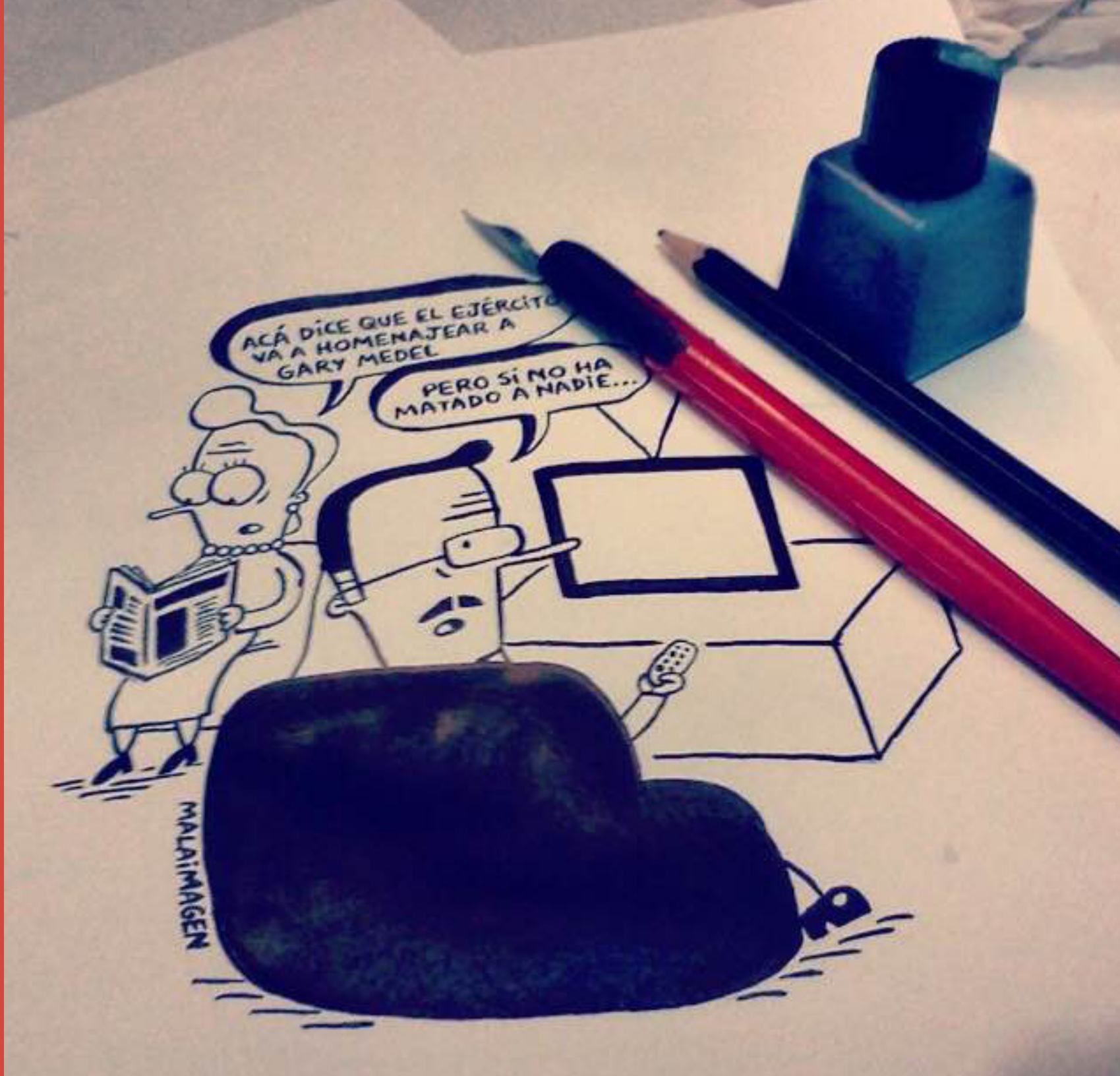
"Mucha gente cree que yo parto con Tolerancia Cero y cuando empiezo con Tolerancia Cero, ya tenía tres libros publicados. Pero fue un hito a nivel mediático, como un boom que le gustó a mucha gente, que agarró mucho vuelo", advierte Malaimagen.

Los inicios

Guillermo estudió en un colegio católico y desde pequeño era mejor conocido como Guillo. Le apasionaba hacer historietas, crear personajes y ver los trabajos de autores como Quino y Lukas. "Leía las tiras cómicas del diario, las de Hervi. Pero no sé si fueron mi influencia directa. También leía la revista Topaze cuando chico. Yo no entendía los chistes, porque no entendía de política. Los veía porque eran dibujos nomás y me divertía que uno era el Presidente y que Pinochet era el malo", recuerda.

Los años fueron pasando y, luego de egresar de Diseño Gráfico en la Universidad Tecnológica Metropolitana (UTEM), esa pasión se mantuvo. Pero no fue hasta el 2007, que decide hacer un blog. Pero sabía que no podría usar su pseudónimo de infancia por Guillo Bastías, mejor conocido como “Guillo” a secas. En ese momento no se imaginaria que años después los dos se encontrarían en una actividad referente al humor gráfico.

—Él estaba sentado en primera fila. Y yo dije, bueno, voy a aprovechar que está Guillo presente para contar de dónde nace mi pseudónimo Malaimagen y ahí yo conté que yo no me podía llamar Guillo porque existía un Guillo. Fue la primera vez que lo dije. Nos hicimos amigos y ya hemos ido a varias cosas juntos. Para mí era muy emocionante tener el cariño y la admiración mutua con un autor con mucha más trayectoria que yo y con un nombre mucho más consolidado —rememora.



Para Guillermo, el blog de Malaimagen comenzó como un experimento: algunos dibujos subidos a la red sin ninguna clase de pretensión más que la de entretenerse. Y es algo que lo deja muy en claro y va de la mano con el nombre. “Malaimagen tenía que ver el concepto de los dibujos que estaba proponiendo, que eran dibujos sin ninguna técnica, eran como -yo tenía ganas de dibujar, no tenía gran técnica pero sentía que yo podía y tenía como el derecho de hacerlo. Tenía todo un rollo así como conceptual”, advierte.

En aquellos días, las horas de Malaimagen estaban divididas entre el dibujo y su trabajo en una empresa del retail. Cada momento que podía, se dejaba llevar a través de un lápiz y cualquier pedazo de papel que encontraba.

Con el paso de los meses esos trazos subidos a la web se transformaron en viñetas, en chistes que agarraron cada vez más popularidad. Junto con ello, su estética también fue evolucionando al estilo por el cual es reconocido hoy en día. Esos trazos simples en blanco y negro que tuvo desde un principios comenzaron a formar a personajes de grandes ojos redondos y cuerpos y narices más bien alargados.

—[Fui] mejorando en el sentido de que las viñetas eran mejor pensadas, ya no publicaba lo primero que se me venía a la cabeza, sino que le daba más vueltas. Y, a parte de eso, fue creciendo Malaimagen como marca con, no sé, libros publicados y me comenzó a conocer mucha más gente. Entonces también había más expectativas y más responsabilidad también sobre mi trabajo —explica.

Después de un tiempo, sus viñetas se fueron viralizando y comenzó a publicar en otras plataformas, por lo que se dieron las condiciones para que pudiera dedicarse a tiempo



completo a Malaimagen.

