



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

DEPARTAMENTO DE DIBUJO

PROGRAMA DE DOCTORADO:
ARTES PLÁSTICAS

TESIS DOCTORAL:
ANIMACIÓN ARTÍSTICA EN CHILE 1995-2014

Presentada por: Danilo Espinoza Guerra
Dirigida por la Dra. Sara Álvarez y el Dr. Carlos Plasencia

Septiembre de 2015

ÍNDICE

I.1 Hipótesis y objetivos	11
I.2 Estructura de la tesis	12
II. METODOLOGÍA	14
II.1 Búsqueda bibliográfica y documental	14
II.1.1 Centros de documentación de instituciones en que se realizó la búsqueda.....	18
II.2 Entrevistas a realizadores claves	19
II.3 Contextos de producción, difusión, exhibición y enseñanza	19
II.3.1 Fuentes de financiamiento	20
II.3.2 Los festivales de animación	20
II.3.3 Sitios web.....	20
II.3.4 Museos y galerías de arte.....	21
II.3.5 Centros de Enseñanza.....	21
II.4 Estudio de casos	22
III. ANIMACION ARTÍSTICA	25
III.1 Animación	26
III.1.1 El movimiento	30
III.2 Lo artístico y el arte	36
III.3 De las artes plásticas a las artes visuales	37
III.4 Animación artística: 5 aproximaciones conceptuales	41
III.4.1 Animación abstracta.....	43
III.4.2 Animación experimental.....	51
III.4.3 Animación independiente	60
III.4.4 Animación de autor.....	67
III.4.5 Animación en Arte.....	72
III.4 Variables que caracterizan la animación artística	76
IV. DESARROLLO DE LA ANIMACIÓN CHILENA A TRAVÉS DE SUS HITOS MÁS RELEVANTES	78
IV.1 Antecedentes: Cincuenta años de espera para el desarrollo de la animación (1921-1971)	80
IV.1.1 Contexto socio-cultural de principios de siglo XX.....	80
IV.1.2 Del papel y la pantalla grande.....	83
IV.2 Orígenes de la animación en Chile	86
IV.2.1 La primera animación chilena	86
IV.2.2 La segunda animación Chilena	91

IV.2.3 Personajes animados v/s actores.....	93
IV.2.4 15 000 dibujos: una isla en la historia de la animación chilena.....	95
IV.3 Hitos que explican y describen el desarrollo de la animación en Chile.....	99
IV.3.1 Características del desarrollo profesional de la animación en Chile.....	99
IV.3.2 1971: Primer Hito.....	100
IV.3.2.1 Contexto socio-cultural de principios de los años 70.....	100
IV.3.3 1978: Segundo Hito.....	108
IV.3.4 Tercer Hito: Primer largometraje enteramente animado.....	118
V. ANIMACIÓN ARTÍSTICA EN CHILE.....	125
V.1 Contexto sociopolítico-cultural desde 1990.....	129
V.2 Fuentes de Financiamiento como contexto de producción.....	136
V.2.1 Fondos públicos y privados.....	136
V.2.3 Fondos privados a través de donaciones.....	138
V.2.4 Fondos Públicos.....	139
V.2.5 El autofinanciamiento.....	149
V.3 Festivales: espacios de difusión de las animaciones independientes y de autor ...	150
V.3.1 Primer festival de animación.....	151
V.3.2 Segundo festival de animación.....	153
V.3.3 FLIP – FIDA.....	158
V.3.4 Festival Noche de Monos.....	168
V.3.5 Festival Chilemonos.....	168
V.4 Internet y Animación en Chile.....	171
V.4.1 Características de las Web de Realizadores de Animación Artística.....	175
V.5 Espacios expositivos.....	179
V.5.1 Cinco eventos relevantes asociados a la presencia de animaciones chilenas en museos y galerías.....	181
V.6 Educación superior en Chile: Contexto de formación en animación.....	190
V.6.1 Escuelas de Cine y Audiovisual.....	191
V.6.2 Escuelas de Artes Visuales.....	193
VI ESTUDIOS DE CASOS.....	203
VI.1 Caso 1: Vivienne Barry.....	205
VI.1.1 Tata Colores.....	208
VI.1.5 Como alitas de chicol.....	210
VI.2 Caso 2: Klaudia Kemper.....	213
VI.2.1 M.....	216
VI.2.2 XXX 1+1.....	218
VI.3 Caso 3: Felipe Baeza.....	221
VI.3.1 Perla.....	226
VI.3.2 Díptico/Bacon.....	228

VI.4 Caso 4: León y Cociña	231
VI.4.1 Animación: Lucía y Luis.....	235
VI.4.2 La instalación: Lucía, Luis y el lobo	237
VI.5 Reflexión de casos.....	239
VII. CONCLUSIONES	240
VII.1 Primer grupo de conclusiones	240
VII.2 Segundo grupo de conclusiones	242
VII.3 El tercer grupo de conclusiones.....	245
VIII. BIBLIOGRAFÍA.....	248
VIII.1 Documentos recuperados de la web.....	251
VIII.2 Páginas web consultadas.....	254
IX. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	256
X. ANEXO	260

RESUMEN

Chile, desde la década de los 90 cambia en muchos sentidos, sin embargo hay dos rasgos que destacan: Crecimiento económico sostenido, lo que le permite a las empresas hacer apuestas de inversión en la industria cultural; y la consolidación de la democracia, luego de haber estado 17 años bajo una dictadura militar. Estos rasgos posibilitan el desarrollo de las artes en los años posteriores, incluyendo la animación, que a partir de ese momento abre una arista de trabajo visual de carácter artístico tanto en sus consideraciones estéticas como de contenido.

La presente tesis tiene como objetivo definir e identificar esta animación artística en Chile, mediante el análisis de obras, entrevistas a realizadores chilenos, análisis y estudio de diferentes contextos en que se producen y se difunden las obras. Se pretende caracterizar un tipo de animación artística producida en Chile en un período que abarca 19 años (1995 a 2014).

El proceso de investigación se desarrolló y sustentó en un trabajo exploratorio-descriptivo, con el que se buscó explicar el desarrollo de la animación como medio de expresión artística realizada en Chile, a través de sus hitos más relevantes. Esta perspectiva entiende e incorpora, tanto los cambios que se han producido a nivel mundial y nacional en materia de técnica y tecnología, como las influencias históricas, políticas, económicas, sociales y culturales. En una primera parte se realiza una indagación de los antecedentes históricos (desde sus orígenes) que han permitido el desarrollo de la animación tanto de forma amateur como profesional. Y en una segunda, se aborda el desarrollo de la animación artística entre los años 1995 y 2014.

Los resultados de la investigación muestran a la animación artística realizada en Chile, como un espacio de cruce y superposición de diversos contextos, del que derivan un sinnúmero de producciones definidas como interdisciplinarias y multidisciplinarias, posibles de clasificar como: animación independiente, animación experimental, animación de autor y animación en arte respectivamente.

RESUM

Xile, des de la dècada dels 90 canvia en molts sentits, no obstant açò hi ha dos trets que destaquen: creixement econòmic sostingut, la qual cosa li permet a les empreses fer apostes d'inversió en la indústria cultural; i la consolidació de la democràcia, després d'haver estat 17 anys sota una dictadura militar. Aquests trets possibiliten el desenvolupament de les arts en els anys posteriors, incloent l'animació, que a partir d'aqueix moment obri una aresta de treball visual de caràcter artístic tant en les seues consideracions estètiques com de contingut.

La present tesi té com a objectiu definir i identificar aquesta animació artística a Xile, mitjançant l'anàlisi d'obres, entrevistes a realitzadors xilens, anàlisis i estudi de diferents contextos en què es produeixen i es difonen les obres. Es pretén caracteritzar un tipus d'animació artística produïda a Xile en un període que abasta 19 anys (1995 a 2014).

El procés de recerca es va desenvolupar i va sustentar en un treball exploratori-descriptiu, amb el qual es va cercar explicar el desenvolupament de l'animació com a mitjà d'expressió artística realitzada a Xile, a través de les seues fites més rellevants. Aquesta perspectiva entén i incorpora, tant els canvis que s'han produït a nivell mundial i nacional en matèria de tècnica i tecnologia, com les influències històriques, polítiques, econòmiques, socials i culturals. En una primera part es realitza una indagació dels antecedents històrics (des dels seus orígens) que han permès el desenvolupament de l'animació tant de forma amateur com a professional. I en una segona, s'aborda el desenvolupament de l'animació artística entre els anys 1995 i 2014.

Els resultats de la recerca mostren a l'animació artística realitzada a Xile, com un espai d'encreuament i superposició de diversos contextos, del que deriven un sens fi de produccions definides com a interdisciplinàries i multidisciplinàries, possibles de classificar com: animació independent, animació experimental, animació d'autor i animació en art respectivament.

ABSTRACT

Chile has changed in many ways since the 1990's. Two of the most relevant changes observed since then have been its sustained economic growth, allowing businesses to invest in the cultural industry, and the establishment of a democratic government after 17 years of military dictatorship. These changes have made way for the development of the arts, including animation, which since the 90's has opened an avenue of visual arts work rich in both aesthetic and content value.

The present thesis study aims at identifying and defining artistic animation in Chile, by analyzing animation productions and interviews given by Chilean artists, as well as by exploring different contexts in which this type of art is produced and spread. The specific focus is on the nature of artistic animation in Chile during a period of 19 years, from 1995 to 2014.

The nature of this research was exploratory and descriptive, with the goal of shedding light on how animation developed as a means of artistic expression in Chile by placing special focus on the most relevant events that may have influenced its growth. This analytical perspective considers and incorporates changes that occurred at both the global and national levels in relation to techniques and technology, as well as historical, political, economic, social and cultural impacts. The first section of this study explores the historical events (from their roots) that led to the development of amateur and professional animation. The second section encompasses the growth of artistic animation between 1995 and 2014.

Findings from this study depict artistic animation in Chile as a space where different types of contexts meet and overlap, from which an infinite array of interdisciplinary and multidisciplinary productions have originated, which can be classified as follows: independent animation, experimental animation, auteur animation and animation in visual arts.

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación tiene su punto de partida en la búsqueda de conocimientos en torno al trabajo de animación como forma de expresión artística realizado en Chile entre 1995 y 2014.

La inquietud por generar un estudio sobre este medio en el ámbito artístico, surge de la investigación que realicé entre los años 2004-2005 para obtener el Diploma de Estudios Avanzados (DEA) en el Departamento de Dibujo de la Universidad Politécnica de Valencia. En dicho estudio, denominado *Treinta y un años de animación en Chile*, se buscaba conocer e identificar aquellos hitos que explican y describen el desarrollo profesional de la animación por dibujos en Chile entre los años 1971 y 2002. Aquel trabajo se construyó principalmente sobre la base de la bibliografía existente en torno a la animación tradicional, campo que a nivel internacional cuenta con una vasta producción de conocimientos técnicos, históricos y teóricos (aunque estos últimos en una escala menor), confirmando que la animación ha sido considerada más como parte de la industria de la entretención que como arte.

En Chile esto no ha sido distinto, el tipo de animación más desarrollada a lo largo de la historia es la realizada mediante dibujos, las que se pueden rastrear desde el año 1921. La aparición temprana de las animaciones chilenas en la escena mundial junto a otras animaciones latinoamericanas¹ generó un contexto prometedor que auguraba para muchos un desarrollo próspero de esta disciplina. Sin embargo, y aunque se reconocen esfuerzos tremendamente valiosos durante los dos primeros tercios del siglo XX en Chile, factores políticos, culturales y económicos hicieron de su desarrollo un avanzar lento.

No fue sino hasta el año 1971, que aparece la primera animación en televisión en Chile, cuando se configura lo que podemos denominar como el inicio a una evolución de la actividad. La animación desde ese momento deja el carácter aficionado. Aparecen las primeras entidades comerciales especializadas, dedicadas exclusivamente a la producción de animaciones. En un principio, orientadas

¹ El primer largometraje de animación por dibujos en el mundo se realizó en Argentina en 1917. El film se llamó *El Apóstol* y su autor fue Quirino Cristiani, un italiano que llegó niño a Sudamérica.

hacia la publicidad y televisión, retrasando de esta forma las animaciones producidas para otros contextos.

Chile, desde la década de los 90 cambia en muchos sentidos, sin embargo hay dos rasgos que se destacan: Crecimiento económico sostenido, lo que le permite a las empresas hacer apuestas de inversión en la industria cultural; consolidación de la democracia, luego de haber estado 17 años bajo una dictadura militar.

Este panorama genera un espacio propicio para la creación e incorporación de materias relacionadas con la animación en los centros de estudios²; destinación de fondos importantes para la producción de animaciones de parte de las instituciones de cultura, etc. Todo esto da como resultado un contexto favorable para esta actividad, la que alcanza su punto más alto en la producción del primer largometraje enteramente animado *Ogú y Mampato* (2002), tanto por su incidencia en los procesos culturales asociados a la formación de nuevas escuelas y su inclusión en centros de enseñanza universitaria, como por la visibilización de la animación, abriendo un nuevo campo para la industria.

Una revisión al desarrollo de la animación en Chile, permite constatar que ha estado marcado por un avance que corre en dos vías (aunque no de forma simétrica en lo que refiere al volumen de la producción a través de los años): la profesional y la que podemos considerar artística por su alto componente experimental y presencia autoral, que aunque en sus orígenes estaban estrechamente ligadas, actualmente y desde a lo menos 20 años han tomado rumbos y ocupado espacios completamente distintos. Mientras la animación profesional encuentra un espacio de desarrollo en la actividad comercial, en producciones para la televisión, la publicidad y la industria cinematográfica, la artística lo halla en diferentes contextos, definidos por los espacios de exhibición y difusión alternativos a la industria comercial, como: festivales, sitios web, salas de exposiciones, museos, bienales de arte, etc.; Y los de formación y producción, como las escuelas de arte, de animación, de diseño, audiovisual y cine.

De este modo, se han situado los límites espaciales y temporales de la presente investigación en la

² A medida en que los avances tecnológicos abarataron los costos de producción, los centros de estudio incorporaron materias relacionadas con la animación, existiendo hoy en el Instituto profesional ARCOS y la Universidad Mayor las dos primaras carreras destinadas completamente a la animación.

producción de animación como expresión artística realizada en Chile, entre los años 1995, año en que lleva a cabo el segundo festival de animación *Animas Chile, Primera muestra de Cine, Video y Computación Animada*, que resultó ser el primero no centrado en la industria televisiva, sino que reconocido por resguardar espacios y darle valor a producciones que presentan rasgos artísticos, y 2014, momento en que es posible obtener datos frescos incluidos en repositorios especializados.

I.1 HIPÓTESIS Y OBJETIVOS

En Chile, en 1995 en el marco del segundo festival de animación, se da inicio a la producción de un tipo de animación específica de carácter artístico, que se distingue de la ortodoxa (Wells, 2005). La animación artística se define a través de sus contextos de producción, de difusión/exhibición, y de formación profesional de los artistas y animadores. Los rasgos determinados por estos contextos, diferencian la animación artística de la ortodoxa, estableciendo distancias tanto estéticas como de contenidos.

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo general definir e identificar un tipo de animación específica de carácter artístico en Chile, a través del estudio de los diferentes contextos en que se produce, los realizadores y el análisis de sus obras.

Todo esto queda presentado de manera más precisa en los siguientes objetivos específicos:

- Definir animación artística en Chile a partir de la bibliografía especializada, la experiencia de los creadores y sus obras, además del estudio de los diferentes contextos en que son creadas y exhibidas.
- Describir y explicar el desarrollo de la animación en Chile a través de los hitos más relevantes, con el fin de encontrar los antecedentes de una animación específica considerada artística.
- Generar una taxonomía que permita comprender las diferencias formales y conceptuales entre las animaciones de carácter artístico producidas en nuestro país, a través del análisis de las obras más significativas producidas entre los años 1995-2014.

I.2 ESTRUCTURA DE LA TESIS

En cuanto a la estructura de esta tesis, se ha considerado conveniente su división en nueve capítulos:

El primer capítulo está conformado por esta introducción, en la que se desarrollan los límites temporales, la hipótesis y objetivos de la investigación, además de los contenidos de la tesis.

En el segundo capítulo se explica la metodología implementada, la cual se sustentó en un trabajo exploratorio-descriptivo con el fin de comprender, registrar, analizar e interpretar desde la perspectiva del Arte y sus referentes históricos y teóricos. En este capítulo se exponen las distintas etapas de la investigación, que en total suman cuatro: búsqueda bibliográfica y documental; entrevistas a realizadores claves y estudio de su producción general; estudio de los contextos de producción, difusión/exhibición y enseñanza; y el estudio de casos.

En el tercer capítulo se definen los conceptos y teoría base para la presente investigación, partiendo por la noción de animación y su contexto. Se definen Para finalizar con 5 aproximaciones conceptuales para referirse a las diferentes expresiones de la animación artística: animación abstracta; animación experimental; animación independiente; animación de autor; animación en arte. Junto a las definiciones, se identifican los principales exponentes y las circunstancias históricas que contribuyen en el desarrollo de la animación artística, desde las primeras experimentaciones del siglo XIX, pasando por el aporte de las vanguardias históricas, hasta los principales exponentes actuales.

El cuarto capítulo, se centra en los antecedentes históricos de la animación como medio de expresión artística en Chile. Aquí se identifican, describen y explican aquellos hitos que han permitido el desarrollo de la animación en Chile, desde una perspectiva que entiende e incorpora, tanto los cambios que se han producido a nivel mundial y nacional en materia de técnicas y tecnología, como las influencias históricas, políticas, económicas, sociales y culturales, enfatizando en aquellos aspectos políticos y económicos que han guiado su desarrollo, para luego referirse a cómo se presenta esta actividad actualmente en Chile.

En el quinto capítulo, se aborda la animación artística producida en Chile entre los años 1995 y 2014, a través del estudio, clasificación y análisis de los diversos contextos en que se forman los animadores y en los que son producidas, difundidas y exhibidas las animaciones. El capítulo se inicia con una descripción del contexto sociopolítico-cultural desde 1990; luego se da paso a un análisis de las principales fuentes de financiamiento tanto públicas como privadas; se continúa con el estudio de los espacios de difusión de las animaciones: festivales, Internet y Espacios expositivos; y se termina con el contexto de formación de los animadores, en el que se desarrolla el panorama de la educación superior chilena.

En el sexto capítulo, se desarrollan los resultados del análisis de los casos estudiados. Estos dan cuenta de las figuras y obras de cuatro de los realizadores(as) elegidos(as), que representan los perfiles más relevantes involucrados en la producción de animaciones artísticas en Chile desde la década de los 90 en adelante. Para cada caso, se utilizó una pauta de análisis que buscaba indagar en las características formales, temas, contenido y contextos en que se produce su obra. Los subcapítulos, primero se abordan el perfil del realizador(a), luego su trabajo en un recorrido general y finalmente el estudio de dos de sus obras más relevantes y representativas.

El séptimo capítulo, presenta algunas de las conclusiones más importantes, estas han sido presentadas en tres grupos. El primero, asociado al propósito central de la investigación, expresado en el objetivo general. El segundo, relacionado con uno de los objetivos, que propone describir y explicar el desarrollo de la animación en Chile a través de los hitos más relevantes, con el fin de encontrar los antecedentes de una animación específica considerada artística. El tercero, relacionado con el proceso de investigación, de aquí se desprenden algunas ideas y sugerencias para una posible continuación del presente estudio a futuro.

En el octavo capítulo, se presenta una lista con el detalle de las fuentes bibliográficas a las que se ha acudido en el desarrollo de la investigación, el listado se presenta en orden alfabético.

En el noveno capítulo, se presenta una lista con los datos de las imágenes.

En el décimo capítulo, se adjunta anexo con catastro de los trabajos de investigación y monografías realizadas en las universidades chilenas en torno a la animación.

II. METODOLOGÍA

La investigación se desarrolló y sustentó en un trabajo exploratorio-descriptivo, debido principalmente al hecho de que la animación como medio de expresión artística en nuestro país es un tema poco estudiado, siendo la información existente escasa y precaria. La idea era obtener en una primera etapa una visión general del problema y así comprender los factores que la han afectado. Para dar paso a una segunda etapa, que tenía como finalidad comprender, registrar, analizar e interpretar desde la perspectiva del Arte y sus referentes históricos y teóricos. El proyecto de investigación se realizó a partir de cuatro etapas: búsqueda bibliográfica y documental; entrevistas a realizadores claves y estudio de su producción general; estudio de los contextos de producción, difusión/exhibición y enseñanza; y el estudio de casos.

II.1 BÚSQUEDA BIBLIOGRÁFICA Y DOCUMENTAL

La búsqueda bibliográfica y documental se llevó a cabo con el fin de recolectar datos que permitieran conocer, tanto el nivel cualitativo como cuantitativo de los documentos que existen alrededor del tema de estudio.

Se optó por este instrumento, debido a la necesidad de conocer el panorama en torno a lo que se ha producido acerca de la animación artística en Chile. Para ello se incluyeron en la búsqueda: documentos escritos como libros, artículos e investigaciones y material audiovisual. El objetivo de utilizar esta técnica fue conocer la calidad y cantidad de información disponible, ya que a partir de una revisión preliminar se pudo advertir que, aunque los centros de enseñanza, y por ende, los académicos y alumnos cuentan con un extenso material de apoyo basado fundamentalmente en libros extranjeros sobre técnicas, manejo de programas computacionales, historia y fundamentos teóricos de la animación, no existe ningún libro que revise o de cuenta del estado de la animación artística en Chile y solo uno se refiere a la animación chilena en general.

En este sentido, es destacable el libro *Animación: La magia en movimiento* de Vivienne Barry publicado el año 2010, el único libro que existe en torno a la animación chilena y sus principales exponentes a lo largo de la historia. El libro es el resultado de una investigación realizada entre los años 2005-2008 bajo el financiamiento del Fondo de Fomento Audiovisual del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile.

Dado lo anterior, resultó pertinente buscar información directamente relevante en diversos documentos que abordaran de forma central o tangencial el tema de estudio, para luego construir una base de datos completa que integre todo lo encontrado en la búsqueda bibliográfica y documental, que sirva de insumo para la realización de futuras investigaciones asociadas a este tema. Este material se clasificó, primero, a partir de su ubicación, luego se ordenó por tipo de información, discriminando entre información escrita organizada bajo los términos: tesis, libros, revistas, e información audiovisual bajo el término animaciones.

En el proceso de búsqueda y recolección de la información, el criterio utilizado para escoger los centros de documentación, fue la selección de repositorios, colecciones, archivos y bibliotecas oficiales y locales; se consideraron los más pertinentes e importantes de Santiago y regiones. Se trabajó con dos tipos de fuentes bibliográficas:

- a) Centros de documentación públicos: Estos están reunidos y organizados por la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos de Chile (DIBAM). De una cantidad que sobrepasan las 400 instituciones patrimoniales reunidas bajo este organismo se seleccionaron las tres más relevantes, los criterios aplicados en la selección, fueron: importancia Prestigio y antigüedad del centro de documentación a nivel nacional, cantidad de material que albergan, y relación entre el material existente y el tema principal de la investigación.
- b) Bibliotecas de centros de enseñanza superior: Bibliotecas de Universidades e Institutos profesionales, que en sus planes de estudios incluyen carreras o cursos de animación. Para

confeccionar el listado de bibliotecas a visitar, se tomó como base la información que brinda el sitio web: www.universia.cl³.

Para aumentar el campo de búsqueda y no limitar ni el área ni el número de documentos a encontrar, se privilegió trabajar con una cantidad amplia de palabras claves o términos de búsqueda. Éstas fueron: animación, animación creación, animación en arte, animación artística, animación por dibujos, cine de animación, dibujo animado, animación en Chile, historia de la animación, animación 3D, animación por computador, dibujo en movimiento, animación clásica, animación tradicional, animación análoga y film animado.

De cada uno de los documentos encontrados se realizaron fichas con todos los datos y de los documentos importantes encontrados, se fotocopió: Portada, Índice, Bibliografía, Tabla de ilustraciones.

Aquí la búsqueda permitió acceder a una tesis de postgrado y a 175 monografías o tesinas de pregrado (Ver anexo 1), entre las más importantes para el estudio, llaman la atención por su profundidad y pertinencia con el tema de estudio, la tesis de pregrado presentada por Rodrigo Fuentes y Salvador Troncoso *La animación de Autor: Impacto de las tecnologías digitales en el lenguaje expresivo y los procesos productivos* (2003), para optar al grado de Licenciado en Diseño de la Escuela de Diseño de la Universidad Tecnológica Metropolitana, trabajo que “aborda el problema de la aplicación de tecnologías digitales para fines expresivos, para observar los problemas que esto plantea a los creadores audiovisuales”. Los resultados obtenidos permiten formarse una idea acerca de cómo se compone la animación de autor en Chile, sus problema, tendencias y potencialidades. Y el trabajo realizado por Pilar Correa *Sitio web: Miremonos, animaciones chilenas* (2012), para obtener el título de Diseño en Comunicación Visual, en el que desarrolla un proyecto de diseños e implementación de un sitio web para promover el estudio de los audiovisuales animados chilenos, con el fin de facilitar el trabajo de investigadores y realizadores.