Un retrato de la política chilena

De situaciones más cotidianas y costumbristas, poco a poco sus dibujos se acercaron a la esfera política, transformándose en el gran plato fuerte de su trabajo. La mezcla entre el poder, posición y visibilidad empezó a ser parte de la combinación que hacía a un “personaje” aparentemente irresistible para Malaimagen, siendo el ex presidente Eduardo Frei Ruiz-Tagle el primer político chileno en ser retratado y aparecer en su blog, diciendo “Quiero darle una alegría a la gente”.

Pero a fines de septiembre de 2009, un nuevo personaje público apareció en su blog y se apoderó de sus viñetas, manteniéndose de manera estable hasta 2014.

—[Sebastián] Piñera fue la estrella del humor gráfico durante su Gobierno, porque daba demasiado material para dibujar. En un momento me aburrí de dibujar a Piñera porque cualquier chiste con él funcionaba, no había como



un desafío. Sentía que Piñera era el divertido, no era lo que yo estaba dibujando —confiesa.

Las tiras cómicas que mostraban al ex mandatario siendo aludido por el Yeti como “Yeta” o encerrando a sus ministros bajo llave para que no siguieran renunciando, se viralizaban de manera casi instantánea. Pero, con su salida del gobierno en marzo de 2014, nuevos personajes entraron en juego y con ellos, un nuevo desafío.

—“[Michelle] Bachelet y todo lo que la rodeaba era muy distinto a lo que era el gobierno de Piñera, que era todo muy extrovertido, eran personalidades muy extrañas y muy raras, inéditas. En cambio, el gobierno de ahora son más empaquetados, más fomes, más medidos. Entonces al principio me costó sacarles un potencial humorístico para historietas. Bachelet me costó mucho en un principio, porque ella estaba muy blindada, se exponía poco, hablaba poco —confiesa.

A medida de que fueron pasando los días, Malaimagen analizó a cada uno de los nuevos actores, hallando el toque que necesitaba para retratarlos. “Es como tener que cambiarte de pega. Te cambias de pega y al principio de cuesta más, pero después uno agarra vuelo cuando ya conoces el entorno. Y eso me pasó a mí y probablemente me pase cuando se acabe este gobierno y lleguen pura gente nueva y tenga que comenzar a analizar personajes”, advierte.

Pero no sólo las personas relacionadas al gobierno de turno son el elemento central de sus viñetas. Políticos como Carlos Larraín y “Davalito” también fueron protagonistas de más de una tira cómica.

Bosquejando al “personaje”

Al momento de caricaturizar a un personaje nuevo, Malaimagen admite que hay un proceso de análisis, pero que termina resultando de una manera más bien intuitiva.



“No es que me ponga a investigar de la vida personal de tal o cual político, sino que constantemente trato de estar al tanto de las noticias, de lo qué está pasando”, afirma.

De esta manera, tiene una idea de cómo es cada político, por lo que cuando le toca dibujarlos ya tiene un conocimiento de su historial político, muletillas, aspecto físico, entre muchos otros detalles. “No sé, si Allamand estuvo peleado con Piñera o no ocupa “esas cosas”, si la Von Baer tuvo algún atado con la Camila Vallejo”, ejemplifica, reafirmando que de esta forma, los guiones siempre buscan hacer guiños a situaciones que ocurrieron o que son contingentes.

El soundtrack detrás de sus dibujos

Con excepción de Los Simpson, los grandes maestros del sarcasmo para Malaimagen no provienen del mundo del dibujo, ni del humor gráfico o la animación, sino que de la música. Sus primeros lecciones las aprendió de la mano de Los Prisioneros, Los Miserables, Fiskales Ad Hok, Machuca y Attaque 77.

—Cuando comencé a escuchar grupos de música, que le entendía la letra, aprendí del Punk Rock el cómo sintetizar una idea, meterle sarcasmo, meterle ironía, que fuera bien al choque y que se sintetizara en una canción bien cortita de dos minutos. Y eso es lo mismo que se hace en los dibujos —afirma.

Es así como el punk rock se ha ido configurando como la banda sonora de la vida y del trabajo de Malaimagen. Por un lado, sus dibujos recogen la esencia del punk, su sentido de observación y su llegada al público masivo. Y, por otro lado, a fines de 1998 y comienzos de 1999, junto con un grupo de amigos, conforman una banda llamada Punkora. En ella, Guillermo toca guitarra, canta y compone.



Todo lo sólido se desvanece en el aire

En 2014, un trabajo marcaría su relación con el mundo de la música. Es precisamente en ese año que Malaimagen tuvo la oportunidad de unir dos de sus grandes pasiones, cumpliendo su sueño de poder hacer un videoclip animado.

El tema fue “Todo lo sólido se desvanece en el aire” de la cantante nacional Anita Tijoux. “Ella tenía plena confianza en mi trabajo y me dejó crear muy libremente, nunca hubo trabas. Al contrario, nos juntábamos, conversábamos, tirábamos ideas y en algún momento la cosa agarró vuelo”, recuerda.

Los dibujos de Malaimagen fueron animados por Víctor Paredes de FluorFilms, quien para Guillo significó un gran aporte y apoyo a su trabajo.



—Cuando yo estaba complicado con el guión, él me ayudaba, él proponía cosas también. No solamente hacía que los dibujos se movieran. Ahora yo soy bien cavernícola en el sentido de que yo no trabajo con animación. Entonces él los transformaba en esa cosa que se movía y yo quedé muy conforme con el resultado —reconoce.

En menos de 24 horas, el video contó con más de 13 mil visitas de todo el mundo. “Que gente de otros países hayan visto mis dibujos a través de la música de ella, es súper emocionante”, agrega al respecto.

Chile no es un país corrupto

Desde el inicio de Malaimagen han pasado ocho años, más de 1.500 dibujos y viñetas subidos en su blog y, antes de cumplir los 30 años, ya había publicado sus primeros tres libros de manera independiente: “La cuenta por favor” (2009), “Abajo las manos” (2010) y “Voy saliendo” (2011). Luego vinieron los títulos “Pase usted” (2012),

“Sin Tolerancia” (2013) y “Pan y Circo” (2014). Este último significó un hito muy especial para el dibujante. “Para mí era mi mejor trabajo, el que me consolidó en el tema del humor gráfico político”, afirma con una mezcla de emoción y timidez.

Actualmente, acaba de lanzar “Boleta o factura. Chile no es un país corrupto y otros chistes”, sacado a la venta por la editorial Random House Mondadori. Este libro de humor gráfico político abarca los últimos casos de corrupción descubiertos en Chile como el caso Penta, Caval y Soquimich, junto con todo el terremoto político que éstos han acarreado.

—“Este libro pretende dejar un registro gráfico, es como inmortalizar en historieta un antes y un después, de qué pasó con esto y qué fue lo que derrumbó la credibilidad del Gobierno, el caso Caval y el caso Penta que tienen a la mitad de la Udi en entredicho o en caso de cohecho —agrega.SM



NIARK1

Imagen Chilemonos 2016

Personajes extraños, ojos y detalles, son los elementos principales de las obras visuales del ilustrador francés Sebastién Feraut, mejor conocido como NIARK1. El artista fue el encargado de desarrollar la nueva imagen del Festival Internacional de Animación CHILEMONOS 2016 que destaca por su dinamismo y múltiples interpretaciones.



Por Josefa Villaseca



NIARK1

Criaturas con múltiples ojos y dientes afilados, elementos extraños, monstruos híbridos con fondos alocados y psicodélicos pero urbanos y actuales.

Una estética dinámica y difícil de definir es lo que destaca a las creaciones de Sebastien Feraut (41), conocido como NIARK1. Estas particularidades son las que hacen que sus obras e ilustraciones sean reconocidas automáticamente.

Niark1 es un diseñador gráfico, ilustrador y artista visual francés. Tras estudiar comunicación visual en la École de Communication Visuelle en París, se ha dedicado a potenciar su pasión de la infancia a través de pinturas a mano y diseños digitales, creando así un imaginario fantástico en donde interactúan personajes eclécticos y únicos.

Se define como un artista que basa su obra en la improvisación, en lo que siente en el momento, y en su respuesta inmediata a los desarrollos que va logrando con cada pieza. Este proceso lo plasma en sus pinturas e ilustraciones que han cubierto espacios a lo largo de todo el mundo en tablas de skate/snowboard, portadas de discos, ropa, cuadros, etc.

En la nueva versión del Festival Internacional de Animación CHILEMONOS fue elegido para desarrollar su nueva imagen 2016, la que quedó libre a su imaginación y su interpretación de la animación. A continuación les presentamos el resultado y su proceso de desarrollo.

Solomonos (SM): ¿Cómo comenzaste en la ilustración y el diseño? ¿Cómo definirías tu estilo logrado a lo largo de los años?

Niark1 (N): Yo siempre he dibujado y pintado, desde que era un niño. Por eso, de manera natural decidí orientar mis estudios hacia el área gráfica y del arte. Y ahora este es



The Walk (ballpoint pen & pencil on 300g/m paper)



Part of the room i have painted in Marseille for the artistic event " Aux Tableaux ".

mi trabajo. Siempre me es un poco difícil definir mi estilo. Tengo muchísimas influencias y además de eso, hago trabajos digitales y tradicionales. Lo que me gusta más es crear personajes extraños con una gran cantidad de ojos y dientes muy afilados.

SM: ¿Qué tipo de trabajo haces normalmente y cómo los afrontas creativamente? ¿En qué consiste tu proceso?

N: Bueno, siempre trabajo para clientes comerciales, artículos de prensa, marcas de deporte como skate y snowboards, compañías musicales. Además creo pinturas y dibujos, así es que soy parte de algunos trabajos colectivos y algunos ‘show en solo’.

No tengo un proceso definido, la verdad es que depende mucho de mi estado de animado en el momento. Trato de mantenerme improvisando la mayor parte del tiempo. Luego hago algunos cambios y transformaciones hasta que encuentro algo cool con lo que finalizar.

SM: Tus ilustraciones usualmente se centran en un personaje fuerte. ¿Por qué y qué buscas transmitir?

N: Es cierto. Me gusta mucho crear personajes. Hasta hace un tiempo estuve desarrollando muchos logos. De alguna manera, esto es algo que ha permanecido presente en mi forma de componer mis imágenes digitales y es por eso que me encanta crear personajes centrales con un gran y fuerte impacto visual.

SM: Cuéntanos acerca del trabajo realizado para Chilemonos 2016. ¿Qué te inspiró para crearlo y cómo fue el proceso?

N: Quería ilustrar el movimiento como un modo de relacionar la imagen con la animación. Es por eso que agregue muchas piernas al personaje, para dar la idea de que estuviera corriendo o moviéndose de algún modo.



“Pollution is cool”



“Evil Cat from Hell v2”



"Help"

Por supuesto también podemos encontrar muchos ojos (me encanta hacer muchos ojos) para ilustrar la idea de ser un espectador en un festival que está enfocado en la animación y lo visual.

Comencé a hacer un bosquejo rápido de algo que tenía en mente en ese momento. Me pareció que se veía genial y lo hice en el computador. Generalmente comienzo a trabajar en la cabeza y el rostro del personaje, y luego incorporo otros elementos como extremidades, piernas, brazos, cuerpo, objetos, elementos de decoración, etc. Gracias a que trabajo mucho con el software Illustrator, puedo hacer una infinidad de variaciones y encontrar las combinaciones precisas. Por eso hago muchos test, voy moviendo elementos y adaptando para que el resultado final sea el que me gusta más.

SM: ¿Qué representa la imagen creada? ¿Cuál es la historia de este personaje?

N: Bueno, esta imagen representa una especie de personaje híbrido que personifica muchas facetas de personajes que encontramos un poco a través del cine de animación (o por lo menos de los que yo tenía en mente como referencias).

Es una especie de personaje que se podría transformar en una bestia extraña, haciendo que cada miembro sea diferente con una función específica. Es algo muy divertido y lleno de muchos detalles, lo que hace que cada uno sea libre de crear su propia historia.

Además, en una primera etapa al comienzo había terminado el personaje pero luego me di cuenta de que era un poco pequeño para el formato del afiche. Por eso tuve que encontrar un truco para rellenar ese espacio libre, ahí se me ocurrió incorporar una pequeña criatura debajo de la plataforma del personaje principal. Esto acentuó el lado sicodélico y un poco la locura visual.

SM: CHILEMONOS es un Festival de animación. ¿Cómo ves tú la conexión entre ilustración, diseño y animación? ¿Tienes algunas producciones de animación favoritas?

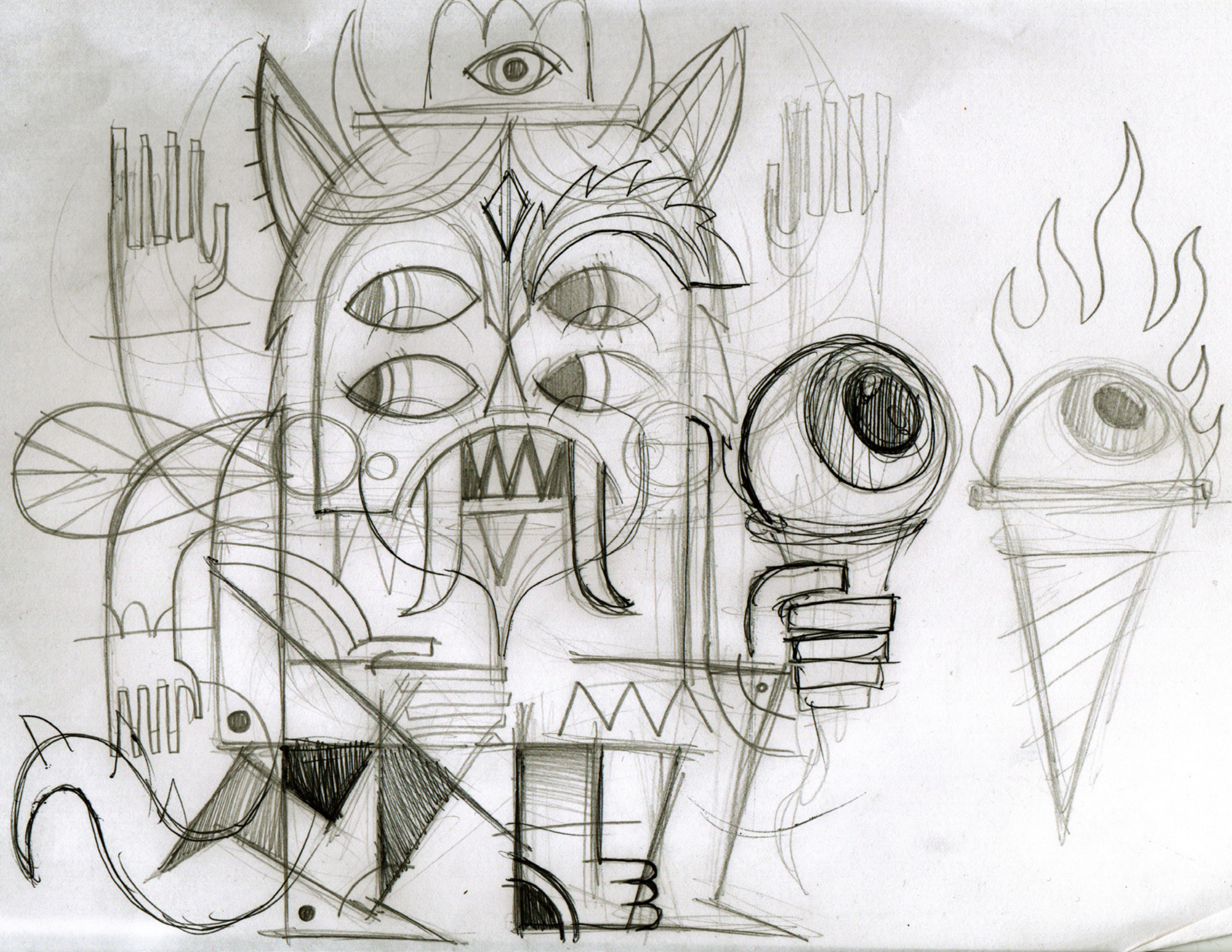
N: La animación puede dar vida a la ilustración (como muchas otras cosas) y todo lo que pueden ser las ideas más descabelladas. No hay límites. Y eso es realmente mágico. Por supuesto soy fanático de Hayao Miyazaki, Pixar, etc. También soy un gran fan de Jan Svankmajer, los hermanos Quay y Michel Gondry. Además, me gustan mucho pequeñas películas independientes de animación. Siempre estoy buscando nuevas animaciones en la web.SM