³ www.universia.cl, es un portal universitario de habla hispana nacido en España, que reúne a más de 812 universidades iberoamericanas, representativas de un universo de más de 8.800.000 alumnos. El objetivo de este sitio es divulgar el contenido generado por las universidades en una óptima plataforma tecnológica.

El resto de los trabajos, se inscribe en un tipo de estudio centrado en la elaboración de un proyecto de creación de una animación, ya sea de características artísticas (en las escuelas de arte) o dirigidas al ámbito comercial (en las escuelas de animación), y que busca desarrollar herramientas conceptuales y técnicas concretas en los alumnos para que puedan desenvolverse en su vida profesional. Aquí, los documentos revisados tienden a mostrar las distintas fases del proceso del proyecto: la definición del concepto o idea; la elaboración de un plan de trabajo; la revisión de los recursos; la investigación; la historia; la visualización preliminar; el diseño formal; el storyboard; el guión; la banda sonora; el análisis de movimientos; análisis estético; el layout; la creación de secuencias; la mezcla y edición final, entre otras etapas.

II.1.1 CENTROS DE DOCUMENTACIÓN DE INSTITUCIONES EN QUE SE REALIZÓ LA BÚSQUEDA

Centros de Documentación Públicos	<ol style="list-style-type: none"> 1) Biblioteca Nacional. 2) Archivo Nacional. 3) Biblioteca del Museo Nacional de Bellas Artes.
Bibliotecas de Centros de Educación Superior	<p>Bibliotecas Universitarias:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pontificia Universidad Católica de Chile. Carreras: Arte y Diseño. 2) Universidad de Las Américas. Carreras: Animación Digital, Comunicación Audiovisual y Multimedia y Diseño. 3) Universidad Andrés Bello. Carreras: Bachillerato en Artes, Diseño y Licenciatura en Artes Visuales. 4) Universidad de Artes, Ciencias y Comunicación UNIACC. Carreras: Artes Visuales, Comunicación Audiovisual: Cine, Comunicación Audiovisual: Televisión, Comunicación Multimedia, Diseño Gráfico y Multimedia y Diseño de Imagen y Estilo. 5) Universidad de Arte y Ciencias Sociales ARCIS. Carreras: Bellas Artes, Cine y Diseño Gráfico. 6) Universidad de Chile. Carreras: Diseño, Licenciatura en Artes con mención en Artes Plásticas. 7) Universidad del Desarrollo. Carreras: Arte y Diseño Gráfico. 8) Universidad Diego Portales. Carreras: Diseño Gráfico. 9) Universidad Finis Terrea. Carreras: Artes Plásticas y Diseño. 10) Universidad Gabriela Mistral. Carreras: Diseño y Producción Crossmedia en Gráfica, Web y Video Digital. 11) Universidad Internacional SEK. Carreras: Artes Visuales. 12) Universidad Mayor. Carreras: Artes Visuales, Comunicación Audiovisual, Diseño de animación digital y Diseño Gráfico. 13) Universidad Metropolitana de Ciencias de la Educación. Carreras: Licenciatura en Arte. 14) Universidad del Pacífico. Carreras: Comunicación Multimedia, Diseño y Diseño Gráfico. 15) Universidad Pérez Rosales. Carreras: Artes Visuales, Cine, Dirección de Arte, Diseño Digital, Diseño de Objetos y Ambientes, Técnico en Diseño Gráfico, Técnico en Ilustración. 16) Universidad La República. Carreras: Diseño Gráfico. 17) Universidad Santo Tomás: Carreras: Diseño Gráfico Publicitario. 18) Universidad Tecnológica Metropolitana. Carreras: Diseño en Comunicación Visual <p>Bibliotecas de Institutos Profesionales:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Instituto Profesional AIEP. Carreras: Diseño Gráfico. 2) Instituto Profesional ARCOS. Carreras: Audiovisual, Cine, Diseño, Animación Digital.

II.2 ENTREVISTAS A REALIZADORES CLAVES

Para esta investigación se ha escogido la técnica de entrevista semi-estructurada, ya que de acuerdo con los objetivos propuestos resulta un instrumento adecuado para la obtención de la información necesaria.

Este tipo de entrevista es un instrumento que facilita la obtención de una mayor cantidad de datos de un modo no impositivo, permite conocer lo que es importante y significativo según la experiencia de los entrevistados.

Para realizar las entrevistas se confeccionó un listado de realizadores que han aportado al desarrollo de la animación desde diversos contextos (enseñanza, artístico, profesional, etc) y se les realizaron preguntas orientadas a conocer y reconocer características particulares en sus obras, tanto técnico-materiales como conceptuales, además de indagar en su desarrollo artístico y profesional.

Los entrevistados fueron, en una primera fase, los creadores de las animaciones que hemos situado como hitos en el desarrollo de la animación en Chile. Y en una segunda fase, realizadores destacados con producción activa, entre los años 1990-2014.

En la aplicación de la entrevistas se siguió un esquema general y flexible de preguntas, en cuanto al orden, contenido y formulación de las mismas.

Las duración de la entrevistas fue de 2 horas aproximadamente y para recoger los datos de forma fidedigna se utilizó grabadora.

II.3 CONTEXTOS DE PRODUCCIÓN, DIFUSIÓN, EXHIBICIÓN Y ENSEÑANZA

En esta etapa se realizó un estudio de los contextos en que se forman los animadores y en los que son producidas, difundidas y exhibidas las animaciones, con el fin de reconocer las circunstancias externas que han rodeado a la animación artística en las últimas décadas.

En la investigación se consideraron la trascendencia y relevancia de las instituciones, organizaciones y plataformas para formar parte de la muestra. Y en el estudio mismo, las cualidades y características

conducentes a las descripción y comprensión de la participación de los artistas y sus trabajos, seleccionando aquí, aquellos que demostraron un vínculo de participación significativo en los contextos definidos.

II.3.1 FUENTES DE FINANCIAMIENTO

Aquí se estudiaron las distintas alternativas de financiamiento para la actividad artística y cultural en nuestro país. En el caso de proyectos de animación, las alternativas varían, permitiendo encontrar financiamientos conducentes a la creación y producción, difusión, conservación, investigación, entre otros. Estos fondos se dividen en públicos y privados, y se estructuran a partir de tres modalidades: fondos privados a través de donaciones, fondos públicos vía concurso y el autofinanciamiento.

II.3.2 LOS FESTIVALES DE ANIMACIÓN

En la muestra se incluyeron los festivales de animación que tienen o han tenido mayor incidencia en el medio, además de considerar su vigencia y/o años de trayectoria. Cabe destacar, que en el proceso de investigación también se han consultado los festivales de cine que han incluido la categoría de animación en sus bases. Festivales de animación consultados: Proyecto Anima Chile (2000); Proyecto Anima Chile (2000); FLIP/FIDA: El único festival de animación chileno (2005); Chilemonos (2012); Festival Noche de Monos (2012).

II.3.3 SITIOS WEB

En esta parte se incluyeron una serie de sitios web, que publican información e incluyen animaciones en su totalidad, tráiler o imágenes seleccionadas. Se revisaron: sitios web de carácter Informativo, que buscan como principal objetivo distribuir y difundir las animaciones, junto con entregar información de la obras, tanto de sus procesos de construcción como de los aspectos teóricos e históricos que las rodean; Y aquellos desarrolladas con fines artísticos, estos sitios favorecen la experimentación, soportan obras mediales e interactivas, además de web de artistas, a través de las cuales lo realizadores difunden su obra.

II.3.4 MUSEOS Y GALERÍAS DE ARTE

En la muestra se incluyeron los museos de arte chilenos que acogen en sus programaciones muestras de arte contemporáneo y experimental chileno. Y las galerías de arte chilenas sin fines de lucro y de mayor incidencia en el medio, que tienen como objetivo principal, la exhibición y difusión de nuevas tendencias en arte.

MUSEOS
MAC Valdivia Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de Chile, Santiago Museo Nacional de Bellas Artes Museo de Artes Visuales
GALERIAS
Galería Gabriela Mistral Centro Cultural de España Sala Gasco Centro Cultural Matucana 100 Balmaceda 1215 Galería metropolitana Galería Balmaceda Arte Joven

II.3.5 CENTROS DE ENSEÑANZA

Aquí se observaron los programas de estudio y trayectoria histórica de centros de enseñanza superior, según la lista de universidades confeccionadas para la búsqueda bibliográfica, más los centros de educación técnica que se pudieron aislar de la información recopilada a través de las entrevistas y los estudios de casos.

II.4 ESTUDIO DE CASOS

En esta etapa, se ha optado por seleccionar cuatro realizadores(as) destacados (as) en el medio y que poseen como característica, ser conocedores (as) -de primera mano- de los contextos que involucran la realización de animaciones como medio de expresión artística en nuestro país, dicho de otra forma, artistas que ofrecen la oportunidad de observar con detalle, a través de sus experiencias y sus obras, el desarrollo y las características que definen la animación artística y la diferencian de otros tipos de producción audiovisual.

Otro factor que se consideró, fue la idea de que en la figura y obra de los realizadores(as) elegidos(as), se representaran los perfiles más relevantes involucrados en la producción de animaciones artística en Chile desde la década de los 90 en adelante. Los perfiles se construyeron a partir del cruce de 4 variables: su producción de obra, contextos de difusión/exhibición y contextos de formación:

El primer caso aborda el perfil de un(a) realizador(a) que produce su obra exclusivamente en el marco de la animación. Su formación ha sido adquirida en Escuela Audiovisual, Diseño o Animación. Difunde su trabajo en festivales, cine y televisión. En este perfil se ha seleccionado a la realizadora Vivienne Barry.

El segundo caso aborda un perfil de realizador(a) que desarrolla su obra en el marco de la animación y las Artes Visuales. Ha sido formado como artista visual en una escuela de arte u otra a fin y difunde su trabajo en todos los soportes dispuestos para la animación artística: galerías de arte, museos, bienales de arte y video, festivales, sitios Web. En este perfil se ha seleccionado a la realizadora Klaudia Kemper.

El tercer caso aborda el perfil de un realizador que desarrolla su obra de animación en el marco de las artes visuales. Ha sido formado como artista visual en una escuela de arte, exhibe su trabajo principalmente en galerías de arte, museos, bienales de arte y sitios Web. En este perfil se ha seleccionado al realizador Felipe Baeza.

El cuarto caso aborda el perfil de un realizador que dedica su obra al desarrollo de animaciones en el marco de la animación y en el marco de las artes visuales. Ha sido formado como artista visual en una escuela de arte, difunde y exhibe su trabajo en todos los soportes dispuestos para la animación artísticas: galerías de arte, museos, bienales de arte y video, festivales, sitios Web. En este perfil se ha seleccionado a la dupla de artistas Joaquín Cociña y Cristóbal León.

Por último, se consideró en la elección el hecho de que debían residir en Chile, en virtud de las posibilidades y por que el territorio estandariza los elementos facilitadores y entorpecedores de sus respectivas producciones. Es decir, los deja en igualdad de condiciones para poder revisar sus trabajos.. La idea era proporcionar la posibilidad de establecer una relación directa con cada uno de ellos, que facilitara una serie de encuentros en función de efectuar entrevistas.

Para la recolección y obtención de datos, se optó por acudir a las entrevistas y a la observación y análisis de sus obras. Para las entrevistas se organizó un conjunto de preguntas comunes según los objetivos de la investigación, más una serie de preguntas particulares a cada uno de los realizadores elegidos, construidas a partir de la información recopilada en la búsqueda bibliográfica y documental. En la observación de la obras, estas fueron sometidas a un análisis, siguiendo como modelo la definición de análisis que realiza Carlos Montes (1992:157):

(...) cualquier labor encaminada a obtener un conocimiento cierto y exhaustivo de una realidad determinada; conocimiento que adquirimos mediante cierta operación intelectual que permite estudiar y captar las propiedades esenciales y constitutivas de un objeto; conocimiento que no podemos alcanzar mediante la simple percepción del objeto o de la realidad.

En la tradición Clásica -por ejemplo, en Aristóteles- se emplea la palabra análisis para indicar la descomposición de una totalidad en sus antecedentes más generales, con el fin de realizar un examen profundo y una descripción completa. El vocablo análisis significa por tanto, y en el sentido más amplio aunque no privativo de la palabra, distinción, división de las partes de alguna totalidad.

En este sentido, el análisis de las obras implicó dos acciones: reconocimiento y comprensión. Por un lado, se reconocieron las partes que las componen, aquí se trabajó en función de distinguir y ubicar los distintos elementos individuales que aparecen en la materialización de las obras. Y por otro, implicó la comprensión de los elementos que las constituyen por separado y la relación de estos elementos individuales con los otros, como partes de un todo más amplio. Los principales aspectos considerados para el análisis, fueron:

Forma o aspectos formales	Tema	Contenido	Contexto
De un modo muy general y sintético, se puede decir que la forma o aspectos formales son todas las características que en una obra podemos conocer y apreciar a partir de lo que nos comunican los sentidos directamente: La materia, las formas, el colorido, la organización de los elementos que la conforman, etc. La forma es esencialmente lo que ven nuestros ojos, oyen nuestros oídos y tocamos.	Etimológicamente (del griego <i>thema</i>) significa asunto o materia. Es el foco aparente de un problema principal. Es la apariencia bajo la cual se soporta y conduce un contenido. Es importante señalar que en una obra visual, este concepto no solo se relaciona con esa apariencia formal de las cosas, sino que puede vincularse a un hecho temático.	"Cualidad significativa implícita en la estructura de una obra de arte, por la cual sus formas trascienden la mera representación, alcanzando valores expresivos de distinta naturaleza" (Crespi; Ferrario, 1973:27), es decir, el contenido es lo que la forma expresa o significa, es el problema de fondo, considera los elementos relevantes y contiene las ideas y conceptos que la obra porta.	Es aquello que rodea a las obras, tanto desde un punto de vista material asociado a un espacio, como simbólico asociado a la ideas o al tiempo en que son realizadas. Es la obra en relación con su contexto lo que permite su interpretación y comprensión.

III. ANIMACION ARTÍSTICA

La importancia de un artista ha de ser medida por la cantidad de nuevos signos que ha introducido al lenguaje del arte. Henri Matisse.

Según Wells (2007:148), “la relación entre arte y la animación es uno de los aspectos menos explorados de la animación, aunque muchas veces se considera un arte por derecho propio” y no sólo como un desvío del cine o las artes visuales. Debido a que las técnicas de las artes visuales que se utilizan, se aplican en un contexto temporal y no solo se basan en el proceso, sino en el resultado final. Y en el cine en tanto, como lo postula John Halas y Joy Batchelor citados por Wells en el catálogo de la exposición Fantasmagoría, “mientras las películas de acción real pretenden presentar la realidad física, las películas de dibujos animados se preocupan por resaltar la realidad metafísica – no plasman el aspectos de las cosas, sino su significado [...]”

Los pioneros en la experimentación de la imagen en movimiento de fines del siglo XIX, nunca se imaginaron, ni fue su propósito inscribir o validar su trabajo como obra de arte. El asunto es que sin proponérselo, la animación con el paso de los años se convirtió en un medio que fue más allá de su condición de producto de consumo original, para transformarse en un lenguaje autónomo, con un gran potencial expresivo y técnico, capaz de transmitir ideas, emociones y una mirada particular sobre el mundo.

El reconocido valor artístico de las animaciones vive en las denominadas vanguardias a partir de 1920 en Europa, uno de sus momentos de mayor magnitud, trabajos de creación que con gran libertad expresiva y comprometidas con la experimentación, dieron inicio a lo que hoy podemos reconocer como una evolución de este medio, en lo que podemos considerar como el pensamiento creativo e ideológico, que busca romper con estereotipos para dar forma a una identidad artística propia.

Con el pasar del tiempo, son numerosas las animaciones que entran en la denominación de "obra artística", en los capítulos que vienen a continuación se entregará una visión sobre la historia, los

conceptos, categorías y artistas que nos permiten aproximarnos a un idea de lo que es la animación como medio de expresión artística.

III.1 ANIMACIÓN

Animación es un concepto que tiene su raíz etimológica en el verbo en latín *animare*, que significa dotar de vida. Las definiciones de animación más comunes encontradas en manuales, diccionarios y estudios en torno a esta materia, apuntan a definirla como una técnica perteneciente al ámbito de la cinematografía, con la que es posible generar la apariencia de vida, tanto de imágenes como de diversas cosas inertes, a través de la ilusión de movimiento que se produce cuando se suceden imágenes fijas, denominadas fotogramas, a cierta velocidad en un período determinado de tiempo.

Los conceptos de técnica y movimiento son constantes en las definiciones de animación. Técnica, para referirse a la relación entre instrumentos, materiales, procedimientos -indicando con frecuencia al dibujo como la disciplina principal de producción- y la factura manual empleada en la construcción de cada fotograma. Y movimiento, para aludir a la ilusión que produce mediante el proceso llamado persistencia retiniana o de la visión, que de manera sintética lo podemos describir como un fenómeno que se lleva a cabo en la retina y que consiste en la observación de una imagen nueva - parte de una secuencia- antes de que la que estaba registrada anteriormente se haya olvidado por completo, el cerebro completa los vacíos entre las imágenes e imagina que está viendo un movimiento continuo. Como es sabido, en la animación y el cine, para dar la ilusión realista de movimiento se requiere de una sucesión de fotografías fijas (fotogramas) a una velocidad de 24 cuadros por segundo, en la televisión en tanto, se requiere de 25 a 30 cuadros p/seg.

Al revisar la historia, nos encontramos con que los primeros antecedentes que le dieron forma material a la teoría de persistencia retiniana, se encuentran a principios del siglo XIX en Europa, con el invento atribuido al belga Joseph Plateau, quien desarrolló el fenakitoskopio en 1832, una de las muchas máquinas que se inventaron para generar la simulación ilusoria de movimiento, siete años después de que se publicara el trabajo de Peter Roget (1824) *The persistence of vision with regard to*

moving objects en la British Royal Society,

Aunque estos primeros inventos fueron relevantes, el más trascendental y que consolida el dominio de la imagen en movimiento, fue la invención del cinematógrafo. Aquí los pasos fundamentales fueron dados por Étienne Jules Marey, Eadwaerd Muybridge, Thomas Alva Edison y los hermanos Lumière, quienes pasaron de aparatos y mecanismos que permitían el registro múltiple de imágenes sobre planchas de cristal a la captura de imágenes en bandas de película y su proyección, todo esto por una misma máquina, el cinematógrafo.

Si bien estos datos y definiciones bastan para dar cuenta y comprender el concepto de animación tradicional, según, Wells (1998) “han probado ser insuficientes al momento de describir a otros tipos de animación, en particular las animaciones que han sido facilitadas por las nuevas tecnologías” refiriéndose específicamente a las que son producidas a través de computadores con programas computacionales especializados y a las que experimentan en nuevos materiales y formas de manipulación bidimensional y tridimensional, pero ocupan las tecnologías contemporáneas para resolver las diversas etapas de producción y postproducción.

Una definición más amplia que resuelve en parte esta discusión y que se ajusta mejor a los requerimientos contemporáneos, es la que propone la organización ASIFA⁴, que centra el concepto de animación en los dispositivos que permiten la generación de movimiento: “El arte de la animación es la creación de imágenes en movimiento a través de la manipulación de todas las variedades de técnicas, aparte de los métodos de acción real”. María Lorenzo (2005) complementa esta definición señalando, que en ella “no se explicita ningún proceso manual o plástico concreto para crear la imagen animada, sino únicamente que la duración del rodaje no sea equivalente con el tiempo real en que se desarrolla el movimiento representado”, en la definición de proponer una distancia clara entre animación versus el cine y la captura de secuencias de imágenes en video.

⁴ ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation). Es una asociación internacional dedicada a desarrollar proyectos en beneficio del arte de la animación y promover el entendimiento cultural entre países a través de ellos. ASIFA es una organización sin fines de lucro, fundada en 1960 en Annecy, Francia por los animadores más destacados de la época, como el canadiense, Norman McLaren. En la actualidad hay más de 30 países asociados con una versiones locales de la asociación.

En otra línea de reflexión, aunque no totalmente opuesta, Richard Taylor (1996) al momento de aproximarse a una definición, complementa señalando que en la animación “la calidad de la secuencia es más importante que la calidad de las imágenes”. En su definición pasa a un segundo plano el cómo son construidos los dibujos o las imágenes, sitúa el énfasis en el movimiento y como a través de éste es posible transmitir acontecimientos y emociones, sostiene que es “perfectamente posible realizar una mala película con dibujos y modelos realmente hermosos ya que el arte de las películas animadas reside en la acción”, continua su argumentación citando a Norman McClaren uno de los más importantes animadores del siglo XX, quien en su libro *On The Creative Process* (compilado y editado por Donald McWilliams, National Film Board of Canada) propone que “el cómo se mueve es más importante que el qué se mueve”, esto queda más claro en una cita que realiza Wells (1998) de McClaren en su libro *Understanding Animation*, “La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino más bien el arte de los movimientos que son dibujados. Lo que ocurre *entre* cada fotograma es más importante que lo que pasa *en* cada fotograma”.

Otro aspecto a discutir, tiene relación con la independencia de la animación como medio de expresión y su distancia con sus dos referentes más cercanos: el arte y el cine.

Desde el punto de vista de la construcción de imágenes, la animación obedece a todas las variables implicadas en el proceso de configuración de las llamadas disciplinas tradicionales del arte, especialmente el dibujo, debido a que tanto en éste como en la animación se utilizan los mismos instrumentos, materiales, leyes de organización del espacio, etc. No obstante existe una diferencia fundamental entre ambos, el movimiento, “en el caso de la animación, cada dibujo renuncia a su independencia individual para convertirse en un elemento más del torrente de dibujos que dará lugar a una imagen continua” (Halas, 1980) Como ya se ha señalado, la animación tiene la capacidad de crear un movimiento ilusorio, en tanto que el dibujo, la pintura, el grabado, etc. –basados en concepciones tradicionales- en su individualidad tienen solo la capacidad de evocarlos. Otra diferencia aún más significativa, se basa en la idea de que en la animación el conjunto de imágenes producidas son presentadas en distintos tiempos en el mismo espacio, a diferencia, por ejemplo, de un conjunto de pinturas en una exposición que aunque pueden representar una secuencia –como el comics- al momento de ser exhibidas son presentadas en distintos espacios pero al mismo tiempo.



Fig 1. Five Studies for the Prodigal Son y Street Show. Honoré Daumier (1808-1879). Ambos dibujos sobre papel, el primero realizado con pluma y tinta, y el segundo, con tiza negra y acuarela, se presentan como imágenes sintéticas capaces de evocar a través de gestos gráficos diversos cuerpos humanos en movimiento. (Imágenes obtenidas en Daumier Drawings Escrito por Colta Feller Ives, Margret Stuffmann, Martin Sonnabend, Metropolitan Museum of Art. New York)

Del mismo modo, debemos considerar las diferencias entre cine y animación, que aunque ambas parten de un referente real, se distancian debido a que en el proceso cinematográfico la generación de las imágenes se logra a través de una cámara mecánica o digital (en la actualidad), es decir, a través de un proceso que es realizado en su totalidad por una máquina, se obtiene una representación secuencial de la realidad sin mediar la participación de un artista u otra persona.

Regina Balastre (2000), reconociendo la importancia del cine en el desarrollo histórico de la animación, señala que estar de acuerdo con entender a la animación como una extensión de los principales principios de la producción cinematográfica en el mundo más especializado de las artes gráficas, sería una postura tradicional, que como punto de vista corresponde más bien a un momento concreto y específico en el desarrollo histórico de este tipo de producciones.

“En la actualidad, ha demostrado su protagonismo, especialmente en el mundo de la infografía, corroboramos que, como ha sido siempre, la animación es un medio de expresión con sus técnicas propias y sus principios, con un lenguaje específico y con su propia gramática, a pesar de que sus aplicaciones continúen siendo de vital importancia para otros medios como el cine y la televisión” (Balastre, 2000:273)

Finalmente, debemos señalar que al momento de entender el concepto de animación, se deben considerar las distintas definiciones, esto hace posible tener una apertura respecto de los límites de esta disciplina, que con el paso del tiempo es cada vez menos nítido y más amplio. Por otra parte, aunque la animación ha sido considerada a través de la historia como un género al interior de la cinematografía y por lo tanto se desenvuelve y ocupa gran parte de los recursos técnicos y estéticos pertenecientes a este medio, es posible señalar que en la animación es una disciplina independiente que tiene valor por sí misma, donde se combinan diferentes lenguajes, como lo son, los de las disciplinas tradicionales del arte y la cinematografía, para así lograr un efecto formal y expresivo imposible de crear por ninguno de estos lenguajes por separado.

III.1.1 EL MOVIMIENTO

El ser humano vive sumergido en un mundo en constante movimiento, él y todo se mueve a su alrededor. Algunos de estos movimientos son percibidos conscientemente, como el acto de caminar y el desplazamiento de un vehículo, otros en cambio, son percibidos de forma inconsciente, ya sea por su lentitud o su rapidez, como el lento crecimiento de árbol y el rápido avanzar de una bala, o simplemente, no percibidos debido a los límites de nuestra visión, principalmente en lo que se refiere a la incapacidad de reconocer algunas distancias y dimensiones.

El Diccionario Akal de Estética, define movimiento como la “acción de un cuerpo que se desplaza en el espacio.” Y a un animador, como “el artista encargado de conferirles movimiento en el tiempo asignado a cada escena, secuencia, o plano”. En esta tarea el animador cuenta con dos herramientas: las distintas fases del movimiento, asociado a la secuencia de diferentes formas que toma un cuerpo

registrado en los distintos fotogramas; y el tiempo asignado entre una imagen y la siguiente, asociado a la velocidad que se emplea para pasar de una forma a otra, dada por la cantidad de fotogramas entre una posición (denominada) clave y la siguiente.

A través del tiempo, la relación entre imagen y movimiento ha sido abordado desde distintos puntos de vista. Desde una perspectiva histórica la representación y percepción del movimiento tiene sus primeros antecedentes tempranamente. Feldman (1997) señala que “en toda época el hombre intentó insuflar alguna forma de movimiento sobre la materia estática en la que quería representar la realidad”.

Conocidas son las imágenes realizadas por anónimos artistas rupestres de la prehistoria, que en las paredes de las cavernas realizaron pinturas de animales, con las que intentaban capturar las actitudes más dinámicas de los animales representados, en evocadoras síntesis de movimiento. Según Richard Williams (2001), director del film *Who Framed Roger Rabbit* (1988), la imagen más antigua, que intenta representar el movimiento, sería la de un jabalí pintado en las piedras al interior de las cuevas de Altamira en España, cuya característica principal radica en las patas esbozadas de tal forma que dan la impresión de dinamismo.

“Al igual que en la época de la invención del cinematógrafo, en la era rupestre hay un deseo o aspiración del hombre de imitar, reproducir o representar, por medio de la proyección, los aspectos de la vida cotidiana y, también, hay un anhelo de imitar, reproducir o representar por medio del dibujo y la pintura, los aspectos más sugestivos de la naturaleza, mediante la creencia supersticiosa que encuentran en ella.” (Gómez, 2007:146)

Otro ejemplo histórico, asociado a la representación del movimiento, es la secuencia de imágenes elaboradas en el antiguo Egipto, donde el Faraón Ramsés hizo representar diversas etapas o fases sucesivas de una figura corriendo para evocar movimiento (González, 2000). Sin embargo, hay quienes consideran que estas imágenes estarían más cerca de los “antecedentes de viñetas periodísticas, fotonovelas y cómics que a la propia cinematografía, aunque no por ello deja de plantear la cuestión de secuencialidad y movimiento”. (Gómez, 2007:146)

Desde estos primeros antecedentes, son numerosos y diversos los ejemplos de artista que, en distintas épocas buscaron como objetivo captar el movimiento. Si embargo, no es hasta el último tercio del siglo XIX que los experimentos científicos e inventos producidos en Europa, sentaron las bases para desarrollar la tecnología que permitió definitivamente capturar y proyectar imágenes en movimiento. Tal como ya se señaló, el primero de estos inventos se le atribuye al belga Joseph Plateau, quien inventó el Fenakitoskopio en el año 1832, con el que dio forma a la teoría de persistencia retiniana⁵.

Fenakitoskopio significa literalmente *imagen falsa* y consiste en generar la ilusión de movimiento mediante dos discos que giran sobre un mismo eje, en uno de ellos se realizan ranuras radiales que permiten mirar el segundo, donde se ven imágenes estampadas, al girar los discos y mirar a través de la ranura, las figuras parecen moverse. Su popularidad incentivó la investigación en esta materia permitiendo la aparición de numerosos inventos similares. Uno de los más importantes fue el Zoótopo, inventado por William George Horne en 1834. Se trataba de un tambor de cartón cuya base estaba unida a un eje vertical central, en el interior se mostraba distintas imágenes en secuencia de movimientos. La pared interior era vista a través de ranuras rectangulares dispuestas de manera vertical. De esta forma, la secuencia de imágenes, en el momento en que se giraba el tambor, era percibida como una imagen única en movimiento sin percibirse los intervalos. Características como: su fabricación poco complicada y su fácil utilización, hicieron que se mantuviera como el aparato de animación más común hasta 1877, en que Emile Reynaud inventa el Praxinoscopio, que reemplaza las ranuras por un bloque de espejos situado en el centro de la rueda giratoria, lo que hacía al aparato mucho más nítido, luminoso y fácil de observar. Quince años más tarde es perfeccionado por el mismo Reynaud, estrenando en 1892, *Pantomimas luminosas* en lo que denominó el Teatro Óptico, que es el Praxinoscopio adaptado de tal forma que puede proyectar sobre una pantalla, dibujos previamente realizados sobre un cinta de papel en distintas fases de un movimiento (Delgado, 2000). Sus trabajos fueron muy populares y proyectados con gran éxito de público en el teatro Grevin de París. La primera cinta proyectada con su Teatro Óptico fue *Le clown et ses chiens*. Desde 1892 a 1900 realizó más de 10.000 representaciones de diversos sainetes, cada uno tenía centenares de dibujos, que pintaba el mismo, y cuya duración variaba de unos 5 a 15 minutos.

⁵ Siete años después del trabajo de Peter Roget (1824) *The persistence of vision with regard to moving objects* (La persistencia de la visión respecto a los objetos en movimiento) en la British Royal Society.

Aunque todos estos inventos fueron relevantes, el más trascendental para lo que hoy conocemos como animación y el cine en general, fue la invención del cinematógrafo. En este sentido los pasos fundamentales los dieron Étienne Jules Marey, Eadwaerd Muybridge, Thomas Alva Edison y los hermanos Lumière.

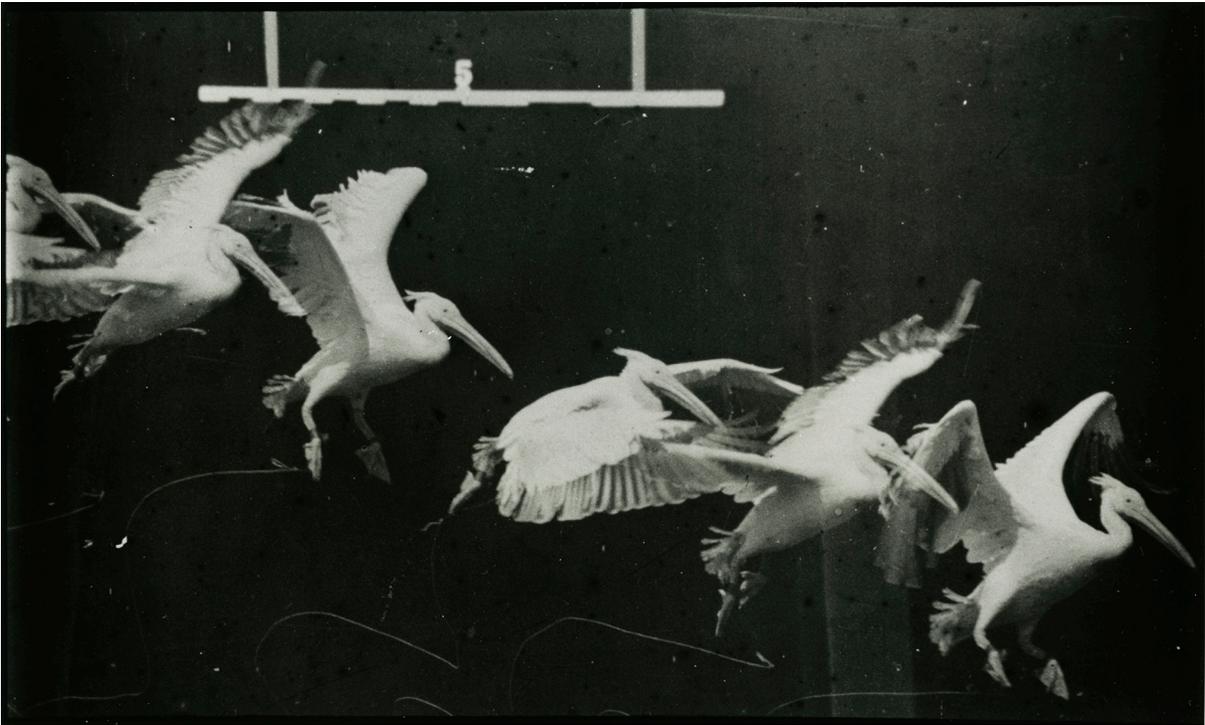


Fig 2. Vuelo de pelicano, 1882. Uno de los inventos desarrollados por el científico francés Étienne-Jules Marey (1830-1904) en la década de 1880, fue un arma fotográfica, que utiliza una placa de vidrio giratoria, con el fin de obtener 12 imágenes consecutivas por segundo, permitiendo de este modo registrar las diversas fases del movimiento en una sola fotografía. (Imagen obtenida de la página <http://www.expo-marey.com>)

Étienne Jules Marey y sus Cronofotografías (múltiples exposiciones sobre planchas de cristal y sobre bandas de película que pasaban automáticamente a través de una cámara), fueron un aporte no solo para el desarrollo de las imágenes en movimiento, sino también, para los estudios científicos de los seres vivos. A inicios de la década de 1880 publicó fotografías de aves en vuelo, realizadas con un fusil fotográfico, éste permitía capturar 12 imágenes en una placa giratoria que completaba su giro en un segundo. Pero más populares fueron los trabajos, sobre desplazamiento humano y de animales realizados por Eadwaerd Muybridge, su trabajo se basaba en la idea de capturar la mayor cantidad de imágenes en el menor tiempo posible, uno de sus primeros trabajos fue el secuenciar por medio de

24 cámaras fotográficas el movimiento de un caballo. Este trabajo permitió demostrar que cuando un caballo corre hay un momento en que de sus patas toca el suelo y durante ese instante las dobla hacia dentro.

Thomas Alva Edison interesado por el movimiento, creó junto a Wiliam Dickson el Kinetoskopio, estrenado en mayo de 1891. Este consistía en una caja de madera vertical con una serie de bobinas sobre las que corrían 14 m. de película en un bucle continuo. La película, en movimiento constante, pasaba por una lámpara eléctrica y por debajo de un cristal magnificador colocado en la parte superior de la caja. Entre la lámpara y la película había un obturador de disco rotatorio perforado con una estrecha ranura, que iluminaba cada fotograma tan brevemente que congelaba el movimiento de la película, proporcionando unas 40 imágenes/segundo. Las películas utilizadas hacían 3/4 de pulgada (19mm.) y eran transportadas por medio de un mecanismo de alimentación horizontal. Las imágenes eran circulares. El visor individual se ponía en marcha introduciéndole una moneda que activaba el motor eléctrico y ofrecía una visualización de unos 20 segundos. Este aparato se convierte en el precursor del cinematógrafo, permitía ver imágenes en una pantalla con mayor velocidad y precisión que los inventados hasta el momento.

El 28 de Diciembre del año 1895, los hermanos franceses Louis y Aguste Lumière, con un aparato de su invención, la filmadora y proyectora bautizada como el Cinematógrafo Lumière, presentaron en París el primer espectáculo cinematográfico, éste tuvo una duración de 30 minutos y constó de doce películas, entre ellas *Salida de los obreros de la fábrica*, *Llegada del tren a la estación de la Ciotat*, *El regador regado*, *Demolición y reconstrucción de un muro*.

En una perspectiva más teórica el filósofo Gilles Deleuze, trata extensamente el concepto de movimiento en su libro *La imagen-movimiento* (1983) y en *La imagen-tiempo* (1987), trabajos sobre las particularidades de la imagen fílmica en el que retoma las ideas de Henry Bergson para vincularlas con el ámbito de lo cinematográfico. A través de sus estudios busca clasificar los diversos tipos signos e imágenes con el fin de construir una suerte de taxonomía del cine.

En *La imagen-movimiento*, Deleuze inicia con las tres tesis sobre el movimiento de Bergson, la primera expuesta en *Materia y Memoria* y la segunda y tercera en *La Evolución Creadora*.

En la primera tesis aborda el trabajo de Bergson, según el cual el movimiento no se puede confundir con el espacio recorrido. Propone dos aproximaciones al concepto. Uno, en el que el movimiento sería más bien consecuencia de una reconstrucción, vale decir, percibimos el movimiento cuando unimos varios puntos inmóviles y les agregamos nuestra idea abstracta de tiempo. Aquí la noción de movimiento se presenta como pasado, divisible y homogéneo. Esta definición de movimiento se levanta sobre la idea de un mundo estático, donde el movimiento oscila entre dos puntos predeterminados. Esto es precisamente lo que realiza el animador cuando une imágenes o fotogramas con un tiempo impersonal y abstracto, para obtener lo que Deleuze denomina un falso movimiento.

Y otro, a partir de una noción de movimiento independiente de los espacios recorridos. Aquí se propone el espacio recorrido como pasado y el movimiento como: presente, indivisible (cada movimiento es singular, al dividirlo cambia su naturaleza creando un nuevo movimiento), y heterogéneo, justamente porque es imposible la existencia de dos movimientos iguales.

En la segunda tesis, retoma las reflexiones de Bergson realizadas en *La evolución creadora* (1907), aquí realiza una aproximación a los intentos de establecer la reconstrucción de movimiento. Sostiene que la naturaleza ilusoria del movimiento se manifiesta de dos formas: la antigua y la moderna. Para el mundo antiguo, el movimiento regula y se instala entre una forma y otra, para ellos lo importante era el instante privilegiado. En oposición a los modernos que ven el movimiento como un instante cualquiera, entienden el tiempo como un asunto separado.

La tercera tesis, propone una noción de movimiento desde la relación entre la parte y al todo, afirmaba que el instante es un corte inmóvil del movimiento, mientras que el movimiento es un corte móvil de la duración, es decir, del todo o de un todo. De aquí se desprenden tres ideas: El movimiento es indisociable del tiempo, debido a que lleva implícito el cambio; que este binomio es posible solo si se entiende que la duración, como totalidad, se debe entender como lo abierto; que el movimiento es cambio.

En *La imagen-tiempo*, Deleuze avanza en estas ideas, proponiendo una nueva etapa en donde la relación de subordinación que se invierte entre tiempo y movimiento. El tiempo deja de ser la forma en que es medido el movimiento, siendo este una consecuencia de la presentación directa del

tiempo.

III.2 LO ARTÍSTICO Y EL ARTE

Genette (1997) sostiene que es más fácil definir lo artístico que *arte* en singular, debido a su condición general, resulta más simple reconocer algo como artístico antes de determinar a qué arte corresponde. Es así como, no tenemos dudas en atribuirle el rótulo de artístico a un objeto o acción determinada cuando porta una o más características propias de su definición.

Lo artístico está referido a la actividad creadora, es decir, a la actividad del hombre orientada a crear algo nuevo. Se define como el producto racionalizado del hombre que actúa estéticamente sobre la experiencia humana, a diferencia de lo estético, no surge de la naturaleza, siendo producto de la acción directa del hombre sobre la materia.

De esta manera, se le atribuye la condición de artístico, a todo aquello que se presente como:

“un resultado concreto inédito [...] que tiene por centro la metáfora, la analogía, la sensibilidad o la razón, y que, basado en procesos de elaboración no necesariamente repetibles, estructura un cuerpo de obra no siempre lineales. [...] La creación de una obra implica transfigurar, recomponer, reordenar un material y una experiencia, recurriendo a la repetición o variación de procedimientos técnicos e instrumentales de diversa índole (técnicas), dando como resultado un producto que varía, en relación con otros preexistentes, en sus temas, formas, imágenes, sonidos, textos, estructuras o problemas, otorgándose así mismo nuevas reglas, nuevos órdenes y estándares”. (Minniti et al, 2009).

III.3 DE LAS ARTES PLÁSTICAS A LAS ARTES VISUALES

El concepto de arte, se ha vuelto una tarea extremadamente difícil de resolver. Esto principalmente por lo cambiante, dinámico y en muchos aspectos impredecible de la sociedad actual, donde predominan las relaciones efímeras, marcada por lo desechable y que como consecuencia a generado un escenario de constante renovación, en donde la actividad artística en particular, principalmente desde la segunda mitad del siglo XIX, ha experimentado de manera vertiginosa permanentes cambios en sus contenidos y formas de producción. (Ramírez, 2004)

Dempsey (2002) distingue entre los años 1860 y el 2000 más de 300 estilos, escuelas y movimientos distintos que no solo han influido en la configuración del campo artístico actual, sino que también han provocado que el concepto de arte viva en permanente movimiento y redefinición.

Al respecto, es preciso señalar que los mayores cambios son atribuidos a los llamados movimientos de vanguardia surgidos en Europa a principios del siglo XX, quienes en su posición de ruptura con el pasado y la tradición, junto a la lucha que sostuvieron contra los representantes de las culturas oficiales, lograron imponer un cambio profundo en la concepción del arte y en la mirada de los artistas, la que se transformó en una visión crítica, por un lado, dirigida hacia el arte, poniendo en cuestión su sentido y función; y por otro, hacia la sociedad, adoptando como principales contenidos distintas problemáticas sociales.



Fig 3. La Fuente, 1917. Marcel Duchamp (1887-1968). Duchamp presenta la obra en un concurso de arte bajo el seudónimo "R. Mutt" nombre de un fabricante de sanitarios de New York. (Imagen obtenida de la página <http://www.tate.org.uk/>).

Son estos artistas con su manera particular de ver y entender el arte, quienes a través de sus obras y acciones son los responsables de extender y desdibujar los límites de la noción de arte, vinculándola con otras disciplinas y trasladando los procesos creativos a nuevos ámbitos de producción. Llevando la creación artística a territorios que originalmente no eran considerados como parte de esta actividad (el video, el diseño, Internet, etc.) situación que en la actualidad ha dado origen no solo a nuevos medios, procedimientos y materiales, sino también, a nuevas formas de exhibición y distribución del arte, construyendo un escenario artístico de gran riqueza, diversidad y complejidad en sus manifestaciones. Dando origen –siglo XX hasta hoy- a un conjunto obras difíciles de enmarcar en un concepto de arte tradicional, concepto de arte manejado según parámetros de producción del siglo XIX. Saborit sostiene que uno de los ejemplos más contundentes en este sentido y que marca un hito, son los ready-made en particular *La Fuente* (1917) de Marcel Duchamp. Al respecto, señala:

“No podemos dejar de mencionar, aunque sea brevemente, algunas obras consagradas como Arte durante nuestro siglo, que sin embargo difícilmente pueden ser entendidas desde los lugares habituales de la experiencia estética. Son obras en

el que la manifestación de una idea de arte es más importante que las visualizaciones de sus propiedades físicas, pictóricas o escultóricas.” (Saborit, 2000)

En la actualidad, las propuestas de obra que se desarrollan no solo quedan fuera de un concepto tradicional de arte, sino que nos obligan a hacernos constantemente la pregunta respecto de ¿qué es el arte?. Tal y como se ha señalado, una particularidad del escenario artístico actual es la gran complejidad de sus manifestaciones. La producción artística se han convertido en una intrincada combinación de las más variadas posiciones ideológicas y mezcla de medios. Ejemplos de ello son: las obras que incorporan en su producción las nuevas tecnologías, como el vídeo y los mass-media; las que utilizan el cuerpo como soporte; el llamado Bio-arte o arte transgénico, que en su producción incorporan manipulaciones genéticas; la realidad virtual; etc.

El artista contemporáneo, no sitúa los límites de su producción en las posibilidades que se definen de acuerdo a su época o disciplina, por el contrario se apropian de todos los medios que estén a su alcance, tanto técnico y materiales, así como de distintos estilos, incluso de siglos pasados, los que son incorporados y articulados de modo innovador en sus obras.

Un factor que explica en parte este nuevo escenario, es la denominada “globalización” en sus diversas facetas, pero principalmente: la económica, con un entrada cada vez mayor a bienes y servicios; la técnico-productiva, basada en el creciente y cada vez mayor número de importaciones y exportación de tecnologías y productos; y la ideológica-cultural, de la que resulta la universalización de modelos culturales y sociales. En este contexto los artistas tienen más y variados materiales, herramientas y tecnologías, más acceso al conocimiento y a distintos medios de comunicación, como el internet, que entre otras cosas, favorece el contacto y comunicación entre artistas de distintas partes del mundo. Del mismo modo en la actualidad, existen mayores facilidades en cuanto a las posibilidades de desplazamiento a otras regiones y países, donde los artistas conocen y viven otras culturas, todo esto genera como consecuencia, lo que para muchos es un enriquecimiento del lenguaje artístico, sin embargo para otros, situados en una posición más crítica, esto produce una suerte de homogenización: ya no se distingue una obra como característica de un país o rasgos que identifiquen una comunidad particular, ni es relevante que así sea.

Un último aspecto que caracteriza la producción artística actual, se asocia a las diversas estrategias expositivas. Los artistas no conciben la obra desligada de su contexto conceptual y espacial, buscan nuevas estrategias de exhibición consecuentes con a la naturaleza de sus trabajos, de este modo proponen proyectos innovadores en ideas, montaje y formatos. Experimentan en espacios públicos o sitios abandonados y desarrollan exposiciones en el ciberespacio, al mismo tiempo que proponen variaciones en la duración de las mismas.

Desde 1980 en adelante, el concepto de Arte es reemplazado por el de Artes Visuales para denominar la producción de arte actual. Esta denominación se gesta durante la segunda mitad del siglo XX tras la II Guerra Mundial, cuando los artistas que emigraron de Europa se establecieron en EE.UU y establecen nuevas formas de producción artística, vinculadas a la libertad expresiva y formal desarrollada desde la irrupción de los nuevos medios y las ideas rupturistas de las vanguardias de fines del siglo XIX. Según Minniti et al (2009) el concepto de artes visuales incorpora tanto las disciplinas tradicionales como las que involucran el uso de los avances tecnológicos: arte digital, net-art, instalaciones, etc (sin desentender su dimensión funcional) y, en alguna medida, la arquitectura (en lo que a su componente proyectiva se refiere).

Lourdes Becerra (2011), señala al respecto, que en las artes visuales la elaboración de imágenes se caracteriza por “la aparición y refinamiento gradual de las formas de pensamiento, las cuales a lo largo de la historia se han modificado y evolucionado; satisfaciendo la necesidad humana de representar la realidad para una mejor comprensión y conocimiento de la misma.” Propone cuatro ideas para definir a las artes visuales:

a.- La apropiación por parte de el artista de un sin número de recursos materiales, icónico así como de estilos para incorporarlos en sus propias creaciones.

b.- Circulación y Experimentación que desarrollan los artistas, esto a partir de la idea de que los artistas están asociados a una disciplina base, pero investigan en otras que puedan potenciar estéticamente su producción; aquí su obras son vistas como parte de un proyecto continuo (basado en los conceptos y contenidos que porta) que se presenta a través de diferentes soportes y materiales.

c.- Pluralismo y Globalización, contexto actual en el se establecen las relaciones y vinculaciones entre artistas de distintos países y continentes, facilitada por lo avances que existen asociados a los medios de comunicación, situación que por una parte enriquece el escenario creativo, pero por otra lo homogeniza, eliminando las marcas identitarias en la producción artística propias de su lugar de origen, su país.

d.- Estrategias Expositivas, por partes de los artistas y curadores, que comprometidos con las características particulares de las obras crean exposiciones innovadoras en ideas, montaje y formatos. Además de experimentar en espacios públicos u ocupando sitios baldíos; en Internet con exposiciones virtuales. Proponiendo variaciones en la duración su duración: desde pocas horas, hasta los períodos de mayor extensión habituales (alrededor de un mes).

III.4 ANIMACIÓN ARTÍSTICA: 5 APROXIMACIONES CONCEPTUALES

“Me he dedicado a explorar el campo de la abstracción, es decir: ideas visuales que no tienen argumentos fuera de sí mismas”

Norman McLaren

De la revisión bibliográfica es posible inferir que, en las últimas décadas la animación en el ámbito de lo artístico, se ha convertido en uno de los factores de extensión de las nociones de arte: tiempo, espacio, plástica, música, objetualización, imagen, sonido, experimentación, avances tecnológicos, son solo algunos de los asuntos que encontramos involucrados al aproximarnos a dicha manifestación.

Un primer acercamiento, a partir del cual es constantemente definida la Animación Artística, es aquella que la presenta en oposición a la Animación Comercial, es decir, una animación basada en consideraciones económicas y no en un interés por el desarrollo de la cultura.