"Dragón"



"Devil"



Etapas de desarrollo de la nueva imagen de Chilemonos 2016



Etapas de desarrollo de la nueva imagen de Chilemonos 2016

LA ANIMACIÓN PERUANA

Animación Peruana: Algo de Historia

Más de sesenta años de historia preceden a las actuales producciones animadas peruanas.

Concebido por el esfuerzo aislado de un artista gráfico en el rubro publicitario, el cine animado peruano pasa hoy por uno de sus más importantes momentos después de haber iniciado, a comienzos del siglo XXI, las primeras experiencias en América hispana con los largometrajes digitales.



Por Raúl Rivera Escobar



Pacto Andino (Rafael Seminario, 1976). Imagen cortesía Mónica Brown / Industria Andina del Cine. Archivo filmico Rafael Seminario Quiroga

El cine animado peruano nace en 1952 como un inesperado pero feliz brote creativo en el panorama de la exigua actividad filmica nacional de la época. El artista gráfico Rafael Seminario Quiroga será el autor de un corto animado publicitario de cinco minutos, Sorpresas limeñas, que inaugura nuestra producción en dicho género cinematográfico.

La realización de dibujos animados nacionales se daría, desde un primer momento, exclusivamente en el sector publicitario. Diversas empresas, con el fin de promover la venta de sus productos o servicios, encargarían la realización de cortos para cine a realizadores especializados como Seminario o, desde mediados de la década del 50, el argentino Jorge Caro, que trabajarían, con frecuencia, de la mano con las agencias de publicidad.

Ya en la década de los sesenta, habría un desarrollo continuado del cine animado en la televisión nacional. En dicha época, la abundante animación publicitaria televisiva, bajo el formato de la “cuña”, producida en el país sería la respuesta a la gran demanda de los anunciantes por promocionar sus actividades comerciales a través de un nuevo y exitoso medio audiovisual. Al activo trabajo del animador Rafael Seminario, pionero en 1959 de la animación televisiva nacional, se agregaría la labor de realización, siempre en publicidad, de personajes como Carlos Valle en su estudio Valle y Asociados o independientes como Hugo Guevara, Pedro Vivas o el italiano Gianfranco Annichini.

Audiovisual Productions, de Jorge Cohata (con Félix Nakamura como encargado de producción) y Telecine, del francés Henri Aisner y Manuel Valdivieso, serían las compañías audiovisuales que más impulso darían al campo de la animación comercial en el período.



Sorpresas limeñas (Rafael Seminario, 1952) fuente: Diario “Última Hora”

El apoyo del Estado, a través de una ley de promoción cinematográfica (la Ley N° 19327, promulgada en 1972 durante la dictadura militar de Velasco), posibilitaría desde 1976, con Pacto Andino (de Rafael Seminario), la realización de trabajos de animación más extensos y elaborados, por primera vez de carácter no publicitario.

En todo el tiempo de vigencia de la citada ley se rodarían únicamente cortometrajes (tanto de corte educativo como institucional, de entretenimiento o publicitario), llevándose a cabo, asimismo, los primeros intentos por

promover seriamente la enseñanza y crear una industria de la animación a través de productores como el propio Seminario o el Instituto Procesa.

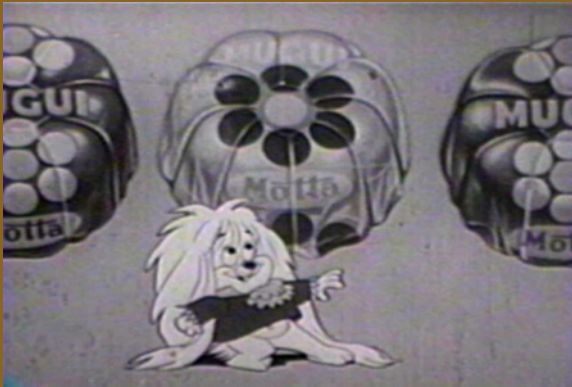
Al lado de la figura del realizador Félix Nakamura, fundamental en la producción y difusión de la animación tanto en el Perú como en Venezuela (Nakamura fue el primer animador peruano en emigrar y ejercer su influencia en un país extranjero), destacan creadores como Fernando Gagliuffi, renombrado cultor del llamado cine animado de autor con Facundo (1976) y La misma



Zifrido - Rafael Seminario (1977)



Comercial televisivo de los años 60 para manteca Porky (Telecine). Archivo filmico Sadi Robles F.



Comercial Sadi Robles Muggi 70's (Producciones Creativas)

vaina (1983), así como Sadi Robles Falcón o Edmundo Vilca, quienes adquieren gran prestigio en el sector de la animación publicitaria.

Veinte años después de promulgada la Ley 19327, las condiciones serían distintas, al reemplazársele por otra (la Ley 26370, que crea CONACINE) que financiaría únicamente las obras ganadoras de un concurso y que no daría los resultados esperados de estimular adecuadamente la actividad cinematográfica. Desde entonces, sólo se vería



Félix Nakamura Muroi (Archivo Rosa Nakamura Makino)

beneficiada con la norma una cinta animada: el corto Tradiciones peruanas (1998), de Jorge Montalvo, Alfredo Arana y Miguel Bernal.

Los años 80 marcan una renovación en la realización de animación en el país, filmando sus primeras películas el uruguayo afincado en Lima Walter Tournier (director de El cóndor y el zorro en 1980 o de Nuestro pequeño paraíso en 1984), que establece una mayor diversificación en el tratamiento de las áreas técnica y artística.

Por su parte, al lado de la labor creativa y de crítica comprendida en la obra del nacional Nelson García (El Chicle, 1982), destaca la actividad de dos estudios que marcan época en la producción animada, principalmente publicitaria, local: Anivisa, de Pedro Vivas y Antonio Otayza (esta empresa sería luego la primera en ampliar su radio de acción al extranjero abriendo Vivas una sucursal en Bolivia) y Antarki, del notable animador Benicio Vicente Kou, creador también de títulos como Cuniraya Wiracocha (1984) o Animatógrafo (1989).