Sin embargo, tal y como lo señala Sara Álvarez (2002) en su tesis doctoral, “esta catalogación queda excesivamente simplificada, ya que en realidad, entre estos dos grandes bloques, hay un amplio cauce por el que discurre gran parte de la producción actual”. En donde animaciones realizadas con una finalidad comercial, están desarrolladas desde tratamientos técnicos considerados artístico, versus otros, que aunque son realizados con fines experimentales o de creación, terminan formando parte de la industria comercial, con el objetivo de ampliar los espacios para la difusión de sus trabajos. Configurando un límite difuso entre una tendencia y otra, que opuestas en principio están cada vez más entrelazadas. O visto desde otro punto de vista, la industria de la animación se ha servido de los avances y desarrollos técnicos que ha alcanzado la animación artística. A modo de ejemplo, Pertíñez (2014) nos recuerda que son los animadores experimentales los primeros en utilizar en los años 60, tecnologías electrónica en sus creaciones. En esta misma línea, propone que “la animación tradicional no ha sido ciega a estos avances, tanto técnicos como artísticos y siempre ha estado dispuesta a incluirlos en sus producciones para actualizar sus productos.”

De este modo, aunque no es preciso identificar a la animación artística en oposición a la “comercial”, es claro que la animación que persigue lucro como principal objetivo e insertarse en los medios de difusión y distribución propios de la industria cinematográfica y televisiva, queda inevitablemente sometida a las condiciones y regulaciones impuestas por el mercado, que en la mayoría de los casos, termina limitando las posibilidades creativas y la libertades de expresión, y priorizando una animación más narrativa y convencional.

Según Pertíñez (2014;178) “los grandes estudios se siguen copiando a sí mismos una y otra vez, explotando una técnica que a fuerza de repetirla ha producido hartazgo. Vemos los mismos personajes, intercambiables de una historia a otra, de un estudio a otro, todos realizados bajo el mismo patrón, la misma estética, la misma luz, la misma textura. Y fundamentados en un aspecto puramente comercial: es más barato y más fácil.”

Para efectos de esta investigación se consideran 5 aproximaciones conceptuales para referirse a las diferentes expresiones de la animación artística. Estas aproximaciones han sido establecidas en base

a las consultas bibliográficas realizadas.

Las aproximaciones conceptuales establecidas son: animación abstracta; animación experimental; animación independiente; animación de autor; animación en arte.

III.4.1 ANIMACIÓN ABSTRACTA

“(…) hemos de tener en cuenta que a medida que el animador se aleja del naturalismo, las potencialidades de su medio aumentan; sólo los límites de su imaginación y la propia técnica pueden impedirle realizar lo que desea. De hecho, consideramos que esta es, precisamente, su característica definitoria, lo que le permitirá ir más allá que incluso la imagen cinematográfica.” (Balastre, 2000)

Wells (2002), sostiene que la animación abstracta es aquella que se construye a si misma como un material abstracto o una proposición concreta o interrogación, explícitamente explorando nuevas técnicas y enfoques para facilitar trabajos no objetivos, no lineales, o trabajos en definitiva que se resistan ante convenciones tradicionales de entendimiento e interpretación.

“Se caracterizan por la eliminación del relato narrativo para centrarse en el ritmo visual con el afán de provocar reacciones alternativas a las de los procedimientos lógicos de percepción. Las imágenes se plantean como collages visuales en donde priman las composiciones de juegos geométricos y predominio de las formas plásticas, en donde el mayor interés radica en la impresión producida en la intuición del espectador. El ritmo visual lo generan los colores, líneas, formas y sonidos” (Gómez, 2001:103)

Las animaciones abstractas tienen sus antecedentes en los movimientos de vanguardia de comienzos del siglo XX en Europa, cuando futuristas, dadaístas y otros artistas modernos en su interés por innovar, son llevados a probar con distintos medios, encontrando en la animación un vehículo de

expresión de ideas reaccionarias y una disciplina a través de la cual lograron, al agregar movimiento a sus pinturas y obras gráficas, encarnar los postulados de la modernidad

Los primeros pasos fueron dados tras la 1ª Guerra Mundial. En los años 20, artistas plásticos alemanes, principalmente pintores de carácter abstracto deciden trasladar sus conocimientos pictóricos a la creación y producción de obras cinematográficas, autores como Walter Ruttmann, a quien se le considera el iniciador del cine abstracto con su obra *Opus I* (1921), Viking Eggeling y Hans Richter, que influenciados por los movimientos de vanguardia, deciden llevar su producción de obra más allá de lo que las disciplinas tradicionales proponen, encontrando en la animación una oportunidad para desarrollar nuevas forma de expresión.

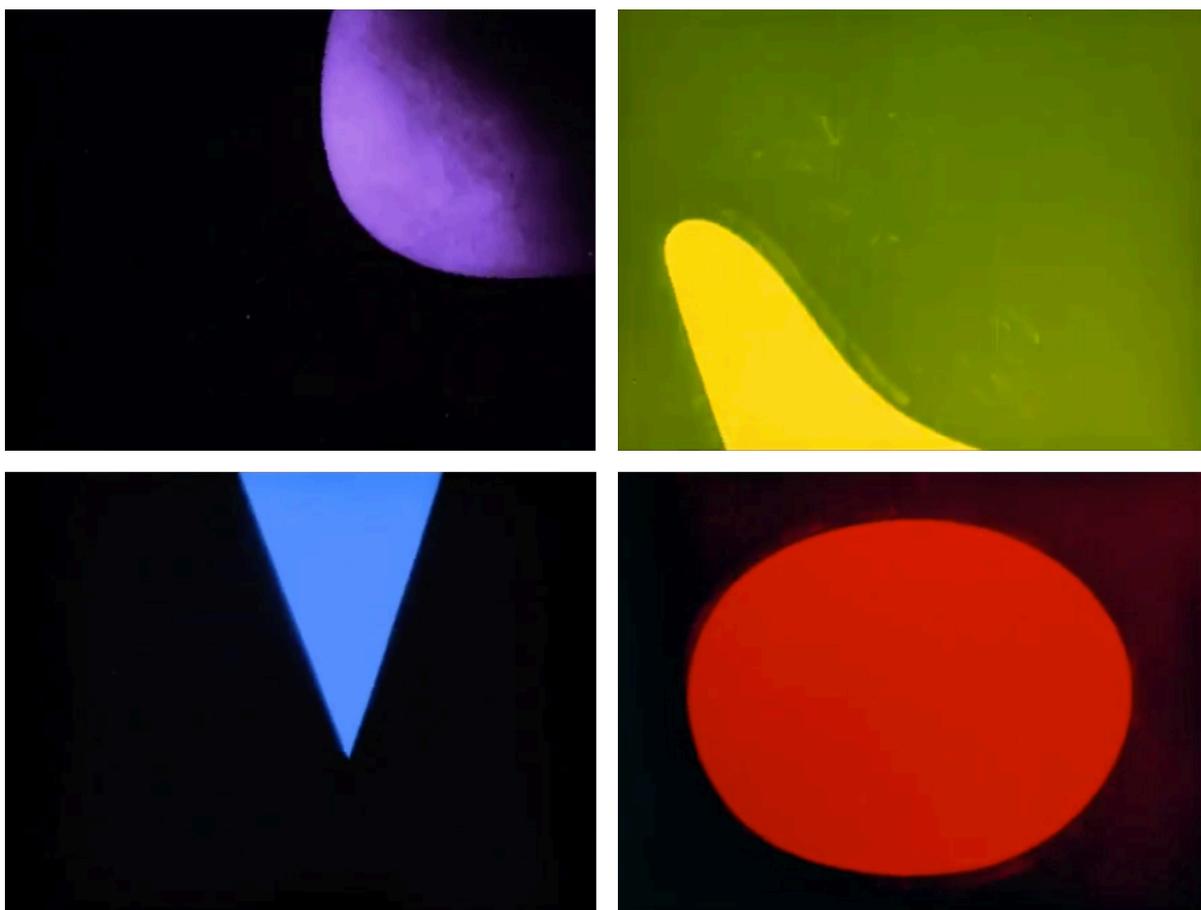


Fig 4. Fotogramas de la versión en color de Opus I, 1921. Walter Ruttmann (1887–1941). (Imágenes obtenidas de la página <http://www.muenchner-stadtmuseum.de>)

Desde el punto de vista de las consideraciones formales y estéticas, aunque estos artistas comparten lo que podríamos considerar como una base común para sus producciones: la abstracción, el uso del cinematógrafo y el movimiento en concordancia con la música, los resultados de sus obras son considerablemente distintos. En los casos de Eggeling y Richter, sus animaciones destacan por el uso de líneas y formas geométricas sencillas. A modo de ejemplo, en *Sinfonía diagonal* (1925) de Eggeling, una de sus obras más destacadas, en el que las figuras aparecen y desaparecen de forma secuencial, paralelas a la música mantienen un ritmo armónico. En el caso de Richter, una de sus obras más reconocidas es *Rhythmus 21* (1921), en ella predominan las figuras rectangulares en blanco y negro que se desvanecen en un juego donde las figuras pasan a ser fondo y viceversa. A Richter se le reconoce haber contribuido al desarrollo de la teoría en torno al medio cinematográfico y su interrelación con el resto de lenguajes artísticos, como la pintura, la poesía, etc. “Para Richter, todo el arte moderno giraba en torno a conceptos directamente relacionados con este medio: la dinámica del movimiento, la forma, el color, la simultaneidad, etc” (Hinojosa, 2008). La obra de Ruttman en tanto, se caracteriza por un estilo más cercano al expresionista, con figuras geométricas simples y lúdicas propone imágenes en permanente movimiento en sincronía con la música. “La extraordinaria fluidez lograda por Ruttman motiva la invitación a participar en diversas producciones, desde largometrajes hasta propagandas políticas por el gobierno nacionalista.” (Fuentes; Troncoso, 2004)

III.4.1.1 ANIMACIÓN ABSTRACTA: MÚSICA –COLOR Y FORMA-SONIDO

Los filósofos griegos de la antigüedad, como Aristóteles y Pitágoras, especularon que debe haber una correlación entre la escala musical y el espectro del arco iris de tonalidades (Moritz, 1997). Estas ideas han fascinado a muchos artistas visuales, que a lo largo de la historia han buscado a través de sus obras el vínculo entre música y visualidad.

Como se ha señalado en el capítulo anterior, es en las primeras décadas del siglo XX en Europa, donde la animación abstracta desarrolló un lenguaje propio que evoluciona gradualmente desde la pintura abstracta, de la mano de los artistas que buscaron emular las cualidades musicales en sus obras.

Uno de lo más influyentes en este sentido fue el pintor ruso Wassily Kandinsky (1866), quien es considerado el padre del arte abstracto. El pintor ruso señalaba que el arte debía estar alejado de lo objetual, que debía ir más allá de lo decorativo, en definitiva, tenía que ser algo espiritual. Kandinsky publica *De lo espiritual en el arte* (1911), en el que propone a la sinestesia como un componente esencial del arte. En sus planteamientos buscaba aunar tres elementos (sonido, color y palabra): el tono musical, el sonido corporal y del alma y su movimiento; el tono del color. “Para el pintor la música era el referente de toda creación artística, y base de la pintura abstracta que él mismo desarrollaba, a la que llegó en gran medida, desde la música.” (García, 2014)

“Los violines, los profundos tonos de los contrabajos, y muy especialmente los instrumentos de viento personificaban entonces para mí toda la fuerza de las horas del crepúsculo. Vi todos mis colores en mi mente, estaban ante mis ojos. Líneas salvajes, casi enloquecidas se dibujaron frente a mí”. (Kandinsky, 1992)

Kandinsky investigó profundamente las relaciones armónicas y disonantes entre color y música. En sus pinturas, hace un uso del color con el propósito de asociar el tono con el timbre, el matiz con el tono y la saturación con el volumen y el sonido. Cabe mencionar, que en la década de 1920, el pintor suizo Paul Klee (1879) también desarrolló un enfoque sistemático que vinculó el contrapunto musical a la gradación de color y la estructura armónica de la composición del color. (Korakidou, 2006)

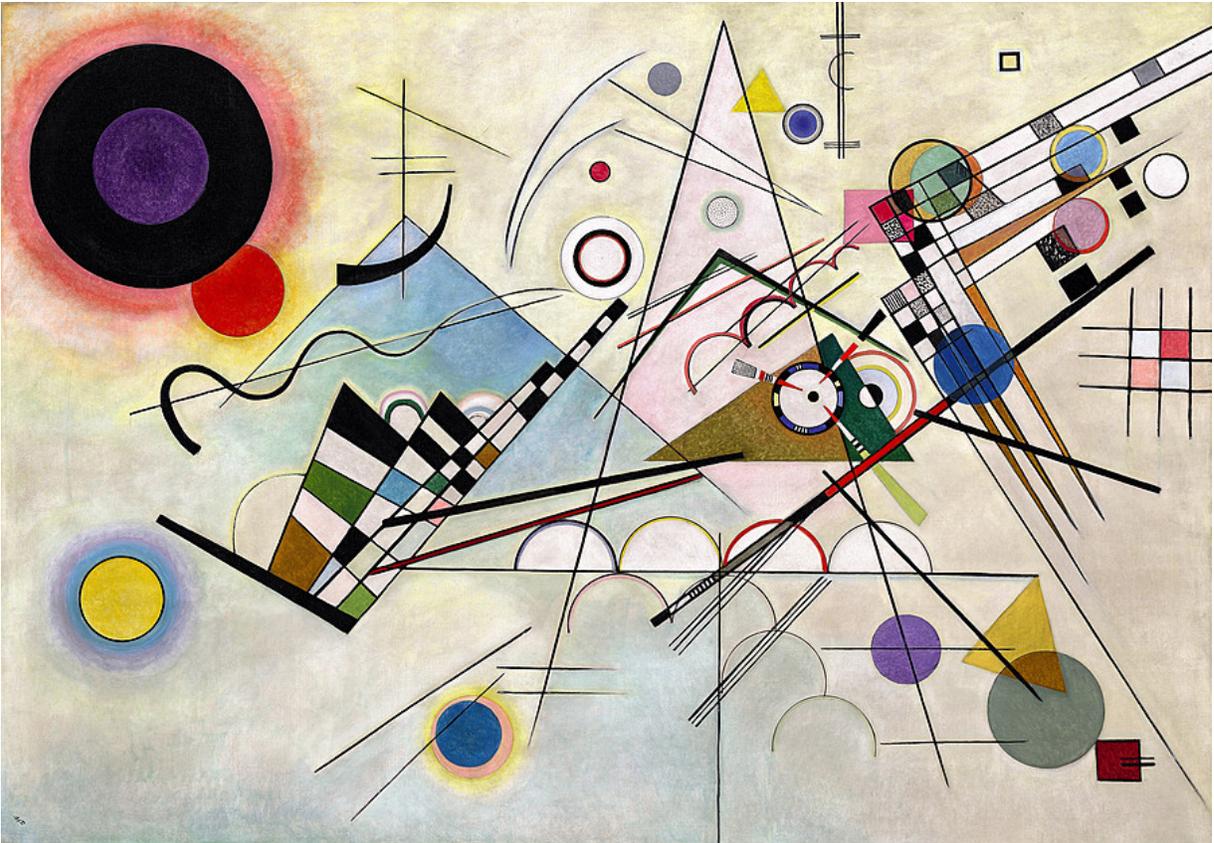


Fig 5. Komposition 8, 1923. Vasily Kandinsky (1866-1944). (Imagen obtenida de la página <http://www.guggenheim.org>)

Es en esta búsqueda de correspondencia entre música y visualidad, en que la animación abstracta se constituyó en el medio más propicio a la hora de usar las imágenes en movimiento con los elementos más básicos de la composición visual (puntos, líneas, planos) organizados en el tiempo y espacio. Los artistas que estaban limitados a solo a evocar el movimiento y sugerir ritmos en imágenes estáticas, encuentran en la animación un medio para crear movimientos fluidos y esquemas rítmicos que se desarrollan de forma temporal, acercando así la visualidad de manera más resuelta a la composición musical. (Korakidou, 2006)

La mayoría de los animadores abstractos, si no todos, estuvieron de alguna manera comprometidos con esta suerte de equivalencia entre sonido y visualidad, como algunos de los precursores de la animación ya mencionados en capítulo anterior, Ruttmann, Richter y Eggeling, y otros como el alemán Oscar Fischinger (1900), que se dice conoció y fue influenciado por la obra de Kandinsky.

Fischinger, durante su niñez se había preparado para un carrera en la música, sin embargo las dramáticas consecuencias de la Primera Guerra Mundial lo obligaron a dejar sus estudios de violín y órgano, para dar inicio a estudios de precisión mecánica, los que le entregaron las habilidades y técnicas para experimentar y desarrollar en su adultez una carrera en el terreno de la animación. (Moritz, 2007)

Fischinger realizó una serie de experimentos que exploraban la musicalidad de las formas gráficas en movimiento. Entre 1926 y 1927, realizó su propia película *Wachsexperimenten*. Se trataba de varios experimentos con cera, coloreados a mano y en técnicas distintas; dos fragmentos cinematográficos que incorporaba el uso de múltiples proyectores con diversos acompañamientos musicales (*Fieber* y *Vakuum*); y una película abstracta titulada *Orgelstabe*, compuesta por varios rollos, en la que unas barras paralelas se movían a distintos ritmos. (Bendazzi, 2003:121)

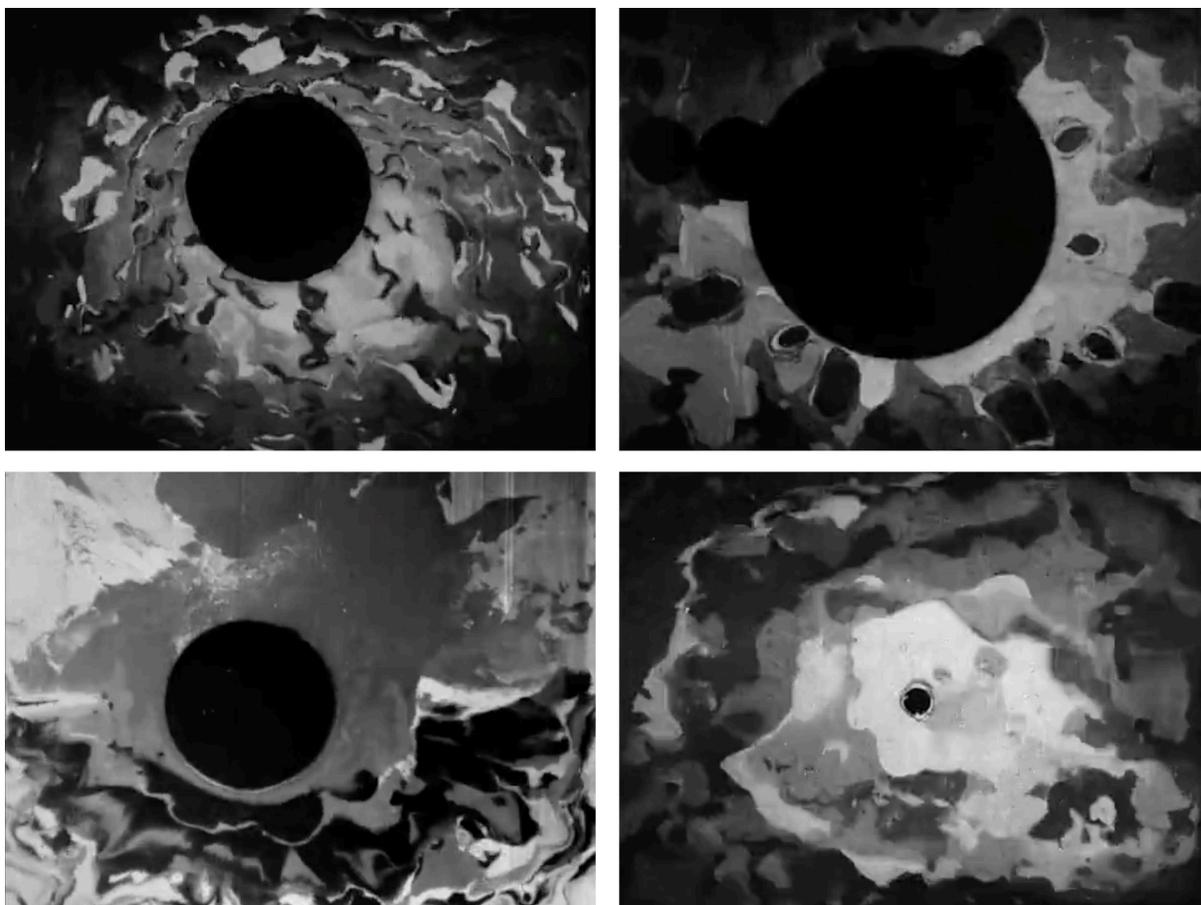


Fig 6. Fotogramas de Wachsexperimenten, 1921-1926. Oskar Fischinger (1900-1967). (Imágenes obtenidas de la página <http://www.oskarfischinger.org>)

En los años siguientes, Fischinger continua desarrollando su trabajo de forma constante, hasta que después de la llegada de Hitler al poder, su trabajo es considerado decadente por el régimen nazi, Hitler consideraba que el arte abstracto no transmitía los ideales del nazismo y corrompía al pueblo alemán. Según Faber y Walters Fischinger fue lo suficientemente afortunado como para recibir una invitación de Paramount Pictures para realizar algunos cortometrajes. Así pudo dejar Alemania y viajar a los EEUU para trabajar en Hollywood.

Su trabajo estuvo inspirado, en la posibilidad de revelar el verdadero “espíritu de los objetos” por medio de su sonido. El punto de partida en sus investigaciones era su cuestionamiento en torno, a la idea de que a cada forma le corresponde un sonido (García, 2012). Esto lo llevó a buscar la creación de sonidos abstractos (como el ordinario sonido que resulta del impacto de una bola de billar contra un teja) en un intento por codificar un sistema de lenguaje musical que permitiera develar las relaciones entre sonido e imagen. Cabe mencionar aquí, la anécdota que describe William Moritz (1974) en *The Films of Oscar Fischinger*, cuando en 1932 Fischinger escuchó cómo a su mujer se le caía una llave en la habitación contigua, quedando fascinado con la idea de que ese ruido simple y cotidiano, estaba con claridad definido por una llave y no por otro elemento pequeño y metálico de características formales semejantes.

A medida que avanzaba el siglo XX, las posibilidades de la animación abstracta, continuaron siendo desarrolladas en diversas investigaciones de artistas que se interesaron no solo en vincular música y pintura como un asunto general, si no que han extendidos sus trabajos de animación y sus indagaciones a las relaciones entre música-forma, música-intervalos tonales, color-sonido, etc. El libro *Animación Ilimitada, cortometrajes innovadores desde 1940* escrito por Liz Faber y Helen Walters (2008), dedica gran parte de su contenido a revisar estos asuntos, a través del análisis de 50 cortometrajes representativos de todos los tipos de animación independiente producidos a través de la historia y realizados por las figuras más relevantes de la animación de todo el mundo, desde los precursores hasta los actuales. En el libro se proponen cuatro capítulos, de los cuales dos se relacionan directamente con la animación abstracta: Forma y Sonido.

El capítulo Forma, explora las técnicas gráficas y de movimiento utilizadas en animación y cómo éstas, a menudo, han conducido a la creación de obras abstractas. En este sentido, el libro presenta la obra

de algunos realizadores que experimentan directamente sobre películas y otros que, de la mano de la computación y el acceso a nuevas tecnologías, proponen formas y espacios completamente nuevos y de gran riqueza expresiva. Uno de ellos es el Japonés Yoichiro Kawaguchi (1952) quien en sus obras, amplía el universo de la creación de imágenes por computadora. A través de un modelo de crecimiento basado en algoritmos en expansión busca dotar de vida compleja a la forma abstracta. Para lograr esto, creó un software llamado Growth Model que permite concebir formas que evolucionan de manera progresiva, formas aparentemente orgánicas que dan la impresión de obedecer a leyes naturales de crecimiento de los seres vivos. Kawaguchi cree que de ser posible su propósito, el de dotar de vida inteligente o compleja a dichas formas, “la interacción resultante cambiará fundamentalmente nuestra apreciación y experiencia del arte y de la propia animación.” (Faber; Walters, 2014).



Fig 7. Norman McLaren (1914-1987). (Imagen obtenida de la página <http://www.mclaren2014.com>)

En el capítulo Sonido en tanto, se exploran las relaciones en que la imagen y el sonido coinciden para producir algo nuevo: movimientos fluidos y esquemas rítmicos que se extienden con el tiempo,

ubicando las creaciones más cerca de la composición musical. Este capítulo, presenta en el inicio una primera selección de realizadores en el que las bandas sonoras han sido un factor determinante, trabajos predominantemente experimentales. Aquí se muestran obras de Norman McLaren (1914), en los que dibujaba a mano directamente sobre las pistas de audio de la película, creando una equivalencia entre sonido e imágenes. Más adelante, expone el trabajo de artistas más contemporáneos como Alexander Rutterford (1970), se muestra su animación digital *Monocodes* (2000) en la que según Rutterford, desde el punto de vista de la visualidad, realiza representaciones abstractas de sonidos que se vuelven ambiguos cuando se extraen de su ambiente natural y son incorporados en la obra. Sonidos sencillos, comunes, invisibilizados por su cotidianeidad: el pitido de un escáner, el tono de un teléfono, pitidos del reloj para señalar la hora. Estos sonidos conviven con líneas y franjas de color dispuestas de forma similar a los códigos de barra, junto a luces parpadeantes que paralelamente al sonido aumentan de intensidad y tamaño, hasta convertirse en un destello.

III.4.2 ANIMACIÓN EXPERIMENTAL

La denominada animación experimental, aunque no es ajena a la industria, se distancia de ella en términos ideológicos, su objetivo principal no es el entretenimiento ni el rendimiento financiero que se puede obtener de ella, sino la investigación, tanto técnico-material como conceptual. Su producción es concebida y exhibida en contextos particulares, diseñados con las condiciones necesarias para acoger este tipo de obras, tales como los festivales, ferias, encuentros y otros que han abierto sus puertas, así como museos y galerías.

Este tipo de animación se asocia principalmente a “la libertad de creación, al margen de convencionalismos y tópicos, libertad en la investigación de nuevas formas de expresión, libertad para romper moldes y esquemas”. (De la Rosa, 1999)

Se caracteriza por una búsqueda constante de nuevos recursos materiales y estéticos, los realizadores en la elaboración de sus propuestas incorporan todo cuanto esté a su alcance, tanto en el terreno de las ideas como en de los avances tecnológicos.

Para el historiador y animador William Moritz, citado por Traslaviña (2011), la verdadera animación es aquella basada en la narración no lineal y no objetiva, y se debería al hecho de que las historias representadas linealmente ya están resueltas por el cine de acción real; propone que la forma animada está mejor representada en films que ponen el foco y se concentran en la utilización y desarrollo de un lenguaje particular propio de la animación que lo distingue de cualquier otro estilo de creación cinematográfica.

Paul Wells en su libro *Understanding Animation*, se aproxima al concepto de animación experimental, ofreciendo un ejercicio de comparación y contraste entre lo que el denomina animación ortodoxa (figurativa, narrativa, lineal, unidad en el estilo, sin presencia del autor) y animación experimental. En el texto las indica como opuestas pero relacionadas, proponiendo del cruce de entre ambas, una animación que denomina de “desarrollo”, ésta sería el resultado de la combinación o selección de elementos de ambos acercamientos, representando las tensiones estéticas y filosóficas entre estos dos extremos aparentes. Según Cecilia Traslaviña (2011), la animación de desarrollo, permitiría resolver cuestionamientos de quienes afirman que el término experimental solo se puede aplicar a aquellos animadores que crean nuevas técnicas y nuevas narrativas, excluyendo a reconocidos animadores, que en sus obras solo desarrollan con mejor tecnología lo ya realizado. La animación de desarrollo posee varias características: utilización de diferentes técnicas, en algunos casos mezcladas en un mismo film; libertad para tratar diversos temas y contenidos; puede narrar historias, aunque no de la manera tradicional (incluso puede carecer de guión) y puede apropiarse de elementos de la animación abstracta, creando ritmos y emociones a través de los personajes y situaciones representadas.

Volviendo al concepto de animación experimental, Wells propone ciertos términos y condiciones para delimitarlas, sostiene que estas:

a.- Son más abstractas, que los cuerpos tienden a no subordinarse a la imagen que el público normalmente tiene de ellos, en término de semejanza de la realidad. La animación experimental o redefine el cuerpo o se resiste a usarlo como una imagen ilustrativa.

b.- Rechazan la continuidad lineal y lógica, priorizando por lo ilógico, lo inesperado, irracional y en

algunos casos múltiples.

c.- Son estéticas y no narrativa, que se resiste a contar historias y se mueve terreno de las artes, buscando liberar al artista para concentrarse en el vocabulario que se está usando en si mismo, sin el imperativo de darle una función o un significado específico, siendo más bien polisémica.

d.- Se concentran y privilegian su propia materialidad, en lugar del contenido narrativo y temático. Este sentido de materialidad va de la mano con los avances tecnológicos, en función de posibilitar resultados más innovadores a la animación.

e.- Se mezclan y combinan estilos. Esto opera de dos maneras: por una parte, facilita la multiplicidad de visiones personales que un artista le quiere imprimir a su animación, y por otra, desafía y replantea los códigos y convenciones ortodoxas, junto con crear nuevos efectos.

f.- El artista se hace presente, a través propuestas personales, subjetivas y originales. El artista busca formas innovadoras con las que da cuenta de su visión personal de los temas que le interesa tratar. A menudo la animación experimental está relacionada estrechamente con preocupaciones filosóficas y espirituales.

g.- La música es un factor esencial, que si bien es relevante en todos los film animados, tiene una resonancia mayor en la animación experimental, ya que a menudo ésta se resiste al diálogo, los efectos sonoros clichés del cartoon, o la emotividad fácil de cierto tipos de música.



Fig 8. Fotogramas de *Las aventuras del príncipe Achmed*, 1926. Lotte Reiniger (1899-1981). (Imágenes obtenidas de la página <http://www.magazinema.es>)

La animación, desde sus inicio fue concebida como un espacio de experimentación óptica y técnica, incluyendo las obras de los artistas vanguardistas con sus trabajos abstractos mencionados anteriormente, y grandes exponentes como Lotte Reiniger, alemana que realizó uno de los primeros largometrajes de la historia y que aún se conserva *Las aventuras del príncipe Achmed* (1926), realizado con figuras de personas, animales y objetos recortados en papel negro e iluminadas por el revés. Reiniger señalaba que le preocupaba más el carácter creativo en su trabajo que la técnica, lo que la llevó a experimentar con figuras de siluetas recortadas.



Fig 9. Fotogramas de *La idea*, 1932. Berthold Bartosh (1893–1968). (Imágenes obtenidas de la página <https://motiondesign.wordpress.com>)

Para Wells (2007) es la “década del 1930, la época de la más pura expresión de la animación más allá del acervo de los dibujos animados de Estados Unidos y de la tradición europea de las marionetas y muñecos 3D stop-motion.” Con exponentes, como el austro-húngaro Berthold Bartosh, con su obra *La idea* (1932), una obra panfletaria de contenido político y social, inspirada en xilografías de Masereel, realizada con hojas recortadas; el ruso Alexandre Alexeieff quien realiza junto a Claire Parker *Une nuit sur le mont Chauve* (1934), a través del procedimiento conocido como la pantalla de alfileres, procedimiento que Bendazzi (2013) intenta explicar de la siguiente manera:

“La idea del artista-inventor fue la de utilizar una tabla blanca (él la llamó pantalla, pero la traducción inglesa *pinboard*, tabla de alfileres, es más precisa) sobre la que ensartar millares de alfileres retráctiles, repartidos espesamente y dispuestos en una inclinación de sesenta grados. Poniendo dos fuentes de luz rasante a los dos lados de

la tabla, cada alfiler proyectaría sobre la superficie blanca dos sombras, y la suma de todas las sombras volvería la tabla completamente oscura. A partir de ahí, bastaba con hacer regresar ciertos grupos de alfileres para reducir sus sombras y hacer más clara la zona correspondiente. De hacerlos regresar completamente desaparecía cualquier sombra, quedando únicamente al descubierto la parte iluminada de la superficie. De tal modo, al artista le era posible servirse de la gama completa de los grises en la consecución de cualquiera figura. Y he aquí que interviene la animación. Modificando la imagen manualmente y fotografiándola con la filmadora a cada nueva fase, tal imagen toma vida.” (Bendazzi, 2003:7)

Otro gran exponente es el neozelandés Len Lye quien intervenía directamente con pintura sobre el celuloide en *The color box* (1935), una técnica que retomó el canadiense Norman McLaren, uno de los más influyentes autores de cortometrajes experimentales. Ayudando a extender los límites de la animación, McLaren entendía la animación como un medio interdisciplinario, dada las estrechas relaciones con la danza, la interpretación, la pintura, la escultura y el grabado. Su carrera se caracterizó por una constante renovación de las técnicas aprendidas de sus maestros y por muchas otras que creó, según José Baquedano, citado por Fuentes; Troncoso (2004:27), él “hizo más que nadie para transformar la animación en un arte individual, situado en el mejor de los casos entre las manos de un creador único con los medios modestos, pero con poderes cada vez más libertadores”.

McLaren, renueva la técnica que consistía en intervenir directamente con las manos usando un pincel y tinta sobre la superficie de la película de celuloide o raspando con un elemento punzante la emulsión, con esta técnica realizó su primera animación *Love on the wing* (1938), en la que además experimenta con el sonido, dibujando sus frecuencias en la banda sonora del celuloide.



Fig 10. Fotogramas de Love on the wing, 1938. Norman McLaren (1914-1987). (Imágenes obtenidas de la página <http://www.vimeo.com>)

En las décadas siguientes la experimentación no se detuvo, autores como Walerian Borowczyk, Jan Lenica, con películas con arena sobre vidrio; George Duning con sus proyectos surrealistas; John Grierson con sus animaciones bajo cámara; Robert Breer que utiliza fichas de archivo; Jan Svankmajer que tritura diversos elementos para convertirlos en artefactos y luego animarlos; Los hermanos Quay que trabajan con residuo y chatarras. Estos animadores, son solo algunos ejemplos de los grandes exponentes que permitieron ampliar y superar los límites de esta disciplina.

Sin embargo, es el desarrollo tecnológico de las últimas décadas el que de la mano de los animadores ha permitido un desarrollo experimental más decidido y abundante. Tecnologías que impactan en las técnicas de producción de imágenes, junto a una multiplicación de los programas computacionales, que son cada vez más sencillos de usar y que han multiplicado no solo cuantitativamente la realización y difusión de los proyectos, si no también sus posibilidades expresivas, que de otro modo y

en otro momento hubiesen sido imposibles de materializar por sus elevados costos y tiempos de producción. Relevante lo que señala John Lasseter (1987), director creativo de los estudios de animación Pixar Animation Studios:

“El arte reta a la tecnología, y la tecnología inspira al arte. Los artistas técnicos proceden de las escuelas de diseño gráfico, donde aprenden escultura, dibujo y pintura, mientras que los artistas tradicionales se dedican cada vez más a aprender tecnología”

Debemos recordar que los orígenes de la animación por computadora se sitúan en el campo de la investigación militar e industrial. John Whitney considerado el padre de la animación por computadora, realizó sus primeros trabajos digitales en un computador analógico que había sido utilizado, durante la Segunda Guerra Mundial, para orientar la baterías antiaéreas. *Permutations* (1968) fue la primera película que Whitney consideró acabada. Realizó este trabajo poco después de incorporarse a IBM, en 1966, como asesor de un amplio programa de investigación, para el cual le suministraron un computador 360 digital y una consola 2250 de diseño gráfico. *Permutations* es un film abstracto de imágenes seriales en forma de rosetón, en el que los movimientos son suaves y constantes, concéntricos y excéntricos semejantes a un caleidoscopio. (Bendazzi, 2003:242)

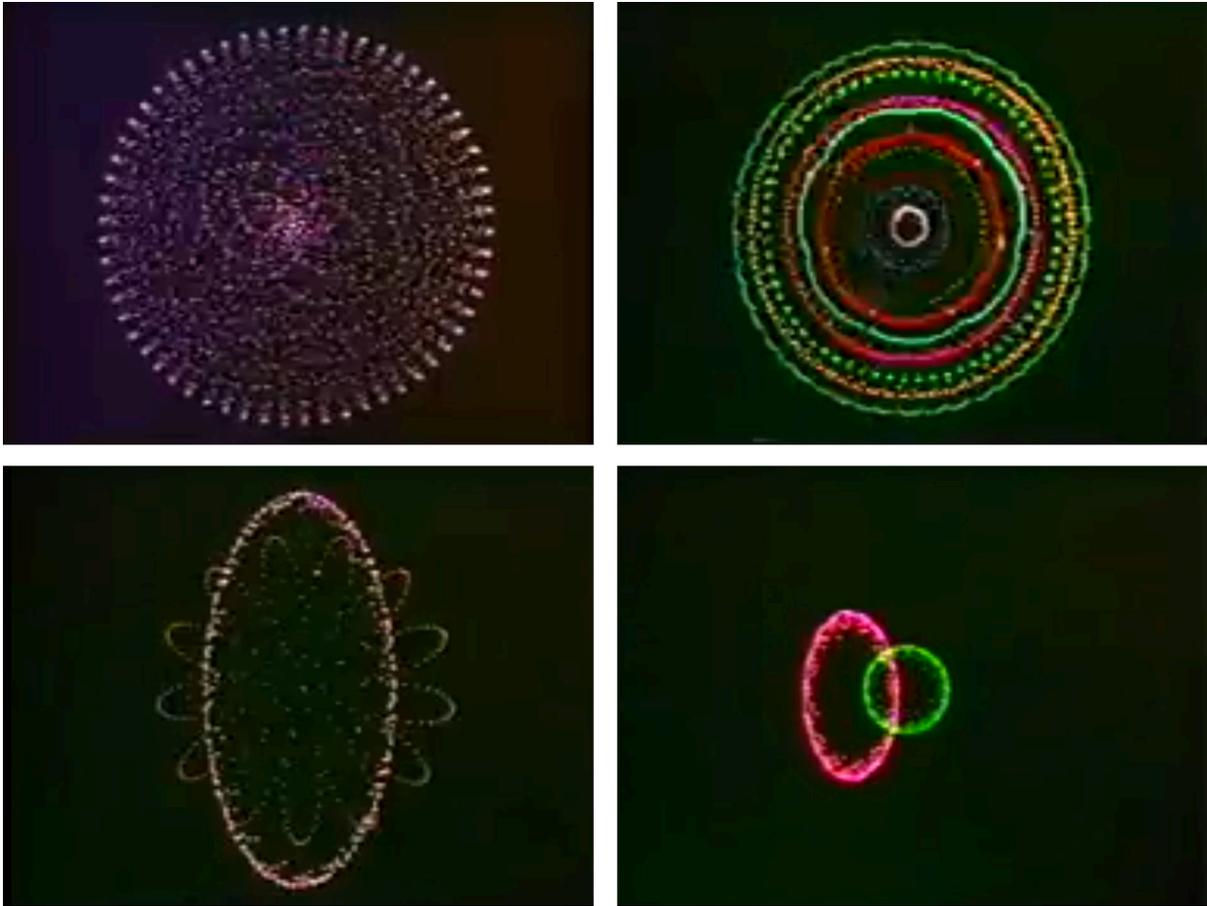


Fig 11. Fotogramas de *Permutations*, 1966. John Whitney (1917-1995). (Imágenes obtenidas de la página <http://motionographer.com>)

Fueron muchos los artistas que decidieron seguir estos pasos y dirigir su trabajo al área de la informática y las matemáticas. En esta ruta, uno de los más conocidos según Wells, es Chris Landreth con *Ryan* (2004), corto digital animado 3D, que oscila entre la animación y el documental, su argumento se basa en la vida de Ryan Larkin, un animador canadiense que produjo algunos de las películas de animación más influyentes de la segunda mitad del siglo XX y que en la actualidad vive de la beneficencia en las calles de Montreal. Aunque los personajes y escenarios se presentan con gran realismo, todo en la película se ha modelado con herramientas digitales, animado a mano sin captura de movimiento.

El escenario actual propone potentes y nuevos sistemas, baratos, manejables, con grandes posibilidades que han puesto a la animación al alcance de cualquier animador, artista, diseñador o cineasta. Pueden emplearse en un gran estudio o ser utilizados por un animador individual. Permiten

al profesional trabajar con un computador en reemplazo del clásico escritorio de animador. Hoy ya se puede utilizar un bolígrafo, dibujar imágenes en el computador con un bloc digitalizado y luego manipularlas seleccionando los comandos de los menús en pantalla o tecleándolos. El producto puede ir directamente sobre cinta de vídeo o mediante los métodos tradicionales de película fotográfica fotograma a fotograma. (Bendazzi, 2003:453)

III.4.3 ANIMACIÓN INDEPENDIENTE

Es un terreno de producción en el que convergen gran parte de las animaciones abstractas, experimentales y de autor.

En términos simples, es aquella animación que ha sido producida y financiada al margen de la industria cultural, entendida como el “sector de bienes y servicios que son producidos, reproducidos, conservados o difundidos según criterios industriales y comerciales, vale decir, en serie o aplicando una estrategia de tipo económico.” (Subercaseaux, 1992). Si bien, por una parte, estas producciones no cuentan con presupuestos adecuados, por otra, esta distancia con el ámbito comercial da paso a un espacio de producción de gran libertad creativa, permitiendo generar propuestas de gran riqueza, que innovan en medios de producción y abordan temas que la industria no se hace cargo por considerarlos no rentables económicamente.

Siendo el Internet y los festivales las dos grandes plataformas de interacción y difusión de las animaciones producidas en este contexto.

En este sentido, es la masificación y acceso al internet, tanto como usuario que visita y usa la red en busca de información, como para publicar los resultados de su trabajo, la que ha derivado en la difusión de las animaciones a una escala impensable hace algunos años, alcanzando públicos que no se limitan al país de origen.

Carmen García (2006), propone que el internet es usado -al menos- de tres formas distintas, aunque

advierde que los límites entre ellas son difusos, debido a que según sus planteamientos, el mundo digital es más orgánico y caótico de lo que creemos, puesto que en todo momento se parece al mundo analógico.

a.- Uso comunicativo: Siendo este el uso preferido por los animadores tradicionales, los que trabajan con medios analógicos y no están interesados en la animación digital. Y entienden el internet como un soporte para exponer sus trabajos que han sido traspasados a vídeo digital, pero no como medio creador por sí mismo. En la actualidad, la mayoría de los animadores independientes tienen su propia página web, en la que muestran sus obras, procesos, técnica y visión como artista, una interesante web es la de Bill Plympton (www.plymptoons.com), que junto con dar a conocer su trabajo, permite involucrarnos en su proceso creativo.

La inclusión de estas animaciones en la web, permite el contacto directo con el público, cuestión que se convierte en un gran incentivo para la creación, debido principalmente a que esto provoca que el público potencial aumente exponencialmente, siendo de esta manera las estrategias naturales de difusión y distribución, el publicar noticias en las redes sociales y los reenvíos por mail, esto permite un reconocimiento y valorización, que antes de Internet podía llevar años a base de participación en diversos festivales.

b.- Uso específico: Forma de exhibición más usada por los animadores jóvenes, quienes crean por y para la web, realizan sus obras desde las primeras etapas solo a través de medios digitales.

No todo es positivo, si bien el internet propone una suerte de democracia de la cultura, no regulando ni discriminando a los productores y consumidores, la inconmensurable cantidad de contenidos alojados en la actualidad, nos lleva a encontrarnos con animaciones, que van desde las aberrantes sin ningún valor, hasta las que nos asombran por su calidad en los recursos técnicos y propuestas de contenidos. La excesiva oferta, en este sentido, deriva en la confusión estética de aquellos que se inician en el terreno de la animación independiente “y da rienda suelta a un eclecticismo esencialmente posmoderno; cualquiera, en su casa, y normalmente sin más herramientas que Flash, puede colgar en Internet una animación pueril, violenta, pornográfica o sencillamente impresentable por su nula calidad.” (García, 2006)

c.- Uso interactivo: Aquí se propone el Internet en su potencial de interacción con el espectador; la creación de animaciones que ve en el juego, una posibilidad concreta de producción de recursos expresivos y que exploran una nueva forma de narratividad, no secuencial sino relacional.

Este es el caso del artista holandés Han Hoogerbrugge que a través de animaciones desarrolladas con el software Flash, crea interactivas obras que enganchan al espectador, proponiéndole -con un clic de ratón- activar el acciones y movimientos y pasar de un personaje otro diferente, en ocasiones incluso a otro escenario. El espectador construye la narración en un marco definido por Hoogerbrugge en el que con humor e ironía, propone un discurso sobre la angustia cotidiana de vivir en un mundo que ofrece múltiples estímulos y numerosas prohibiciones. (Loría, 2004)

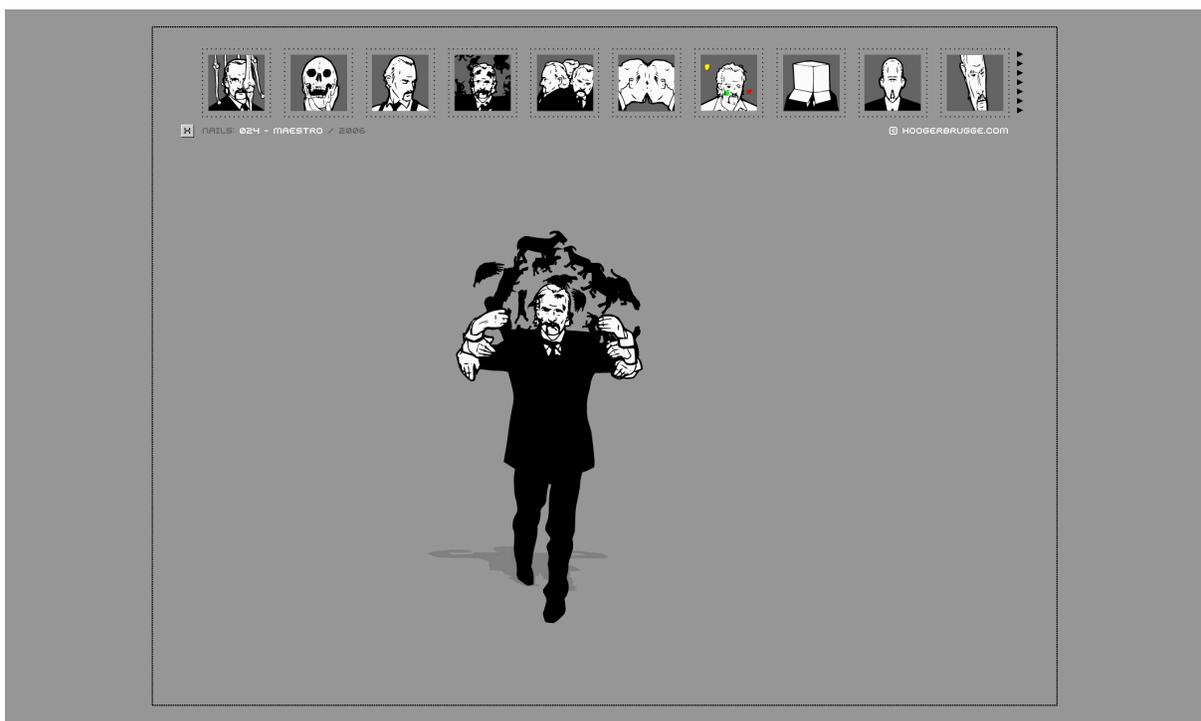


Fig 12. Captura de pantalla de la web interactiva de Han Hoogerbrugge (1963). (Imagen obtenida de la página <http://nails.hoogerbrugge.com/>)

En la red, la animación queda expuesta a que el receptor defina el tiempo que quiere invertir y la forma en que quiere interactuar con ella. A través de diversas operaciones sobre el computador u otro dispositivo digital, como tocar la pantalla, accionar el teclado o mover el mouse, el receptor puede no solo acceder y manipular los contenidos, si no también tener el control sobre ellos. Esto

como ya se ha dicho, ha dado origen a nuevas formas de contar historias, narrativas digitales y audiovisuales que potencian lo participativo y lo interactivo. Todo esto toma forma en la combinación de tecnología digital que permite crear imágenes fijas y en movimiento, textos o audios, que se pueden expandir o contraer, combinar o fragmentar, insertar o dividir, etc. y las estructuras hipermedia, es decir, las diferentes conexiones que contienen información digital en múltiples formatos y posibilitan en el caso del internet, la navegación múltiple entre los elementos que la componen.

La hipermedia es la composición que resulta de la mezcla entre multimedia entendida como la tecnología que integra y utiliza información almacenada en diferentes formatos y medios, con la posibilidad de interactuar, controlar y explorar los diferentes documentos. Hipertexto, por otra parte, es la organización de una base de información que contiene vínculos entre documentos conectados a través de enlaces, que al acceder a ellos va creando distintas vías que permiten recuperar la información contenida en la base.

“El hipermedia, como espacio virtual, al ser utilizado como soporte para una obra de arte, ha de concebirse con una estructura diseñada bajo la premisa de ofrecer a los espectadores- usuarios, una serie de disyuntivas y caminos frente a los cuales tendrá que tomar decisiones. Obviamente, las opciones y los diferentes niveles o grados progresivos de alternativas, habrán de programarse dentro de un entorno de control previsto por los creadores del sistema. De cualquier forma, la estructura inherente al hipermedia propone siempre diversos recorridos”. (Regil, 2005:11)

III.4.3.1 LOS FESTIVALES DE ANIMACIÓN

Sin duda, hoy en día los eventos que más pueden ayudar a la difusión –y en algunos casos a la distribución- de un proyecto de animación independiente son los festivales.