Rafael Seminario Quiroga (Archivo diario "Extra")

La gran renovación tecnológica en el área de producción ocurre en los años 90, en que se consolidan, progresivamente, los sistemas digitales, empleados desde la década del ochenta por empresas como Chroma, de Hugo Guevara. Por entonces, aparece una cantidad considerable de empresas audiovisuales que se dedican a elaborar productos tanto en los sistemas de animación en 2D como en los de 3D.

En esta etapa (aún no estudiada del todo), la publicidad

continúa siendo el campo en el que más se mueven los productores de animación.

El mayor desarrollo de los recursos de animación por computadora se daría, sin embargo, con el advenimiento del nuevo siglo. La propagación de Internet y la creación de programas más avanzados simplificaría el trabajo de la animación, dando paso a una etapa de auge en los rubros comercial y de entretenimiento, gracias al dedicado esfuerzo de pequeños y grandes productores.

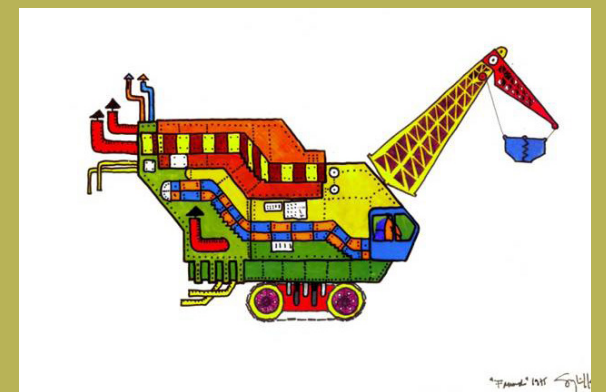


"Un país sin desarrollo"

Cortesía Industria Andina del Cine / Mónica Brown



Animatógrafo (Benicio Vicente, 1989).



Facundo (Fernando Gagliuffi, 1976).
Archivo Fernando Gagliuffi Kolich



Benicio Vicente Kou. (Foto: FIDA, Chile).

Esta etapa, que se extiende hasta nuestros días, alcanza su momento culminante en el año 2004, luego de haberse lanzado el primer largometraje de animación 2D Al encuentro con Jesús, de Javier Prado y el primer largometraje animado en 3D, Piratas en el Callao, de Eduardo Schuldt, realizado por Alpamayo Entertainment, estudio que, además, inaugura un agresivo y exitoso sistema de marketing aplicado a sus productos filmicos.

Siguiendo los pasos de esta empresa, artífice de dos largos animados más, Dragones, destino de fuego (Eduardo Schuldt, 2006) y Valentino y el clan del can (David Bisbano, 2008), aparece luego Dolphin Films, de Sergio Bambarén,

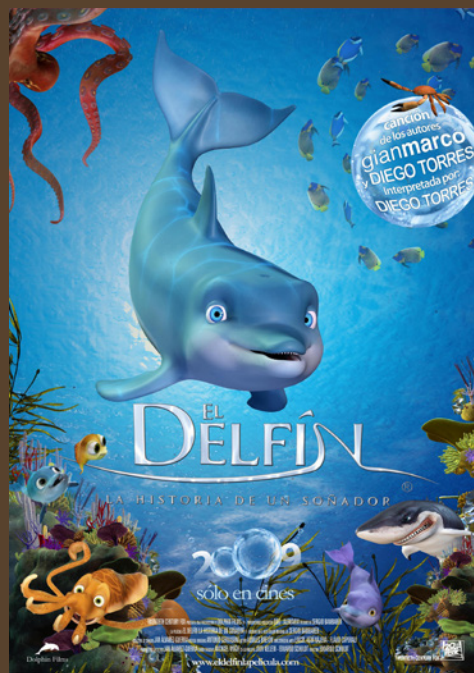
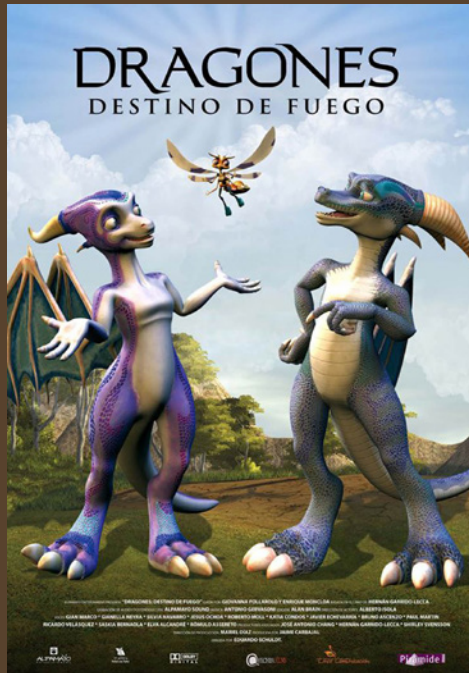
Este protagonismo de las nuevas tecnologías en los procesos de producción se da, de manera especial, en una nueva y promisorio generación de jóvenes cortometrajistas, que, por encima de las exigencias de la demanda publicitaria, mantienen vigente la necesidad de investigar y desarrollar sus propias aportaciones creativas para ámbitos como la animación artística o el video clip.

Figuras con grandes proyecciones de esta generación son Jimmy Carhuas y los hermanos Luigi y Mauricio Esparza Santa María, responsables, respectivamente, de dos grandes proyectos en largometraje a ser estrenados próximamente: Nuna y Mochica, la película, cintas cuyas historias rescatan el valioso acervo nacional y que se proponen, a la vez, marcar un referente importante en la historia reciente de nuestro cine animado.SM

Raúl Rivera Escobar (Lima, 1968) es Licenciado en Historia del Arte de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos, de Lima.

Articulista colaborador de medios periodísticos, tanto del Perú como del extranjero, es autor de No somos nada (Lima, 1998), Caricatura en el Perú. El período clásico (Primera edición: Fondo Editorial de la Biblioteca Nacional del Perú / Lima, 2005; segunda edición: BNP y Universidad de San Martín de Porres / Lima, 2006), La era silente del dibujo animado (Fondo Editorial UNMSM / Lima, 2007) y El cine de animación en el Perú. Bases para una historia (Fondo Editorial Universidad Alas Peruanas / Lima, 2011).