Cada vez más de moda, éstos se han convertido en una plataforma de visibilización de un sin número de trabajos que de otra manera serían muy difícil de promocionar, por el compromiso que tienen con

los objetivos de innovación y experimentación o por los temas que tratan. Muchas de las animaciones y realizadores sólo circulan en el ámbito de los festivales, no pudiendo ingresar a los canales convencionales propuestos por la industria.

Los festivales de animación son vistos como un tipo específico de eventos y ceremonias de premiación, que junto al ejercicio de agregar valor a los profesionales de la animación, se transforman en un lugar de encuentro del mundo académico, productores, realizadores, artistas y la industria. Estos eventos resultan ser, muchas veces, un elemento mediador entre el arte y los negocios, en el que además de realizar concursos, exhibiciones e instancias de reflexión y transmisión de conocimiento, se negocian importantes contratos, promocionan productos y nuevas tecnologías.

A continuación se muestran algunas de las cifras del festival realizado en Francia Annecy durante el año 2004. (Fuente: Wells, Fundamentos de la animación)

5300 personas acreditadas.
900 empresas inscritas.
Más de 200 exposiciones.
Más de 100 compradores, incluidos los principales compradores de programas infantiles.
50 países representados.
300 periodistas.
500 películas proyectadas.
263 películas en la selección oficial. Proyecciones de 10:00 a 23:00h en 6 salas. Pantalla gigante al aire libre.
100.000 visitantes durante la semana.

Según Álvarez (2002) “[...] quien trabaja en la Animación Artística lo hace movido por intereses ajenos al sector comercial. Al no responder a las demandas del mercado, encuentra, de la misma forma, un reducido margen de exhibición”, situando a los festivales en la primera fila, respecto de las de exhibición a las que pueden acceder los realizadores independientes con sus trabajos. Wells en tanto, refuerza la idea de que cada festival tiene una identidad distintiva, por ello los agrupa en dos categorías, a saber: por una parte aquellos que están dedicados a las “obras de autor” y por otra, los

que priorizan las obras comerciales para el cine y la televisión. Dependiendo del enfoque particular de cada festival, las animaciones que se incluyen pueden ser nacionales e internacionales.

Los festivales de animación se reparten por todo el mundo, Álvarez (2002) "La animación: un espacio para el arte. La pintura-animada en la última década del siglo XX" desarrolla un trabajo de estudio de la animación artística tomando como eje central la tarea de definir y generar un diagnóstico de la Pintura-Animada al finalizar el siglo XX. En su trabajo de investigación realiza un trabajo completo de clasificación, análisis y estudio comparativo de 7 festivales de Animación y 2 más representativos del panorama mundial, tomando como criterio en su elección: La trascendencia (calidad-cantidad de films y realizadores participantes), el espíritu artístico y la importancia de los programas que se incluyen.

Los festivales analizados en el estudio, son: *Anima Mundi* (Brasil). Desde 1993 con su primera edición, se ha convertido en el festival de animación más importante de Latinoamérica y uno de los más grandes a nivel mundial, el evento en su 22ª edición (2014) reunió más de 100 mil personas en torno a la exhibición de 418 películas. El festival junto con exhibir trabajos de realizadores de más de 40 países, realiza diversas actividades para promover y formar a animadores (www.animamundi.com.br). *Animafest* (Israel). Considerado uno de los 4 más importantes a nivel mundial y el segundo más antiguo después de Annecy. Fue fundado 1972 con la filosofía de potenciar la calidad y expresión artística en la animación. La versión 2014 contó con 400 películas realizadas por realizadores de todo el mundo. (www.animafest.hr). *Festival International du Film d'Animation d'Annecy* (Francia). Fundado en 1960, es el primer festival especializado en animación y el más importante del mundo. En la versión 2014 se proyectaron más de 500 películas de más de 73 países. La selección es el resultado de una criba sobre los 2.294. El certamen en esta versión inauguró una nueva categoría de competición, "Animación Off-Limits" que mostró cortometraje explorar la innovación y la experimentación. (<http://www.annecy.org>). *Cinanima* (Portugal). El año 2014 se celebró su versión 38ª con una representación internacional de 88 obras de 19 países. Desde su primera edición en 1976, ha desarrollado una actividad regular de divulgación de animaciones y sus autores, ha ganado un importante reconocimiento internacional. (www.cinanima.pt). *Festival International Animation Hiroshima* (Japón). Se creó en 1985 de una propuesta realizada por la ASIFA a la ciudad de Hiroshima, en su origen fue un proyecto que conmemoraba el 40º aniversario del lanzamiento de la bomba atómica con el objetivo de promover el entendimiento entre países y

estrechar lazos de paz a través del desarrollo de la animación. (www.hiroanim.org). *Ottawa International Animation Film Festival* (Canadá). Se funda en 1976 por el Instituto de Cine de Canadá, siendo en la actualidad el mayor certamen en torno a la animación en América del Norte. El festival este año recibió 2.033 películas de 70 países diferentes. (www.animationfestival.ca). Los premios de la *Academy of Motion Picture Arts and Sciences: los Oscar* (EEUU). Fue creada en mayo de 1927 para reconocer y premiar a los profesionales en la industria cinematográfica. Son considerados los premios más importantes del mundo del cine actual, ésta es una de las razones de por qué Sara Álvarez incluye este evento en su investigación, además de que considera el hecho de que las películas seleccionadas para participar de los Oscar, han sido premiadas con numerosos galardones en el ámbito internacional. (www.oscars.org). *Cartoon d'Or* (Europa). Creado en 1991, es considerado el equivalente europeo de los Oscar, premia a la mejor animación de Europa, a partir una selección previa realizada por ocho distintos festivales de animación de europeos, los cuales seleccionan de entre sus premios las obras más importantes y con proyección para ganar el certamen. (www.cartoon-media.be). *Tough- Eye Festival* (Finlandia). Creado en 2001 como respuesta a la necesidad de un evento centrado en la relación entre la Animación y el Arte.

Sara Álvarez en sus conclusiones, destaca al *Festival International du Film d' Animation*, el *Ottawa International Animation Film Festival*, los premios *Oscar* y *Cartoon d'Or* como los más importantes y prestigiosos a nivel internacional, además de encontrar en ellos una mayor inclinación por la Pintura-Animada, y en general hacia la animación artística. Y en una posición más crítica, plantea la falta de identidad particular de cada festival, debido a la presencia de programas especiales que se repiten en varios de los eventos de este tipo celebrados en años cercanos. Del mismo modo, pone atención sobre los jurados, quienes en muchas ocasiones se repiten participando de este rol en varios festivales distintos.

III.4.4 ANIMACIÓN DE AUTOR

Es aquella en donde el director plasma sus inquietudes siguiendo un estilo propio distintivo, cargando su trabajo de un sello independiente, adquiriendo un rol relevante en cuanto a la creación de los contenidos, la estética y los aspectos formales, con libertad creativa –al margen de la industria- para tratar temas complejos y específicos utilizando nuevas técnicas o métodos experimentales distintos a los convencionales, para así ampliar las fronteras de la forma. (Wells, 2007)

En la animación de autor, el director es al mismo tiempo el creador, su protagonismo adquiere una relevancia que opaca y anula la participación de todos aquellos que estén involucrados en la producción. En el desarrollo de sus obras busca resguardar un espacio de libertad creativa que le permita plasmar una visión artística propia, junto con procurar el control sobre el resultado final, participando activamente en las distintas etapas de producción.

Según indica Rafael Gómez (2001), el concepto de autor, visto desde el ámbito de las realizaciones audiovisuales, depende estrechamente de la valoración que el público realiza de ellas, propone que un producto audiovisual -como lo es la caso de la animación- “posee unos rasgos personales identificativos cuando el imaginario sociocultural sobrevalora el significado del acto realizativo por encima de lo que representa la propia obra.”

Los rasgos de autoría se reconocen normalmente a través del tiempo con el estudio de la trayectoria de un conjunto de obras de un determinado autor. Otras características son: No disponen de grandes presupuesto como las producciones cinematográficas de la industria; el animador es el responsable de la mayoría de las tareas de la creación; con frecuencia caen en la categoría de cortometrajes pues no duran más de 30 minutos; son exhibidas principalmente en festivales y difundidas en la web; exhiben gran riqueza técnica y expresiva.

Uno de los autores más reconocido es Michael Dudok de Wit artista holandés que se ha dedicado a crear cortos de animación, cumpliendo la labor de director, animador e ilustrador. Sus obras poseen una identidad marcada, con atmósferas evocadoras configuradas a partir de un trabajo de luces y sombras, generalmente realizado con técnicas tradicionales de la ilustración, tinta y acuarela entre sus preferidas. “Todas sus películas comparten un estilo ilustrativo de una gran belleza atemporal y

en todas ellas se presta una enorme atención al sonido y la música”. *Faber y Walters* (2014). Cabe señalar que sus trabajos no tienen diálogo.



Fig 13. Fotogramas de *Father and Daughter*. Michael Dudok de Wit (1953). (Imágenes obtenidas de la página <http://www.animationworks.nl>)

Sus obras han sido exhibidas y premiadas en numerosos festivales, con *Le moine et poisson* (1994), la historia de un monje que se obsesiona con atrapar un pez, recibe el año 1994 su primera nominación a un Oscar categoría de Mejor Corto Animado, sin embargo, es seis años más tarde que consolida su carrera cuando obtiene el Oscar y diversos premios en distintos lugares del planeta, con la película *Father and Daughter* (2000) que narra la triste historia de una niña que espera incansablemente el regreso de su padre.

“El estilo de Dudok de Wit se distingue por los paisajes minimalistas, el trazo casi caligráfico, los tonos nostálgicos de su colorido y la ausencia de diálogos, a lo que se suman los temas que calan hondo en la emoción del espectador. Si el *Le moine et poisson* evoca un espiritualidad zen para tratar la obsesión, *Father and Daughter* entra en los paisajes abiertos y vacíos de Holanda para hablar de separación, espera y reencuentro” (Wiedemann, 2004)

III.4.4.1 Escuelas de animación

La iniciativa y la constancia son dos de las cualidades básicas para el aprendizaje de la animación, un animador que busca un camino propio, una identidad, nunca se conforma con lo que sabe, siempre tiene la necesidad constante de aprender por sí solo, investigando, consultando manuales, asistiendo a talleres, seminarios y festivales, enfrentándose al uso de las nuevas tecnologías que se ponen a su alcance, sin necesidad de la ayuda de otras personas o tutores.

Sin embargo, esto sería insuficiente para desarrollar una carrera de largo aliento, según Wells (2007) en un mundo tan competitivo como el que vivimos actualmente, no es suficiente ni siquiera haber terminado una licenciatura u otros cursos superiores, menos pensar entonces en una carrera como autodidacta. Propone incluso, que para estos días la mejor opción es la realización de un postgrado para enfrentar el mundo laboral, tanto como trabajador independiente o con un vínculo contractual con alguna empresa.

La reciente expansión del negocio de la animación ha fomentado la inclusión de diversos actores al campo de la formación de animadores, y en consecuencia se han creado diversas escuelas con una gran variedad de énfasis y salidas laborales distintas, algunas centradas en las tecnologías conducentes a producir especialistas para trabajar en agencias de publicidad o productoras televisivas, y otras que apuntan al trabajo autónomo como realizador independiente insertos en un mundo más creativo.

Es tal la cantidad de centros de enseñanza en torno a la animación a nivel mundial, y la diversidad de enfoques, que no es posible precisar sobre la calidad de ellos basado en una comparación estándar, es decir, una buena escuela será distinta según los intereses particulares de quienes las elijan.

Actualmente, existen muchas instituciones que realizan estudios para determinar el nivel y la calidad de las escuelas de animación, una de ellas es el sitio web www.animationcareerreview.com, uno de los medios de referencia en EE.UU del sector de la animación -para quienes buscan información sobre los programas de formación, escuelas, software, tecnología y la industria- que desde el año 2012 realiza un ranking con las mejores escuelas en esta disciplina. En marzo del 2014 a cargo del periodista estadounidense Tom Fronczak, publicaron una nueva lista, con las que serían las 100 mejores escuelas de animación a nivel internacional. Los criterios para elaborar la lista fueron, la

inclusión de tecnologías y calidad de las instalaciones disponibles para los estudiantes, la consistencia y calidad de los estudiantes, las obras de los graduados, ventajas geográficas, reputación del programa dentro de la industria y costo del programa.

A modo de ejemplo, dos de los centros de formación que destacan en los primeros lugares del ranking de Fronczak, es la escuela de animación *Gobelins* y la escuela de *Bournemouth University*:

Bournemouth University. Bournemouth, Reino Unido (www.bournemouth.ac.uk). Que ocupa el segundo lugar del ranking, con más de 50 graduados que participaron en la producción del éxito cinematográfico *Avatar*, y otros éxitos como *El Señor de los Anillos*, *Star Wars* y *Alicia en el Wonder Land*; con alrededor de 60 ex alumnos trabajando en Framestore, el estudio responsable de la película ganadora del Oscar, *Gravity*. Los programas dictados por Bournemouth University son Digital Media Design, Computer Animation Arts, Computer Visualization and Animation, Games Technology, y Software Development for Animation, Games, and Effects. En el ranking se destaca como una ventaja un programa regular de profesores invitados y de exalumnos que trabajan en famosos estudios como DreamWorks, EA Games, Pixar, Weta, y de ILM.

Gobelins, The School of Visual Communication. Paris and Noisy-le-Grand, Francia (www.gobelins.fr). Considerado en el Ranking como el Harvard de animación, esta escuela influye en este campo desde la creación del Departamento de Cine Animación en 1975. Sus graduados han sido contratados por estudios de Walt Disney Animation Studios, Universal Studios, Hanna Barbera, Pixar, DreamWorks Animation y Warner Bros. Ofrece programas en videojuegos y motion graphics y películas de animación. El listado completo se puede consultar en www.animationcareerreview.com.

Otra selección de los mejores programas de estudio en las escuelas de animación, se encuentra en el artículo publicado con el título *Best Animation school 2014* en el sitio web www.doityourselfvfx.com, divulgado por Animation World Network⁶ en su web el 17 de septiembre de 2014.

⁶AWN (Animation World Network). Es una red internacional especializada en animación, a través de su página web proveen de diversos recursos a los animadores, desde noticias, artículos y un apartado con los eventos más importantes, hasta la posibilidad de acceder a las 2 revistas que publican: "AnimactionWorld ", dedicada a la animación en general, y "VFXWorld", dedicados a los efectos especiales y las imágenes generadas por ordenador.

Con el artículo se busca enumerar los mejores programas de animación ofrecidos por las escuelas a nivel mundial. Sin embargo, en la presentación, se advierte que no importa qué tan prestigiosa sea la escuela, se hace hincapié en que nunca ningún programa de estudios podrá ofrecer garantía de empleo. Lo que pueden brindar, es un entorno de pares artistas visuales entusiastas que interactúan, impulsan la creatividad y comparten sus conocimientos. Lo que permite suponer que el criterio aquí no ha sido estrictamente en función de la industria.

En este ranking, el primer lugar lo ocupa el *Institute for the Arts, CalArts* (www.calarts.edu). Ubicado en Los Ángeles, California. Fue establecido en 1961 por Walt y Roy Disney convirtiéndose en la primera institución de educación superior en los Estados Unidos en ofrecer títulos de grado y postgrado en esta área. CalArts se fundó sobre los principios de la excelencia técnica, la experimentación, la reflexión crítica y la investigación independiente. Entre sus ex alumnos exitosos, se incluyen John Lasseter animador que trabaja en Pixar como director general creativo y el famoso Tim Burton (*Batman*, 1989).

Otra importante, es la que se ubica en el lugar número tres del *Best Animation school 2014*, es Sheridan School arte (www.sheridancollege.ca). Ubicada en Oakville, Canadá. Es la escuela de arte más importante de Canadá y conocida en todo el mundo por la calidad de sus programas de estudio en animación. Habitualmente, sus graduados aparecen formando parte en producciones nominadas a los Oscar, tanto en la animación de personajes como efectos visuales. Inspirados en la idea hacer la diferencia a partir de exploraciones creativas, a los alumnos se les propone una combinación del talento artístico, el profesionalismo y sofisticación técnica.

Entre sus programas ofrece el grado de Licenciatura en Animación, Licenciatura en Diseño de Juegos, Animación Digital y Efectos Especiales.

A primera vista, además de constatar que en estos rankings se comparan escuelas de distinta índole, reconocemos en sus planes e estudios un claro énfasis en el desarrollo tecnológico y la producción de animadores con perfiles centrados en alcanzar niveles de mayor éxito en la industria. Sin embargo, en una mirada más profunda, centrada en los profesionales que imparten docencia y en los estudiantes, vemos que esto no es impedimento para el desarrollo de un trabajo más artístico. El aprendizaje de las herramientas técnicas es sólo el comienzo de una carrera de largo aliento y que es el entorno

crítico dado por los estudiantes, profesionales y artistas el que permite y potencia el desarrollo de obras con identidad y valores expresivos y creativos.

Álvarez (2001) señala refiriéndose a Gobelins, que pese a que los programas están conducidos al desarrollo de producciones multimedia y comunicación gráfica con un énfasis en el factor técnico, “los films realizados por los estudiantes muestran una sensibilidad artística que busca el equilibrio entre tecnología y tratamiento plástico”.

III.4.5 ANIMACIÓN EN ARTE⁷

Desde la segunda mitad del siglo XX, la animación se introduce gradualmente en el terreno de las Artes Visuales constituyéndose en un área de trabajo y de producción autónoma. En el contexto de las nuevas tendencias, pasa a formar parte de los denominados nuevos medios, nuevos solo en su consideración como soporte artístico y visto desde el punto de vista de las disciplinas tradicionales del arte.

“La animación empieza a ocupar un lugar importante entre los medios y soportes utilizados en la creación artística contemporánea. Integrándose en piezas, instalaciones, junto a dibujos y otros elementos, las formas toman movimiento y rompen el estatismo habitual en salas de exposiciones y galerías. Las obras contemporáneas se empapan de la cultura audiovisual que nos rodea, absorbiendo la sustancia de sus imágenes siempre cambiantes.” (Munárriz, 2012)

En parte esto se explica, tanto por el impacto que ha producido en el terreno de las Artes Visuales la utilización de nuevas tecnologías contemporáneas, que no solo les ha permitido a los artistas acceder a nuevos medios y recursos, como por el actual contexto, en el que se redefinen -permanentemente- las fronteras disciplinares junto con abrir espacios para el surgimiento de nuevas disciplinas y áreas

⁷ En este contexto se entenderá animación en arte, toda aquella que se refiera a la animación producida en el contexto de las artes visuales.

de desarrollo artístico, como: la animación digital, las instalaciones audiovisuales, el web art, net art, entre otros, dejado atrás la producción de animaciones tradicionales.

Munárriz (2001) sostiene que la imagen audiovisual y la imagen digital dominan nuestro universo cultural. El artista evoluciona recogiendo herramientas, sistemas y recursos de lenguaje de los medios de producción multimedia. La animación re-encuentra su espacio en el contexto artístico, al liberarse de su conexión con la industria. El artista puede jugar con imágenes cambiantes, integrar pantallas en objetos e instalaciones, jugar con proyectores en espacios interactivos. La forma no puede permanecer estática, la imagen en pantalla quiere transformarse, cambiar y deslizarse en el flujo temporal. La animación se encuentra con medios y soportes tradicionales, enriqueciendo sus recursos expresivos con las cualidades específicas del medio: imagen luminosa, cambio y movimiento.

Podemos revisar interesantes ejemplos de animación en arte: El trabajo *Hollow Humans* (2010) de la artista visual mexicana Paulina Velázquez Solís; la obra del colectivo Personal Cinema; la obra del británico Julian Opie y la exposición *Fantasmagoría* realizada en España el año 2007, donde destaca el trabajo del sudafricano William Kentridge.

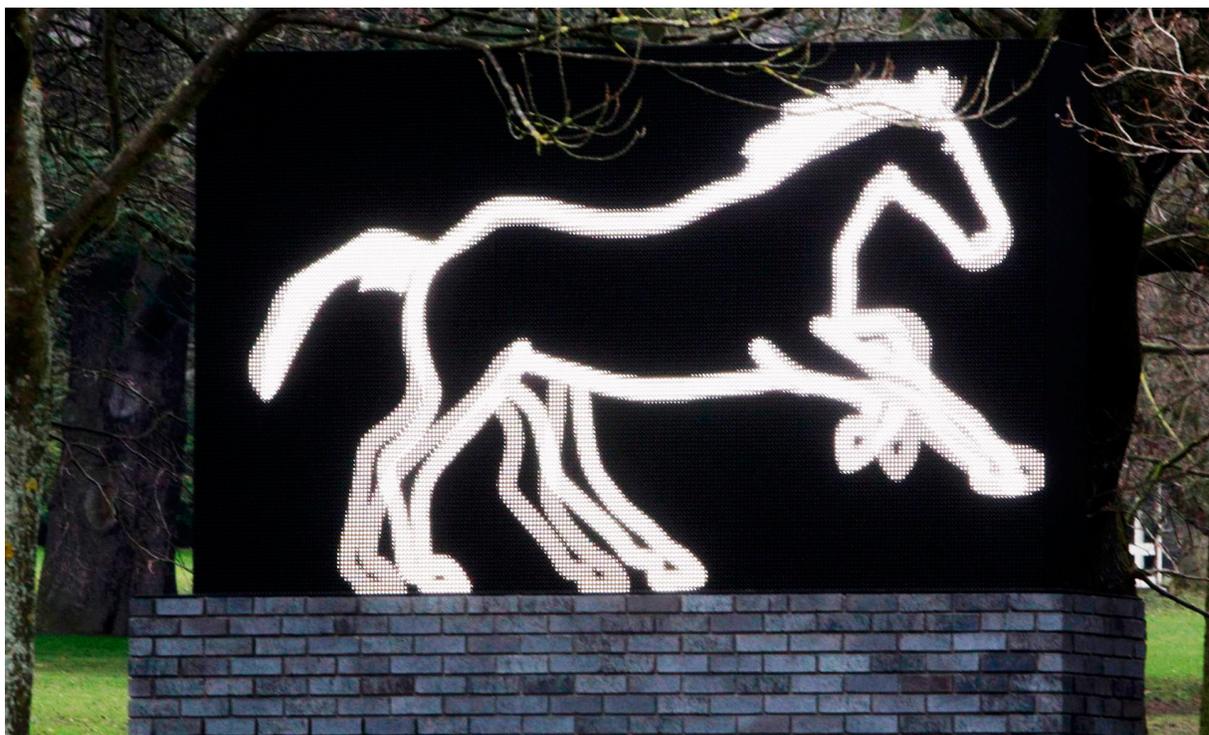


Fig 14. Galloping horse, 2012. Julian Opie (1958). (Imagen obtenida de la página <http://www.julianopie.com>)

Velázquez en *Hollow Humans*, conjuga una serie de elementos en un formato de instalación junto a una animación, espacio de ambiente cálido y familiar con el que busca instalarse en el territorio de lo siniestro: seducir pero a la vez provocar rechazo.

El trabajo del colectivo Personal Cinema con su proyecto de obra *La Creación de la Guerra de los Balcanes* (2004) que explora en el videojuego de tecnología 3D, tomando como referencia los juegos bélicos geopolíticos y de estrategia, la propuesta consistía en la creación de un gran centro comercial situado en los Balcanes para que el público interactuara junto a otros jugadores. El proyecto buscaba provocar una reacción contra los conflictos religiosos, sociales y políticos, tanto históricos como actuales, que persisten en los Balcanes.

El trabajo de Julian Opie, se basa en la construcción de animaciones digitales realizadas con avanzadas tecnologías, secuencias de imágenes y soluciones de obras inimaginables hace pocos años atrás, sólo posibles a partir de los cambios tecno-culturales contemporáneos. Sus obras poseen un lenguaje distintivo, minimalista de formas simples, influenciadas por las señalizaciones urbanas y la publicidad, caracterizadas por el uso de colores planos y trazos muy limpios de color negro, a través de movimientos sutiles centrados en el cuerpo humano buscan proponer una reflexión en torno al individualismo propio del mundo actual. Éstas son expuestas en galerías, museos o ferias de arte, presentado en pantallas de plasma o led.

Cabe aquí también destacar, la exposición llevada a cabo por la Fundación ICO el año 2007, titulada *Fantasmagoría*, dibujo en movimiento, donde se presentaba una selección de más de 30 animaciones creadas en los últimos ocho años por una quincena de artistas de distintas nacionalidades. Los vídeos e instalaciones de la exposición evocan la capacidad del arte contemporáneo de adoptar actitudes críticas ante el mundo que nos rodea mediante la fantasía y la imaginación. En sus piezas se aglutinan temas tan diversos como la esclavitud, las desigualdades sociales y culturales, los totalitarismos o la idea del progreso asociado al arte, al diseño y a la arquitectura, junto a otras reflexiones como el papel de la imagen y la noción de identidad o el desarraigo.