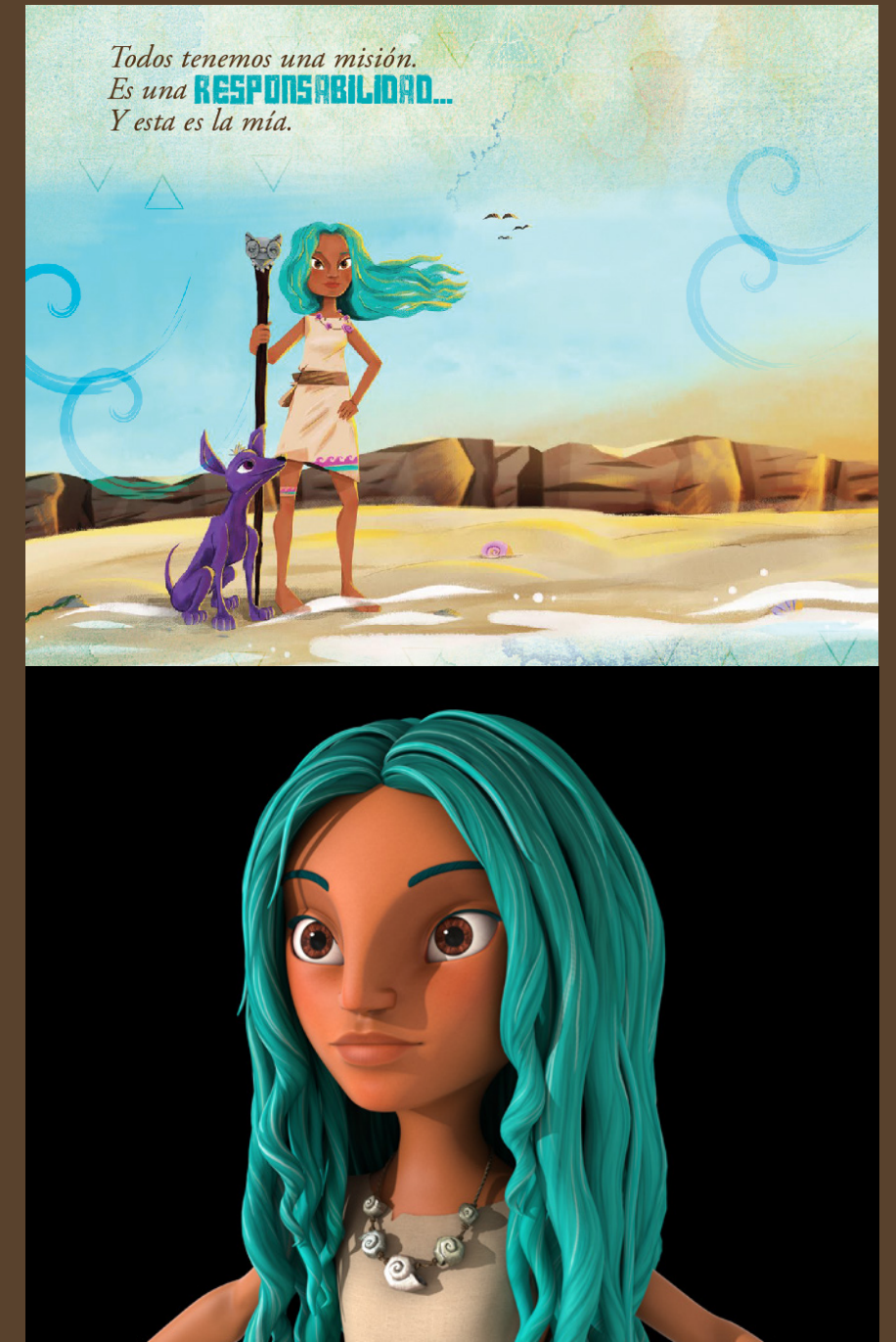
Ejerce labores como investigador y docente universitario en Historia del arte, Historia del cine e Historia de la animación.



Largometrajes animados producidos en el Perú.



Afiches del futuro largometraje "Nuna" de Origami Studio



Personajes del futuro largometraje "Mochica" de Caracoles Estudio

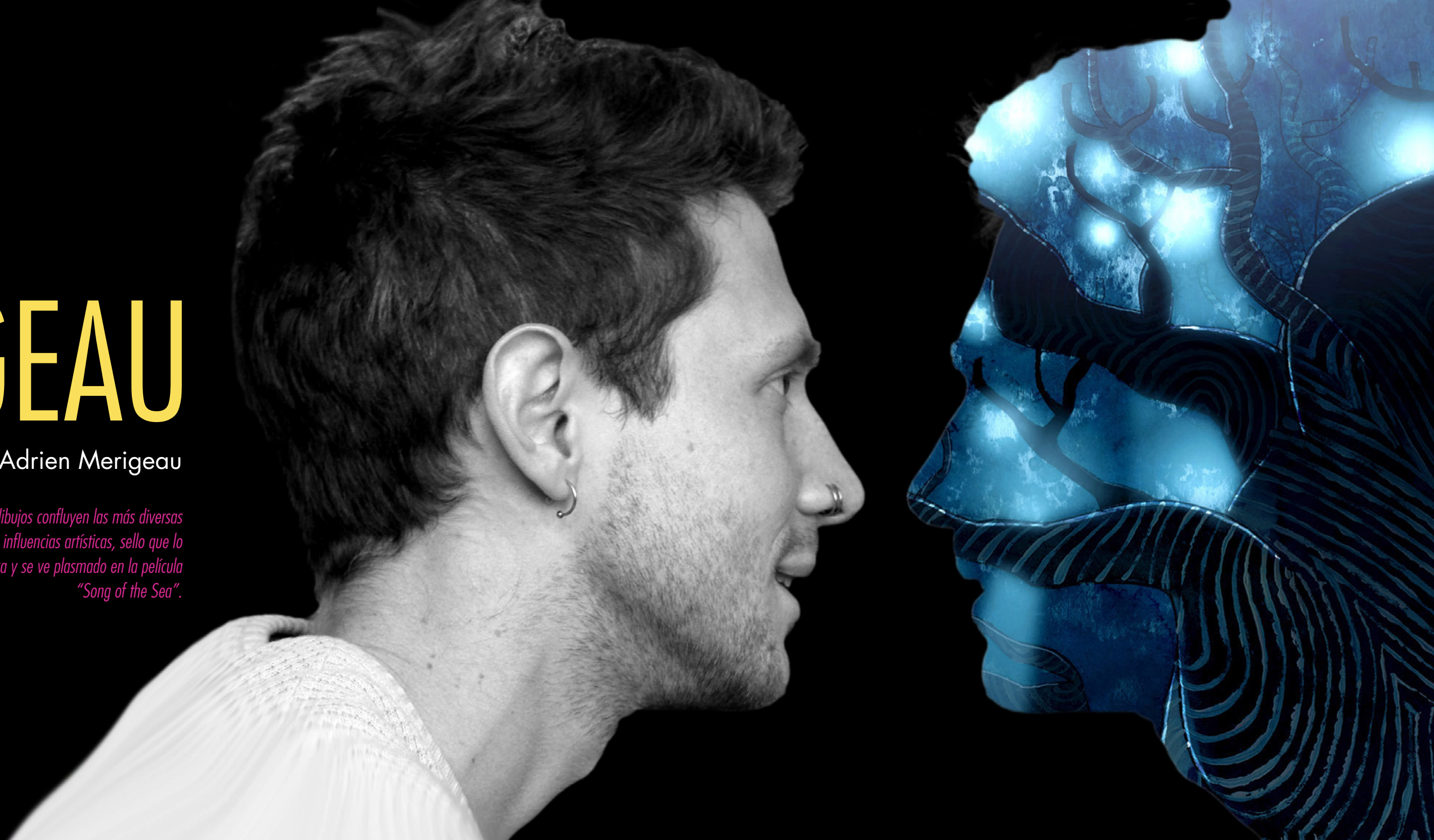
ADRIEN MERIGEAU

El imaginario visual de Adrien Merigeau

En sus dibujos confluyen las más diversas técnicas e influencias artísticas, sello que lo caracteriza y se ve plasmado en la película "Song of the Sea".



Por Francisca Gubernatis





Cortometraje “Old Fang” 2009

Diferentes estilos de trazos que se funden en acuarela, texturas orgánicas que saltan a la vista, tintas y acrílicos que se complementan con colores transparentes, son sólo algunas de las herramientas que saltan a la vista al ver “Song of the Sea” (2014), del director Tomm Moore. Una mezcla de colores, técnicas, texturas e influencias, que se entrecruzan y dan forma al trabajo de Adrien Merigeau (31), director de arte de este largometraje.

Desde hace más de diez años que Merigeau ha trabajado en el estudio irlandés Cartoon Saloon. Junto a ellos, ha maravillado a la crítica no sólo con “Song of the Sea”, sino que también con producciones como “The Secret of Kells” (2009) y “Old Fangs” (2009), en la que fue supervisor de fondos en la primera y director en la segunda.

Un portafolio personal y profesional lleno de dibujos con técnicas híbridas y experimentales hechas a mano y con una clara influencia de artistas del expresionismo y de otras corrientes del arte contemporáneo.

En Solomonos Magazine quisimos saber más sobre este artista francés, por lo que aprovechamos su visita a Chile para conversar con él sobre su comienzo, “Song of the Sea” y su próximo proyecto de largometraje: “Pachamama”.

Solomonos Magazine (SM): ¿Cómo describirías tu estilo?

Adrien Merigeau (AM): Creo que mi estilo viene de mi escuela, EMCA, en donde alientan a la gente a explorar su propio estilo, sus propios deseos, tus afectos hacia las imágenes. A mi realmente me gustó, porque significó que





Song of the Sea © Cartoon Saloon, Melusine Productions, The Big Farm, Superpord, Nørlum. All rights reserved



Videoclip "Cecelia & Her Selfhood" de Villagers

explorará diferentes aspectos de la animación que sentía que eran nuevos para mí, que no eran tan técnicos, así que comencé a tener mucho afecto por descubrir qué funcionaba y qué no. Pero estaba muy apegado en trabajar en papel, era muy importante para mí todo el tiempo. Porque es una manera de crear un momento donde pueden suceder muchos los errores, hay muchas cosas que no puedes controlar y eso es realmente entretenido y fascinante y muy placentero. Entonces siempre mi costumbre era dejar a las pinturas hacer mi trabajo, poniendo agua en el papel y algunos colores, y tratar controlar los accidentes. Todo eso es muy fascinante para mí.

Después de la escuela, fui de pasantía directo a Cartoon Saloon. Eso fue hace diez años atrás. Y esta compañía tiene un acercamiento similar para construir imágenes y crear películas animadas. También usan papel como base y están influenciados por las imágenes de la mitología ancestral,

imágenes que están conectadas con lo divino, con lo santo, con lo misterioso. Entonces, puedo continuar haciendo esa cosa de experimentar con los papeles, acuarelas, texturas y cosas por el estilo, y encontrar la forma en que Cartoon Saloon pone eso en una producción. Nosotros construimos todas las imágenes, todos los fondos con pintura, con estos papeles, con estas líneas, con lápices planos, brochas y cosas por el estilo.

Entonces, mi estilo está basado en el papel, es muy orgánico. Se trata de acuarela, pintar con colores transparentes, colores opacos, como acrílicos o tintas. Y eso mezclado Photoshop, para juntar todo ello. Si que mi estilo espero que esté conectado, o desearía que lo esté, con el dadaísmo, con el dadaísmo europeo.

SM: Hablando de ello, ¿qué otras influencias visuales has tenido?



Song of the Sea © Cartoon Saloon, Melusine Productions, The Big Farm, Superpord, Nørlum. All rights reserved

AM: Me gusta pensar que las grandes influencias que he tenido son, por ejemplo, Paul Klee -él ha sido una gran influencia-, Gustav Klimt y Egon Schiele. Gente que trabaja las líneas, el diseño y la estructura en el espacio, y que hacen que el color y los materiales se puedan ver a través de la imagen. Es un mix de diferentes cosas.

SM: Justo mencionaste Cartoon Saloon. Primero ¿Nos podrías contar cómo comenzaste en el mundo de la animación? ¿Qué es lo que te motivó a dedicarte a esta área de lo audiovisual?

AM: Creí en Francia y Francia es un país que tiene una cultura de imágenes muy fuerte, una cultura visual muy fuerte, especialmente en cómic -que vienen de Bélgica-. Sentía pasión por ellos y cuando crecí decidí que quería contar historias a través de ellos, a través de cómics. Cuando tuve mi primer computador, descubrí la animación con el software Flash y practique haciendo cosas muy básicas, muy simples. Poder añadir movimientos a imágenes estáticas, fue como una epifanía para mí. Y estando en la secundaria tuve que escoger entre entrar a la universidad o no -en el momento, no existía una escuela que te enseñara historietas, aunque necesariamente no necesitas una -pero, bueno, eso es debatible. Pero habían muy buenas universidades para estudiar animación en toda Francia, que era lo más cercano a mi deseo de contar historias a través de imágenes. Primero traté de estudiar comunicación visual, pero pensé que era muy restrictivo y estudiar animación haría volar mi imaginación con oportunidades, mostrándome cómo elegir entre diferentes técnicas, porque hay millones de técnicas. No es sólo un dibujo que se mueve, esa es solo una opción de las tantas posibilidades que tienes para contar historias. Así fue como comencé.



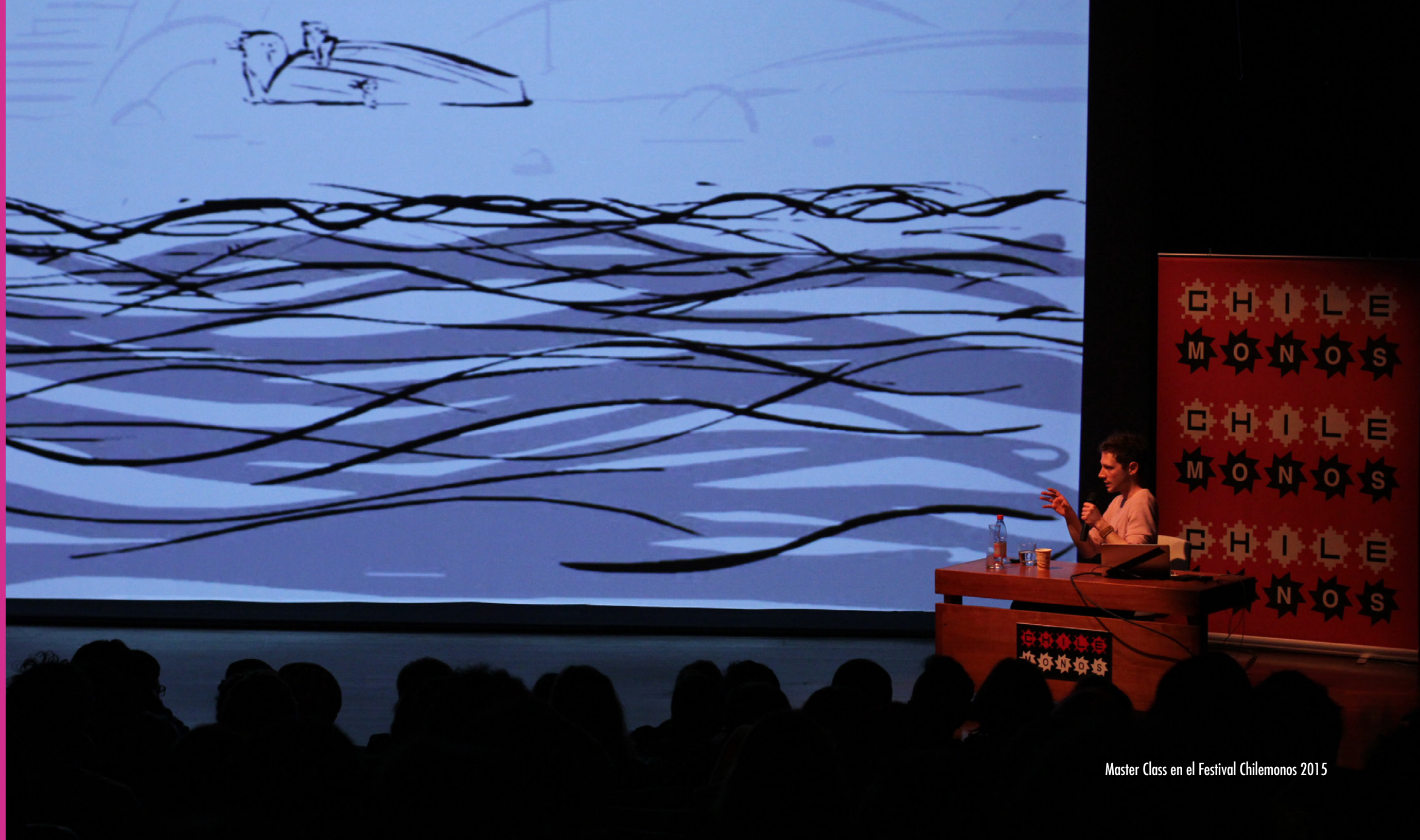
Layout "Song of the Sea"