Entre los artistas presentados en la exposición, destaca el artista sudafricano William Kentridge (1955) por la sencillez y gran economía de medios en su trabajo, que desde una noción de dibujo

basado en la simpleza e inmediatez propone, según Montse Badía (2006:189) en el texto escrito para la exposición, una reflexión aguda en torno a la “compleja historia de Sudáfrica, del legado del apartheid y, en un sentido más amplio, de la naturaleza humana, de sus emociones y mecanismos de memoria”. Su trabajo ha sido exhibido en los más importantes centros y eventos de arte contemporáneo, como Documenta X en Kassel (1997), las bienales de Venecia (1999), San Pablo (1998) y La Habana (2000); el MoMA de Nueva York, los museos de Arte Contemporáneo de Barcelona y Chicago; como también en festivales de cine, Avignon (1997) o Cannes (2004).

Kentridge, realiza una animación bajo cámara, utilizando las herramientas tradicionales de las artes plásticas, fundamentalmente carboncillo y pastel, a través de los cuales crea dibujos que modifica constantemente, borrando añadiendo y volviendo a trabajar sobre ellos. Cada imagen nueva es registrada con una cámara de 16 mm. Una de las características más significativas de este proceso, es la huella que queda producto del dibujo y borrado sucesivo, constituyéndose en una metáfora del paso del tiempo y la estratificación de la memoria.

Las animaciones de Kentridge se caracterizan por crear un movimiento continuo, en la que siempre se hace presente el dibujante a través de la gesto gráfico o literalmente su mano (en algunos cortos hasta es posible ver su mano o partes de su cuerpo sobre el dibujo). Su trabajo es capaz de evocar la acción del dibujar, en un espacio de tiempo en que las líneas se van difuminando gradualmente, la superficie se vuelve borrosas en algunas zonas, los trazos se superponen, los contornos se pierden y se regeneran continuamente. “Es como si una escena fuera transformada durante ocho minutos. El hecho de que las marcas de los anteriores dibujos queden visibles obliga al espectador a no olvidar en ningún momento que se trata de un dibujo”. (Guido, 2012)

Entre sus obras, destacan sus primeras animaciones *Johannesburg: 2nd Greatest city after Paris (1989)*; *Monument (1990)*; *Mine (1991)*; *Sobriety, Obesity & Growing Old (1991)*; *Felix in Exile (1994)*; *History of the Main complaint (1996)*; *Weighing and Waiting (1998)*; *Stereoscope (1999)*; *Journey to the Moon (2003)*; y *Tide Table (2003)* la animación que expuso en el contexto de la exhibición *Fantasmagoría: Dibujo y Movimiento*.

Tide Table (indicador de mareas), es una película de 8 minutos en la que Kentridge retoma un

personaje que había utilizado a lo largo de la década de los ochenta y principios de los noventa. Se trata de Soho Eckstein, un agente inmobiliario judío, vestido de forma elegante y sentado cómodamente en una silla plegable frente al mar, lo que contrasta con la escena de aquéllos que recorren la playa mientras son observados por el poder militar. En la película se representa la figura de la élite blanca sudafricana que durante décadas se benefició de la situación provocada por el apartheid.

A modo de síntesis, a partir del trabajo revisado de los artistas, es posible señalar que estos buscan en sus obras de animación, manifestar su particular visión del mundo. Que son formados principalmente en Escuelas de Artes Visuales que han incluido en sus programas de estudio, cursos de animación generales y de carácter técnico, en definitiva, cursos esencialmente instrumentales entendidos como herramientas y vehículos para la expresión personal desarrollada en los cursos destinados a la creación y producción de obra. Aunque en ocasiones participa de los espacios de difusión propuesto por la animación independiente, festivales y el internet, el lugar para el que realiza su trabajo y darlo a conocer son las galerías, salas de exposiciones y museos.

III.4 VARIABLES QUE CARACTERIZAN LA ANIMACIÓN ARTÍSTICA

De la revisión bibliográfica y lo señalado en los puntos anteriores, podemos aislar al menos cinco variables que nos permitirían definir la animación artística:

a.- La incorporación en sus procesos de producción de la experimentación técnica y material. Incorporando los avances tecnológicos y el cruce con otros medios, como los son la música, el teatro, la pintura, etc.

b.- La originalidad, es decir, la construcción de una obra nueva, que logre distanciarse de sus referentes para constituirse en algo inédito. Cabe señalar que la animación ha realizado esfuerzos por encontrar en sus obras, nuevas soluciones formales y visuales, de esa forma ha penetrado el territorio

del arte incorporando obras asociadas al espacio, la objetualidad y la performance, sin contar con toda una serie de resultados híbridos difícilmente sujetos a una taxonomía estandarizada por el arte tradicional.

c.- La no linealidad y la abstracción: Wells (2006) en una cita al historiador William Moritz sostiene que la animación más auténtica o verdadera, es aquella que se realiza bajo parámetros de no objetividad y no linealidad. Sugiere que la animación funciona de mejor manera, cuando es un medio abstracto, donde demuestra plenamente su capacidad intrínseca de mover líneas y materiales no-figurativos que caen fuera de los dominios ortodoxos de las construcciones y enfoques realistas. La animación de este tipo se reconoce ligada al deseo de expresar aspectos personales -conciente o inconcientemente- del pensamiento, sentimiento y la experiencia humana.

d.- Creadas y producidas por artistas y exhibidas en contextos validados para estos efectos, tales como festivales, salas de cine, salas de exposiciones, museos, etc.

Cabe señalar, que la animación se ha convertido en uno de los lenguajes más llamativos utilizados por los artistas. En los últimos años hemos visto como de la mano del cine y el vídeo, se le han abierto las puertas de las salas de exposiciones y museos. “Si hasta el reciente cambio de siglo la imagen en movimiento estaba prácticamente desterrada del imaginario que se narraba desde la historia del arte y desde la institución museo, su progresiva aceptación ha abierto una brecha por lo que también caben otros, como de hecho está ocurriendo con la animación” (Álvarez, 2006)

e.- El uso de la animación, como un sistema independiente de recursos significantes y expresivos, basado en sus condiciones materiales y configuracionales.

IV. DESARROLLO DE LA ANIMACIÓN CHILENA A TRAVÉS DE SUS HITOS MÁS RELEVANTES

La animación desarrollada en Chile ha debido recorrer un largo camino para convertirse en una actividad profesional. Es así como, sus primeros antecedentes dan cuenta de tropiezos y dificultades que han ido de la mano de los acontecimientos históricos ocurridos en nuestro país durante el siglo pasado. En este sentido, estructurar una posible historia de la animación chilena, que se aproxime a aquellos hitos relevantes que suscitaron su desarrollo, debe considerar los cambios sociales, políticos y culturales que Chile experimentó durante gran parte del siglo XX. Entenderemos por hitos en la animación, a aquellos que se refieren a sucesos, acontecimientos o eventos paradigmáticos en el desarrollo de la disciplina, entendidos como punto de inflexión en su decurso o tránsito de un tipo de animación intuitiva-experimental a un tipo de animación producida profesionalmente. Cabe mencionar, que los cambios experimentados en Chile que han afectado la evolución de la animación tienen su raíz en una concepción ligada a la política imperante y a la economía de libre mercado, tendiente hacia la modernización, industrialización, urbanización e incorporación de los distintos sectores sociales a la vida moderna.

Un auspicioso comienzo tuvo la realización de animaciones en nuestro país, las primeras animaciones fueron producidas tempranamente en el contexto latinoamericano y mundial, y datan desde la segunda década del siglo XX. Sin embargo, por diversas razones, éstas no se configuran como claves en el desarrollo de esta disciplina, convirtiéndose a la larga en hitos aislados sin mayor trascendencia. Entre las razones que confluyeron para que ocurriera aquello, está el hecho de que la animación en nuestro país se sitúa desde su origen en una zona de desarrollo anómalo, es decir, no parte desde el arte, tampoco lo hace desde la empresa, ni desde la universidad, ni desde la experimentación tecnológica promovida por el Estado, por lo mismo su desarrollo tampoco ha obedecido a razones políticas, aunque si ha sido afectada por ellas. Su inicio y desarrollo corresponde más bien a iniciativas, motivaciones, experimentaciones y circunstancias, siempre personales, en donde el aprendizaje era adquirido en la práctica y estaba caracterizado por la experimentación mediante el ensayo y el error. Otro factor importante por el cual estas animaciones no tuvieron mayor alcance, es el gran espacio de tiempo transcurrido entre las animaciones realizadas en los años '20 y las producidas en los años '40 y posteriormente en el año 1971, en el que los conocimientos adquiridos

en la práctica y de manera autodidacta no se materializaron en documentos escritos, ni se les dio continuidad mediante la transmisión formal e informal de estos conocimientos a generaciones posteriores, en síntesis, no se hizo escuela.

En 1970 se promulga por el Congreso Nacional la ley 17.377, ley que regula a la televisión chilena de aquellos tiempos, delimitando sus funciones básicas y trascendentales. Esta ley define a la televisión como un medio generador de información, entretenimiento y cultura. A partir de su influencia en la televisión es posible identificar con nitidez, al menos tres hitos relevantes en cuanto alcance y trascendencia en el desarrollo de la animación en Chile.

El primer hito es el ingreso en el año 1971 de la animación a la televisión, espacio que contribuyó a que paulatinamente comenzara a mejorar la calidad en la producción de animaciones. Esto, sumado al carácter innovador y a la efectividad en cuanto a la transmisión de mensajes que presentaba la animación, por lo novedoso del medio, condujo a que ésta se empezara a utilizar como un mecanismo efectivo de promoción de diversos productos, aumentando su demanda, y por ende, obligando a profesionalizar y a crear empresas dedicadas exclusivamente a esta actividad, convirtiéndose así en una actividad comercial. El paso dado en la etapa inicial, genera las condiciones para que se origine el 2º hito: el ingreso a mediados de los '70 de la animación al terreno de la publicidad dando origen a la creación de productoras, es decir, la creación de las primeras entidades comerciales especializadas, dedicadas exclusivamente a la producción de animaciones. En un principio, estas productoras estaban orientadas exclusivamente hacia la publicidad y televisión, retrasando de esta forma las animaciones para la pantalla grande. El tercer hito, es la exhibición en el año 2002 de la película animada “Mampato en Rapa-Nui”, producción pasó a la historia chilena por ser el primer largometraje enteramente animado producido en nuestro país.

A continuación haremos una revisión general a los antecedentes de la animación, suscitados entre los años 1921-1971, que nos permitirán conocer en mayor profundidad aquellos hechos históricos y culturales que están vinculados al nacimiento y progreso de la animación en Chile para luego abordar aquellos hitos que explican y describen su desarrollo.

IV.1 ANTECEDENTES: CINCUENTA AÑOS DE ESPERA PARA EL DESARROLLO DE LA ANIMACIÓN (1921-1971)

IV.1.1 CONTEXTO SOCIO-CULTURAL DE PRINCIPIOS DE SIGLO XX

Las animaciones en Chile, surgen en uno de los contextos más favorables para el desarrollo de las distintas expresiones culturales de nuestro país.

En las primeras décadas del siglo XX, se producen en Latinoamérica grandes transformaciones que abarcan todos los ámbitos de la sociedad. Chile en particular, entra en un proceso de modernización que se manifiesta en lo político, social y económico. En este período, el Estado asume con fuerza la necesidad de potenciar la cultura (legislando, movilizandorecursos, otorgando subsidios, etc.), pues no concibe el desarrollo social desligado de la actividad intelectual, artística y cultural. El historiador Armando de Ramón (2003), sostiene que durante el siglo XX se produjo una explosión cultural que hizo de Chile un país destacado en letras y en las artes dentro del continente americano. Además, la cultura comenzó a tener una fuerte presencia de la clase media, entre sus protagonistas. Por otro lado, se da paso a nuevas formas de profesionalización de la actividad cultural, implementando agencias y actividades que intervienen en distintas etapas de producción, transmisión y recepción de los bienes culturales.

Si en períodos anteriores la cultura era concebida para un grupo de elite, con la llegada de la modernidad se masifica entremezclándose con la ciudad, el gobierno, la economía, los movimientos políticos y sociales, finalmente democratizándose, pasando así a constituirse en una plataforma de opinión.

La modernidad en Chile designa la época de modernización material iniciada por la segunda revolución industrial y la modernización cultural, reflejada principalmente a principios del siglo XX en los accesos y adelantos de la educación en general (escuelas, liceos y universidad), ambas modernizaciones experimentadas a partir del desarrollo creciente de la economía, desarrollo entendido en nuestro país como el principal signo de progreso. Es así como, hablar de modernidad en

Chile es sinónimo de procesos de modernización, así como hablar de modernización es sinónimo de progreso. En este sentido Stefan Rinke señala que: “no se habla ya del paso de un estado de subdesarrollo a otro de desarrollado, sino simplemente de transformación hacia una sociedad moderna” (2002: 15).

Según Subercaseaux (1996), la expresión más punzante en este nuevo escenario es la elección presidencial de Arturo Alessandri Palma en 1920, debido a que marca un punto de quiebre con la sociedad tradicional, ya que entre los mayores logros de su gobierno, están la aprobación de leyes sociales y el fortalecimiento de la clase media, la que paulatinamente se integró a los diferentes escenarios políticos y de poder.



Fig 15. Calle Arturo Prat, 1920. Santiago de Chile. (Imagen obtenida de la página <http://diario.latercera.com>)

Son estos años los que se perciben como los más emblemáticos de la modernidad en nuestro país, que junto con manifestarse en los distintos aspectos antes mencionados, se hace visible en la modernización de los servicios urbanos y en una serie de avances tecnológicos producidos por el afán de progreso y crecimiento de las ciudades, los que se ven reflejados en la construcción de centrales

hidroeléctricas, los tranvías eléctricos, el alumbrado público, los primeros vehículos de transporte con motor a gasolina, el cine, el teléfono, etc. Uno de los avances más representativos, fue la llegada y desarrollo del cine, medio que rápidamente se masifica y consolida como instancia de sociabilidad y entretenimiento. Las primeras presentaciones no solo eran vistas por cientos de espectadores, sino que además, la masividad de los espectáculos iba acompañada de un carácter heterogéneo y diverso del público.

El cine se convirtió en signo de modernización, a través de sus imágenes era capaz de transmitir visiones asociadas al progreso de Chile y del mundo, razones por las que se constituyó en el principal soporte de la modernidad, condición que queda reflejada en la siguiente cita:

“Durante la década de 1920, el cine se convirtió en un espacio público de cultura de masas sobrepasando por mucho al teatro en cuanto a relevancia e inclusión social. [...] Para la gente de mentalidad abierta, el cine era una excelente oportunidad para que los espectadores aprendieran admirables cualidades modernas: energía, auto confianza, audacia e iniciativa individual.” (Rinke, 2002: 66)

Es en el contexto descrito anteriormente, en que surgen los primeros antecedentes de la animación, los cuales se remontan a la parte inicial de la segunda década del siglo XX. Es así como, la animación en nuestro país es una disciplina fruto de la modernidad, y se explica su origen gracias al desarrollo cultural y a los avances tecnológicos producidos en aquellos años.

En este sentido, asistir a las primeras proyecciones de películas animadas, significó no solo estar en presencia de un hecho histórico, sino que además, ser parte de los cambios producidos en esa época, accediendo y constatando a través de vivencias la llamada modernidad. Así, por ejemplo, los espectadores que asistieron a los estrenos en Santiago de las primeras animaciones -probablemente- se enteraron a través de algún medio escrito, acordaron por teléfono una cita para asistir acompañado, llegaron a la sala de cine en tranvía eléctrico, debieron compartir con un público mayoritariamente de clase media, presenciaron el medio de comunicación más impactante de la

época, al término de la función caminaron por la Alameda⁸ iluminada eléctricamente y vieron como los automóviles a gasolina se desplazaban por la calles de la ciudad.

IV.1.2 DEL PAPEL Y LA PANTALLA GRANDE

Para entender el origen de la animación en nuestro país, hay que conocer la historia e inicios del cine chileno y su relación con dibujantes de caricaturas en el ámbito del humor gráfico, quienes sin formación previa en torno a esta disciplina, respaldados simplemente por su ingenio incursionaron en el mundo de la imagen en movimiento, trasladando sus dibujos sobre papel a la pantalla grande.

El cine de nuestro país, es inaugurado prácticamente al mismo tiempo que en el resto del mundo. El 26 de agosto de 1896 en el teatro Unión Central de Santiago se realizaron las primeras proyecciones, que correspondían a películas extranjeras. Es así como tan solo a ocho meses de que los hermanos Lumière estrenaran en París el cinematógrafo⁹, Chile comenzó a proyectar estas mismas producciones para luego seis años más tarde comenzar a proyectar producciones locales. El 26 de mayo de 1902, fueron exhibidas en el teatro Odeón de Valparaíso, las primeras escenas documentales filmadas en la historia nacional, la cinta daba cuenta de la filmación de ejercicios de una Brigada del Cuerpo de Bomberos. Cabe señalar, que existe discusión entre los estudiosos respecto de cual es el año o hito que marca el inicio del cine chileno, aunque la mayoría coincide con las filmaciones realizadas en 1902, hay quienes sostienen que los primeros pasos pudieron darse el 27 de julio de 1900 en el Salón Olimpo de Santiago, donde se exhibió la vista de Carreras de Caballos en Viña del Mar, o incluso más atrás, en 1897, año en que se presentaron las producciones cinematográficas del fotógrafo Luis Oddó Osorio.

⁸ La Avenida Libertador General Bernardo O'Higgins, conocida como La Alameda, es la principal avenida de Santiago, ciudad capital de Chile. Recibe su nombre en honor al Libertador de nuestro país del mismo nombre.

⁹ El 28 de Diciembre del año 1895, los hermanos franceses Louis y Aguste Lumière, con un aparato de su invención, la filmadora y proyector bautizado como el "Cinematógrafo Lumière" presentaron en París el primer espectáculo cinematográfico, éste tuvo una duración de 30 minutos y constó de doce películas entre ellas *Salida de los obreros de la fábrica*, *Llegada del tren en la Ciotat*, *El regador regado*, *Demolición y reconstrucción de un muro*.



Fig 16. Fotogramas de Brigada del Cuerpo de Bomberos en la Plaza Sotomayor, Valparaíso de Chile. (Imágenes obtenidas de cinta VHS disponible en la Cineteca PUCV)

Al período inicial del cine chileno se le conoce como el período mudo, debido a que las realizaciones carecían de sonido. Hasta los años 30 en que aparecen las primeras producciones con sonido, el cine de nuestro país consiste solo de imágenes. El período mudo, es considerado uno de los períodos más fructíferos de nuestro cine, ya que solo entre los años 1910 y 1931 se rodaron más de 78 filmes. Entre los realizadores más destacados de este período, figuran: Alberto Santana, Nicanor de la Sotta, Juan Pérez Berrocal y Jorge Délano¹⁰, quien además de producir una gran cantidad de películas en este

¹⁰ Jorge Délano Frederick "Coke" (1895-1980). Periodista, caricaturista, escritor, pintor y cineasta chileno. Desde joven destacó por sus inquietudes cinematográficas y por sus dibujos, los que firmó bajo el seudónimo de Coke. Destaca su trabajo en la revista de humor político Topaze. En 1934 estrenó Norte y sur, la primera cinta sonora filmada en Chile. En la década de 1940 filmó Escándalo (1940), La chica del Crillón (1941), Hollywood es así (1944) y El hombre que se llevaron (1946).

período y obtener importantes premios internacionales, abre las puertas al cine sonoro en 1934 con la cinta *Norte y Sur*, al mismo tiempo que es uno de los pioneros en cuanto a la integración de personajes animados con personajes reales, haciendo uso de este recurso en (al menos) dos de sus películas correspondientes al período mudo.

Las animaciones en nuestro país son producto de la relación entre el cine mudo y dibujantes de sátiras políticas -que caricaturizaban a líderes de opinión y acontecimientos políticos de la época- y de historietas para niños. Algunos dibujantes vieron con asombro y admiración a este nuevo medio y decidieron trasladar sus viñetas fijas al mundo del movimiento inspirados en experiencias extranjeras. Estos dibujantes, desarrollaron su trabajo en los distintos medios escritos de la época, tales como las revistas *Zig-Zag* y *Topaze* y los diarios *La Nación* y *El Mercurio*, entre otros.

La relación antes mencionada es tan evidente que en sus comienzos, las primeras animaciones no son más que el mero desplazamiento formal y temático de historietas y caricaturas a un nuevo soporte, estableciendo una cercanía entre ambos medios, separada solo por la presencia o ausencia de movimiento. A modo de ejemplo, las características que denotan mayor similitud y cercanía entre animación e historieta, son:

- a.- La composición, formalizadas en las animaciones de igual manera que las viñetas de las historietas.
- b.- Los argumentos, basados principalmente en acontecimientos políticos o desplazamientos de tiras cómicas.
- c.- La gráfica, que se rige por los mismos parámetros expresivos que las caricaturas e historietas.
- d.- La incorporación de textos a las imágenes, donde la estrategia empleada es el uso de globos propio del cómic.

Otra característica que vincula a las primeras producciones de animación chilena a las caricaturas e historietas, tiene relación con los sistemas de producción, en el que los dibujantes, junto con resolver la gran cantidad de dibujos que implica este tipo de producción, son al mismo tiempo los responsables de las realizaciones y en muchas de las ocasiones son también los guionistas. Solo con la

incorporación del sonido en los años '30 la animación se logra configurar como un lenguaje autónomo, dando paso a una estética propia y con una estructura de trabajo definida a partir de la construcción de equipos en donde el responsable principal al igual que en las producciones cinematográficas pasa a ser el director.

IV.2 ORÍGENES DE LA ANIMACIÓN EN CHILE

IV.2.1 LA PRIMERA ANIMACIÓN CHILENA

Las primeras animaciones chilenas datan de la década de 1920. En las páginas siguientes nos referiremos a dos películas producidas en nuestro país y enteramente animadas: *La Transmisión del Mando Supremo* y *Vida y Milagros de Don Fausto*. La primera de ellas, estrenada el 25 de Julio de 1921 en el teatro Central de la ciudad de Concepción, fue producida por la Nacional Film de Santiago y su creador fue Alfredo Serey Vial, un joven con empuje, ingenioso y de mucho talento, que motivado por los cambios y el espíritu propio de la época incursiona a lo largo de su vida en diversas materias, siendo una de ellas el humor gráfico, área en que destaca a muy temprana edad y que deriva más tarde en su trabajo de animación. Durante el período que demoró la realización de *La Transmisión del Mando Supremo*, Serey era conocido por su trabajo como dibujante en el diario *Las Últimas Noticias*, labor que mantenía paralelamente a sus estudios en la Escuela de Artes y Oficios en donde preparaba su memoria sobre Radiofonía y Telegrafía.

El trabajo que significó la animación fue asumido en su mayoría por Serey, sin embargo es preciso destacar la colaboración del ingeniero Nicolás Martínez Esquerro, quien se hizo cargo de la parte técnica. Trabajando juntos pudieron conseguir que la animación alcanzara una duración de aproximadamente 10 minutos, en donde la cinta completa tenía más de 450 metros de extensión y estaba hecha con 23.400 cartones.



Fig 17. Fotogramas publicados en artículo en el diario Las Últimas Noticias el 1 de agosto de 1921 de la película animada *La transmisión del mando supremo*. Alfredo Serey (1886- Según Jorge Montealegre, autor del "Diccionario del Cine Iberoamericano, Serey vive hasta una edad avanzada pero no hay noticias sobre las circunstancias y fecha de su muerte). (Imágenes obtenidas en archivos del diario Las Últimas Noticias)

En *La Transmisión del Mando Supremo*, primera película de animación chilena, se reconoce un desplazamiento de los temas y las problemáticas características del humor gráfico a este nuevo medio, sus cercanías con el cómic están siempre presentes, la forma de componer a modo de viñetas y el uso de globos de diálogos son ejemplos claros de esta situación. Desde el punto de vista argumental, la película aborda con humor e ironía el traspaso de la banda presidencial de Juan Luis Sanfuentes a Arturo Alessandri Palma en el año 1920. Los dibujos estaban basados en caricaturas de personajes reconocibles de la época, en una de las escenas se veía al Presidente Alessandri, quien al asumir el poder abre las arcas fiscales encontrando en su interior telas de araña, ratones y clavos. El texto en el globo decía lo siguiente: ¡Así a cualquiera le daría ganas de quitarse la banda! (Santana 1957: 25), en alusión a que Sanfuentes terminaba su período presidencial en medio de una serie de conflictos políticos. Hasta el momento en que deja el poder nunca un presidente había sido más abucheado en la entrega del mando. Se cuenta que manifestantes le siguieron de regreso a su casa gritando y vociferando en su contra.