SM: Y, ¿qué desafíos representó hacer la película nominada a los premios Oscar, "Song of the Sea"?

AM: Cuando estábamos terminando la producción de "The Secret of Kells", nos fuimos directo a "Song of the Sea". El director de arte de "The Secret of Kells", Ross Stewart, quería tomar un tiempo y enfocarse en sus pinturas. Tomm me pidió si podía hacer algunas imágenes para "Song of the Sea", que creara una carpeta, que desarrollara la película mientras que él escribía la historia y trataba de organizar todo, porque la producción comenzaría muy pronto. Hice eso con Tomm. Y creo que el desafío más grande fue tratar y conseguir ser tan buenos como "The Secret of Kells". [Esa película] fue hecha por un grupo de

personas que se conocían desde la niñez, si que estaban realmente conectados. Si que nuestro desafío fue recrear la misma dinámica que tuvimos en "The Secret of Kells". Ross se había ido y Ross es realmente muy talentoso. Si que la vara estaba extremadamente alta para crear imágenes tan sólidas, tan magníficas, tan maravillosas. Porque "The Secret of Kells" fue una pieza de trabajo asombrosa, es hermosa, es magnífica y fue un gran éxito que fue a los Oscar, y que a mucha gente le encantó. Si que, tal vez, el desafío fue la expectación masiva que había y yo esperaba ser lo suficientemente bueno. Ese fue el gran desafío. Pero al final, pienso que funcionó.

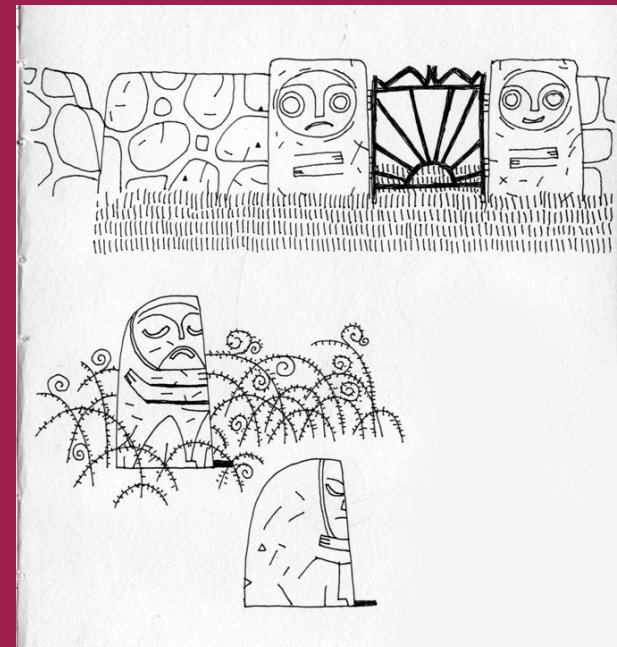
SM: Hemos escuchado que ya estás trabajando en un



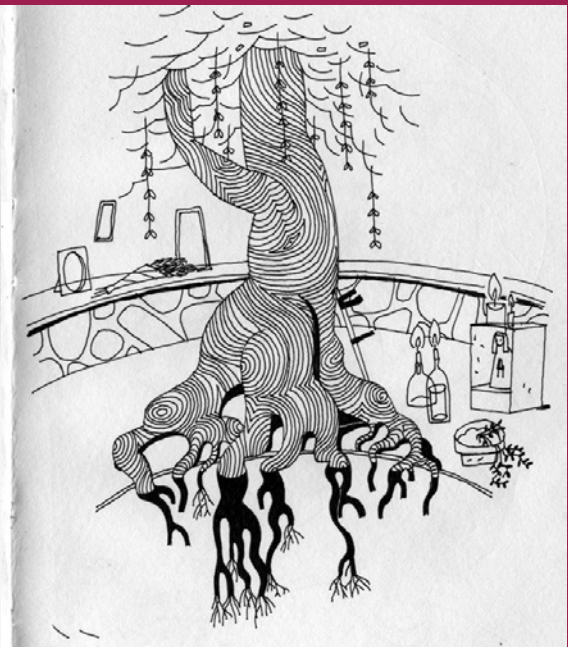
Master Class en el Festival Chilemonos 2015



Song of the Sea © Cartoon Saloon, Melusine Productions, The Big Farm, Superpord, Nørlum. All rights reserved



Song of the Sea © Cartoon Saloon, Melusine Productions, The Big Farm, Superpord, Nørlum. All rights reserved



Concepts arts “Song of the Sea”

nuevo proyecto ligado a Latinoamérica. ¿Qué nos puedes contar acerca de “Pachamama”?

AM: Juan Antin, su director, se mudó a Francia algunos años atrás para intentar hacer su película en Europa. Creo que tenía este proyecto cinematográfico hace algunos años, había tratado de hacerlo en Argentina y de ahí se mudó a Francia para encontrar productores. Así que el proyecto cinematográfico fue presentado a Didier Brunner, un productor muy importante, prominente y muy talentoso que hay en Francia, quien también ha producido por ejemplo “Kirikú et la sorcière” y coprodujo “The Secret of Kells”. Así que, estando dentro del proyecto Didier Brunner me preguntó si estaba interesado en hablar con Juan Antin, y ver un poco la transición entre el proyecto que tenía en Argentina, que era de stopmotion, a un proyecto que sería más 2D o 3D o un mix entre los dos, que se ajustara mejor a la industria de animación francesa,

porque en Francia no tenemos muchos -tenemos algunos, pero no muchos estudios que se dediquen al stopmotion. Y cuando tratas de hacer un largometraje y te sientas a ver lo que hay, compites con gente que son muy potentes, como en Aardman en Londres. Entonces tienes a gente que es extremadamente buenas en lo que hacen. Y Didier creyó que era una mejor idea hacer un proyecto en el que la industria francesa estuviera más a gusto, estuviera más en forma, que es en 2D o 3D.

Así que estoy trabajando con Juan en este increíble proyecto sobre un niño andino que estará en medio de dos grandes fuerzas: la de los Incas y los conquistadores españoles. Así que el proyecto es culturalmente fascinante, visualmente es espléndido. Y tengo que trabajar tratando de encontrar la forma en que respete la autenticidad de su visión. Así que, por el momento, estamos haciendo eso en París. **SM**



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



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.