Para el estreno de esta cinta en Santiago de Chile, el diario *Las Últimas Noticias* en un artículo publicado el 1 de agosto de 1921, que titulaba *Primera película chilena de dibujos animados.- Plausible iniciativa de la Nacional Film*, cuenta lo siguiente: "En esta cinta aparecen las escenas más importantes, los políticos más conocidos, los más distinguidos miembros del Cuerpo Diplomático participantes en el acto de la Transmisión del Mando de 1920 en caricaturas". No es difícil comprender que el argumento de esta animación haya sido de carácter político. La relevancia de la

política para la sociedad chilena a principios de este siglo hace de ella una fuente temática importante para la creación, y en particular para el trabajo realizado por dibujantes vinculados a la caricatura y humor gráfico, los mismos que más tarde incursionan en el terreno de la animación. Ellos, a través de sus dibujos difundidos en medios impresos, lograron convertirse en actores importantes de la sociedad chilena, debido por un lado, al alto potencial crítico de sus trabajos frente a las problemáticas que aquejaban a los ciudadanos y los conflictos políticos, sociales y económicos. Por otro lado, lo asequible de los medios que las contenían. En efecto, en esos años, todos los estratos de la sociedad tenían acceso a los dibujos mediante las revistas ilustradas, que se convirtieron en el vehículo a través de las cuales se informaba la clase media y la clase trabajadora. El bajo costo de las revistas y el privilegio de las imágenes por sobre los textos, la convirtieron en un medio de fácil lectura que potencialmente podía llegar a aquellas personas que no sabían leer, que en Chile -en esos años- era un porcentaje alto. (Rinke 2002: 42)

La trascendencia de la labor que realizaban estos dibujantes muchas veces los llevó a tener que enfrentar problemas con las autoridades, siendo variadas las ocasiones en que fueron víctimas de censura. Un ejemplo claro de esta situación, es el temor que enfrentaron los autores de *La Transmisión del Mando Supremo* y que registra el diario *Las Últimas Noticias*, cuando fueron llamados al palacio de Gobierno a sostener una reunión con el recién electo presidente Alessandri, sin embargo, en este caso, la citación tenía por objeto felicitarlos. Además en la ocasión, se les entregó un cheque y se impartió la orden de que la cinta se exhibiera en todos los cines del país (Jara, 1994:164).

IV.2.1.1 LA PRIMERA ANIMACIÓN CHILENA EN EL CONTEXTO DE LAS ANIMACIÓN MUNDIAL

La película animada *La Transmisión del Mando Supremo* es considerada todo un éxito para los avances de la época, por lo que recibe generosos comentarios de diarios importantes de Concepción y Santiago donde la califican, de una obra mejor o de igual calidad que las más populares del momento producidas en Estados Unidos. Las animaciones producidas en EE.UU y que llegaron a Chile durante la segunda década del siglo XX tenían cierta precariedad, carecían de color y los movimientos

no estaban del todo resueltos, eran inestables. No obstante, mejoran con la aparición de obras de los hermanos Max y Dave Fleischer, los que hacen una de las más importantes contribuciones a la técnica de la animación, creando el Rotoscopio, un dispositivo para proyectar películas de acción real sobre el papel, fotograma por fotograma, esto permitió calcar personajes animados sobre personajes reales proyectados. (Jara, 1994:164).

La película chilena antes mencionada, no tiene una factura de gran calidad y por lo mismo, junto con ser alabada recibe importantes críticas, Montealegre Iturra (2002) cuenta que Serey se hace cargo de las críticas que le hicieran en el momento, en particular a la realizada por Nathanael Yáñez Silva, periodista, dramaturgo y crítico de teatro y artes plásticas, a la que Serey responde: “Todo lo subsanaremos, sin despreciar siquiera detalles, cuando llegue la ocasión de presentar una nueva película de caricaturas que estamos preparando”, película que nunca fue realizada. Lo cierto es que la cinta se caracterizaba por un dibujo tosco y niveles técnicos precarios, posiblemente debido a limitaciones tecnológicas y las dificultades propias de la época para conseguir insumos que debían ser importados, en este sentido, queda en evidencia la falta de recursos, dando paso a soluciones sustentadas en el ingenio y denotando grandes esfuerzos individuales. Alberto Santana en su libro *Misericordias del cine Chileno* refiriéndose a la cinta, señala que *La Transmisión del Mando Supremo* es:

“una prueba de la constancia, la sinceridad y el fervor que nuestros primeros realizadores cinematográficos ponían en sus trabajos, a pesar de la falta de medios con que actuaban y de los estímulos imprescindibles que se les negaban por quienes tenían el deber de auspiciar estas notables y patrióticas iniciativas”. (1957: 25)

No obstante, el mérito es mayor cuando hacemos un paréntesis en la historia de la animación chilena y revisamos lo que había pasado paralelamente en torno al desarrollo de la animación en el mundo, en donde es posible reconocer que en esos años esta disciplina era un fenómeno prácticamente nuevo. Las primeras animaciones como tal, es decir, las primeras películas animadas proyectadas a nivel mundial y distribuidas comercialmente se realizaron solo a fines del siglo XIX, cuando se proyecta, la que hoy se considera por muchos, la primera película animada, *Matches: an Appeal* (1899) del británico Arthur Melbourne Cooper, película que no era precisamente hecha a base de dibujos, sino más bien estaba realizada con la técnica que hoy conocemos como stop-motion, es decir, la animación de objetos fotograma a fotograma, en donde el autor para realizarla tomó vistas

de objetos reales: fósforos. La animación era un llamado a los ciudadanos británicos a donar fósforos a los soldados que combatían en la guerra de los boers. Cabe señalar, que muchos investigadores ponen en tela de juicio el que esta animación haya sido la primera de la historia. Paul Wells (2002) por ejemplo, duda del año en que fue realizada esta cinta y sugiere que pudo haber sido producida posteriormente. Otros como Giannalberto Bendazzi, prefieren ubicar los inicios de la animación prácticamente 10 años más tarde. Bendazzi (2003) haciendo referencia a la tesis del arqueólogo C. W. Ceram, sostiene que “en la historia, un proceso no comienza hasta que da lugar a una nueva fase productiva”, por lo tanto, prefiere ubicar el comienzo de la historia de la animación, en 1908 en la película *Fantasmagorie* realizada por el francés Émile Cohl, ésta estaba hecha a base de dibujos, tenía 36 metros de longitud y su proyección solo duraba 1 minuto y 57 segundos.

Al margen de la discusión, acerca de cual es el hito que marca los inicios de esta disciplina, lo cierto es que la primera película de animación por dibujos chilena aparece tempranamente en el contexto mundial, a poco más de 10 años de la primera animación realizada a partir de dibujos en el mundo. Por otro lado, hay que destacar que el primer largometraje animado fue realizado en 1917 en Argentina por el italiano nacionalizado argentino Quirino Christani, dibujante, director, guionista y animador, que después de viajar por Europa en 1916, y tras conocer los trabajos de animación desarrollados principalmente en Francia y en especial los de Cohl, llega a la Argentina con la inquietud de hacer animaciones. Un año más tarde, el 9 de noviembre de 1917 estrena en el teatro Select-Suipacha el primer largometraje de animación a nivel mundial registrado en la historia, *El Apóstol*, de una duración de una hora y diez minutos, se trataba de una sátira política sobre el presidente de la época Hipólito Yrigoyen, su política personalista y otros acontecimientos de actualidad. La cinta, a través de un argumento lineal, mostraba al presidente electo Yrigoyen indignado por la decadencia moral de los argentinos soñando con ascender al Olimpo, convertido en apóstol de la redención nacional.

La pronta aparición en el contexto mundial de la animación chilena junto a otras animaciones latinoamericanas, generan un contexto prometedor que auguraba para muchos un desarrollo próspero de esta disciplina, a diferencia de otras materias Latinoamérica y Chile en particular, aparece desarrollando esta disciplina, casi de manera simultánea a los países denominados potencia. Así por lo menos queda reflejado en las palabras de Alberto Santana quien refiriéndose a la cinta, afirma que:

“El solo hecho de haberse completado una película de tal clase, de tan exhaustivas exigencias técnicas, en todo tiempo, habla muy a favor del ritmo que se llevó y de la oportunidad que ha tenido el cine chileno de ser uno de los primeros hasta hoy de la América Hispana.” (1957: 25)

IV.2.2 LA SEGUNDA ANIMACIÓN CHILENA

Tal como mencioné, la otra película que destaca en este período, por ser la segunda animación realizada en nuestro país, es *Vida y Milagros de Don Fausto*, estrenada en Santiago de Chile en los teatros Brasil y Esmeralda, el 30 de Septiembre de 1924. Esta animación fue producida por Carlos Borcosque, cineasta y dueño de la empresa Estudios Cinematográficos Borcosque, quien se encarga de la dirección de fotografía, cámara, producción y realización. Por otro lado, Carlos Espejos, dibujante y caricaturista, realiza los dibujos -que en la propaganda de la época se decía que eran más de un millón- y José Fernández Ruiz se encarga del argumento, que estaba basado en la tira cómica norteamericana *Amenidades del Diario Vivir*, la primera tira cómica que publicó el diario El Mercurio donde los personajes creados por George Mc Manus en 1904, *Bringing Up Father*, que en Chile se llamaron *Don Fausto* y *Crisanta* se entremezclaban con diversas personalidades del escenario político chileno de la época (Jara, 1994: 165).



Fig 18. Afiche de la película animada *Vida y milagros de Don Fausto*. Estrenada en Santiago de Chile en los teatros Brasil y Esmeralda, el 30 de Septiembre de 1924. (Imágenes obtenidas en archivos del diario El Mercurio)

La película tuvo una gran aceptación siendo respaldada por una gran concurrencia de público y por la crítica de la época, según lo indica Jara (1994: 165), “Los diarios reciben con entusiasmo este film, aunque el público es más frío”. Haciendo referencia a un artículo publicado en el diario El Mercurio el 1 de octubre de 1924, cuenta que la cinta es considerada de gran perfección comparable solo a las animaciones norteamericana. Del mismo modo, Montealegre Iturra (2002) da cuenta de esta aceptación, citando un artículo publicado el 1 de agosto de 1921 en el *Diario Las Ultimas Noticias* en que la prensa informó al momento del estreno:

“Una concurrencia desbordante concurrió ayer a los teatros Septiembre y Brasil, atraída por el anuncio del estreno de la película de dibujos animados que ha editado Estudios Borcosque. En efecto, *Vida y milagros de Don Fausto* es una Película de una comicidad extraordinaria y el público rió en forma por demás entusiasta. El aporreado personaje desarrolla actividades nuevas y en cada una de ellas se presenta con el sello de lo nacional, por lo que su actuación resulta de gran ambiente y mucha actualidad.”

IV.2.3 PERSONAJES ANIMADOS V/S ACTORES

En los años que siguen a la primera y segunda animación, no se registran películas completamente animados sino hasta los años 40, no obstante, la animación no queda absolutamente ausente de la escena nacional. Se tiene registro de al menos de tres films que incluyeron personajes animados interactuando con personajes reales en producciones cinematográficas de este período, antes de los años 30.

Sin profundizar mayormente, la autora del libro *Cine Mudo Chileno*, Eliana Jara Donoso (1994: 163), se refiere al hecho de que las películas *Luz y Sombra* (1926) del destacado dibujante y cineasta Jorge Délano, y *Cocaína* (1927) de Alberto Santana, uno de los más sobresalientes realizadores y argumentistas de la época del cine mudo chileno, conocido además por escribir el libro *Misericordias del Cine Chileno* en 1957, habrían incluido algunas escenas animadas. De la misma manera, Mario Godoy Quezada en su *Historia del cine Chileno*, señala que el film *La calle del sueño*, cierra con grandes méritos la producción de películas mudas de Jorge Délano (más conocido con el seudónimo Coke). “En un tema exótico logró hacer alarde de técnica. Entre los detalles que llamaron la atención figuraba una escena en la cual se combinaban los actores con los dibujos animados”. (Godoy, 1966)

No se tienen muchos antecedentes, en torno a las animaciones incluidas en estas películas. En este sentido, Alicia Vega (1979) da cuenta de la dificultad de apreciar desde el punto de vista cinematográfico estas realizaciones y en general las pertenecientes a la época del cine mudo. Sostiene que actualmente, es imposible proyectarlas, que éstas ya no existen del mismo modo que no existen sus guiones, cuenta que la única película muda que se conserva y que está actualmente en condiciones de ser proyectada es *El Húsar de la Muerte*, realizada por Pedro Sienna en 1925 y restaurada por la División de Cultura del Ministerio de Educación de Chile en 1996.

De las películas de esta época, normalmente solo se conoce la ficha técnica en donde por lo general aparece el tema del argumento redactado en pocas líneas, escritos con el objeto de ser presentados para los medios de comunicación y las promociones comerciales y/o algunos artículos de prensa, en los que periodistas comentan parcialmente estas producciones. Para ejemplificar esta situación, cita precisamente una de las múltiples entrevistas realizadas a Délano, en las que señala que a pesar de haber ganado Medalla y Diploma de Honor a la mejor película de habla castellana en la Gran

Exposición de Sevilla en el año 1929, compitiendo con los más famosos directores de Europa, le convirtieron sus películas en peinetas, en las entrevistas acusa el bodeguero de los estudios estatales, Chile Films¹¹, de vender los negativos y las copias de nitrato de celulosa a un industrial que las convirtió en peinetas.

No es de extrañar que Jorge Délano haya incursionado en la animación, además de ser considerado uno de los personajes del siglo XX que más aportes hizo al cine nacional y tal vez, uno de los que mejor refleja el espíritu de la época, donde el ingenio, la curiosidad y la creatividad son solo algunas de las características que se desprenden de su biografía. Délano, nacido en 1895, destacó desde muy joven como dibujante caricaturista, a la edad de 16 años siendo alumno del Instituto Nacional, empezó a dibujar en una revista que se llamó Alma Joven, de ahí en adelante trabajó en la revista *Zig-Zag*, en *El Peneca*, *Corre-Vuela*, revista porteña *Sucesos*, *El Diario Ilustrado*, el *Diario La Nación*, y la revista *Topaze*. Paralelamente, hacia 1913, a la edad 18 años, incursiona en el cine mudo realizando su primer argumento, que se transformó al año siguiente en la película *El billete de lotería*, iniciando paralelamente una de las carreras más sobresalientes del cine chileno, destacando entre otras cosas por realizar la primera película chilena con sonido, *Norte y Sur* en el año 1934.

Uno de los episodios de su vida que mejor lo describen, es la anécdota que el mismo relata en el libro *Botica de Turnio*, en la que hace alusión a su primera experiencia cinematográfica, siendo todavía un adolescente:

“Tras mucho pensarlo llegué a la conclusión de que la máquina de proyección era igual a la cámara filmadora. En realidad, la diferencia consiste únicamente en que la proyectora arroja la luz sobre la pantalla y la filmadora se traga la luz exterior. El mecanismo es igual. Me fui a la sección juguetería de Gath y Chaves y compré una proyectora [...] Construí un cajón herméticamente cerrado y dejé dos orificios, uno para colocar el lente y otro para conectar la manivela. [...]

¹¹ Chile Films: Estudios estatales de producción cinematográfica, fundados el 16 de julio de 1942, a través del Decreto Supremo N° 2581. Chile Films nace como filial de la Corporación de Fomento de la Producción CORFO, con el objeto de dar un impulso a la producción de películas chilenas. Cabe señalar, que estos estudios pasaron a ser los más avanzados de Sudamérica en la época y durante años fue la empresa productora cinematográfica más importante de Chile .

Resolví comprar algunos rollos de película para tomar fotografías, cortarla del ancho requerido y abrirla perforaciones laterales que engranan con el carrete de arrastre. Para este efecto me encerré en un ropero provisto de una vela cubierta de una pantalla de color rojo. [...] Por supuesto que la película se veló.” (Délano 1964: 151)

La película que se menciona en la cita anterior, se dañó cuando Délano le realizó las perforaciones laterales con un sacabocado. Este intento fallido de realización cinematográfica, da cuenta de muy buena manera del ingenio y del carácter artesanal basado en la experimentación y el “hágalo usted mismo” con que Délano enfrentó más tarde todos sus desafíos profesionales. Al revisar otras realizaciones cinematográficas de la época, se pudo apreciar que estas características se generalizaban a todo el cine de esos años, carente de recursos y de soluciones sobre la marcha.

IV.2.4 15 000 DIBUJOS: UNA ISLA EN LA HISTORIA DE LA ANIMACIÓN CHILENA

A partir de 1930, Chile, fuertemente marcado por la modernidad, experimenta una transformación del panorama cultural, que da paso a una renovación que se materializa con el inicio de la investigación científica, el revisionismo histórico, el desarrollo editorial y en las nuevas orientaciones que experimentan las artes. Por otra parte, los importantes avances en la tecnología favorecen entre otros a los medios de comunicación, particularmente a la cinematografía nacional que experimenta en 1934, uno de sus mayores logros, el desarrollo y puesta en práctica del cine sonoro con la película Norte y Sur, del ya mencionado Jorge Délano.

Sin embargo, la llegada del cine sonoro no alcanzó para revitalizar el cine chileno y darle un nuevo impulso a las animaciones, por el contrario, la cinematografía nacional en esos años se paraliza. Esto ocurre, por un lado, debido a los entonces inabordables problemas técnicos de sonorización de largometrajes, y por otro, debido a que la economía nacional se ve fuertemente afectada por la crisis de los años 29-30 ocurrida en los EE.UU (Vega, 1979: 30). Los efectos de esta crisis fueron mundiales y afectó a Chile generando una importante depresión económica a partir de 1930, siendo una de las crisis económicas más graves registradas en la historia nacional, que derivó en la paralización de

actividades productivas, las exportaciones se frenaron y más del sesenta por ciento de los trabajadores de la minería quedó cesante, afectando a la industria del salitre, cuyo consumo y producción descendió en forma radical.

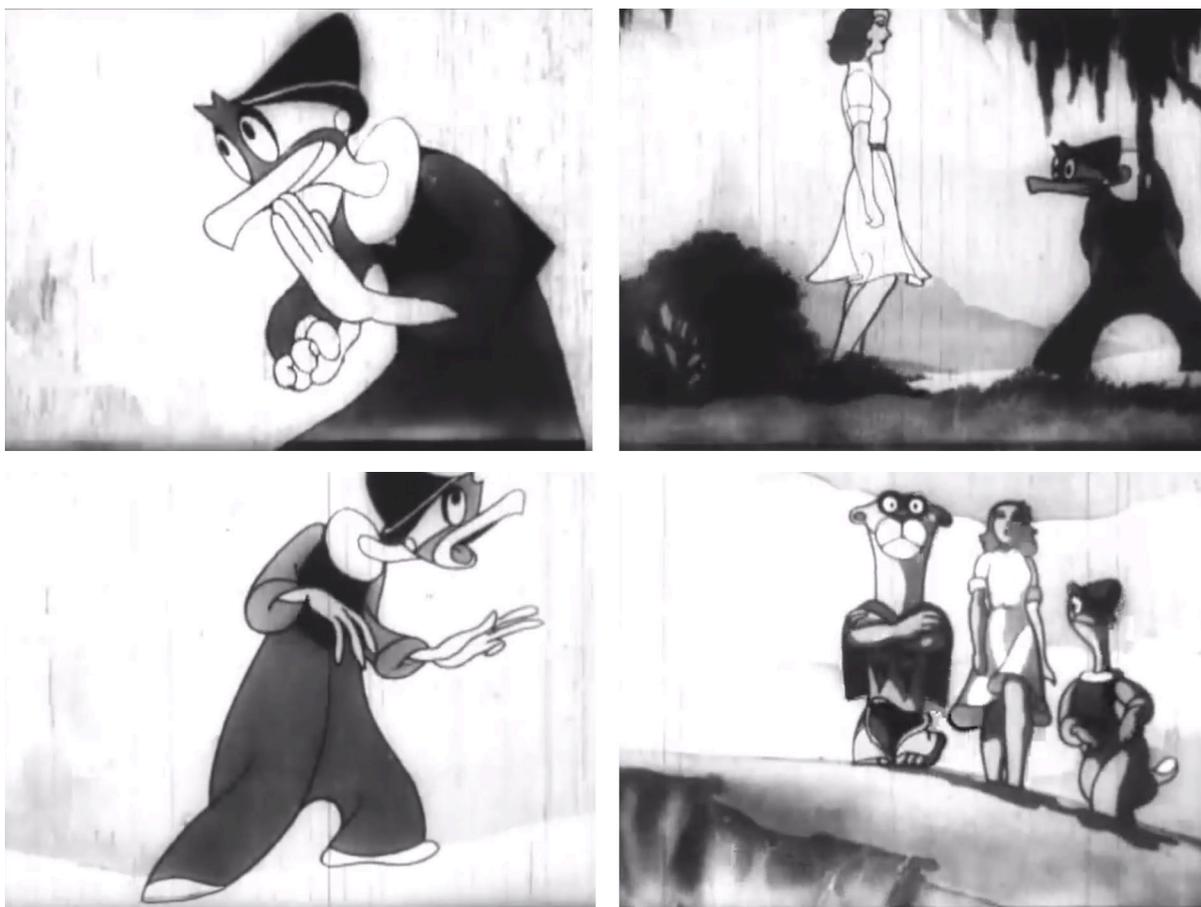


Fig 19. Fotogramas de 15.000 Dibujos, 1942. Jaime Escudero (1914-2012); Carlos Trupp. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.cinechile.cl>)

Entre 1930 y 1970, prácticamente no se registran animaciones. Sólo existe un antecedente en el año 1942, año en que se estrena la cinta titulada *15.000 dibujos* de los dibujantes arquitectos Jaime Escudero Sanhueza y Carlos Trupp. La animación era protagonizada por un cóndor antropomorfo llamado Copuchita, quién representaba con sombrero, chaleco y zapatillas blancas a un típico personaje del pueblo chileno, el huaso. Este personaje típico chileno se enmarca en el imaginario nacional y se caracteriza por tener un acento campesino, vivir fuera de la ciudad, estar ajeno al manejo de la tecnología, por tener modales poco refinados y una forma particular de vestir: chupalla, poncho, sandalias y un pantalón con un notorio desgaste y arremangado, en torno a su

comportamiento se le atribuyen características como la picardía, viveza, humildad y cierta pureza asociada al hecho de ser un personaje que está ajeno a las costumbres de la ciudad.

En la cinta antes mencionada aparecen además otros personajes animados, como Manihuel que tenía características de puma chileno y mapuche, Ño Benhaiga un gallo vestido de huaso y Clarita una joven muy hermosa.

Cabe señalar, que esta animación no es consecuencia de los adelantos del cine de la época, ni proviene de los progresos logrados por los medios de comunicación en estos años, razón por lo que esta producción se constituye en una isla, un hecho aislado sin mayor alcance en la historia de las animaciones nacionales. Su calidad no era en nada comparable a las animaciones que se producían en el resto del mundo lideradas por las producciones de Walt Disney, que en el año 1940 había estrenado una de sus más grandes producciones en lo que a calidad técnica se refiere, el largometraje *Fantasia*, que era una animación a color “concebida como ilustración de ocho piezas de música clásica, esta *Silly Symphonies* de larga duración resultó espectacular por el magnífico virtuosismo de los animadores” (Bendazzi 2003: 67)

Coincidentemente, con la producción de esta animación, Disney y un grupo de sus artistas y guionistas efectúan un viaje por once países de América Latina durante dos meses del año 1941, con el objetivo de experimentar los paisajes y sonidos de la región para luego integrarlos en sus próximas producciones. Inmediatamente, después de pasar por Mendoza en Argentina, visitaron Santiago de Chile donde además de conocer la ciudad, se reunieron con realizadores chilenos. (www.disneylatino.com)

Jaime Escudero, en una entrevista publicada en el sitio web: www.ergocomics.cl el año 2004, cedida a Mauricio García, señala -aludiendo a la visita de Disney a nuestro país- haberlo conocido gracias a un contacto que realizara don Carlos Reyes Corona (agregado de Prensa de Chile en Washington). Además cuenta que el primer rollo de la película *15.000 dibujos*, aún no estrenado, fue exhibido para Disney, el que reaccionó con mucho interés ante el trabajo que realizaban estos 2 dibujantes chilenos estudiantes de arquitectura. En la entrevista refiriéndose al tema Escudero relata lo siguiente:

“Walt Disney se interesó y visitó el taller, en calle Lira casi esquina de Marcoleta

(entre otros lugares en que estuvimos), donde se trabajaba lento, muy artesanalmente, con materiales hechizos, como una cámara hecha por un tío de Carlos, don Rodolfo Trupp. La cámara se portó discretamente bien.

En su visita, Walt Disney nos dio varios consejos y nos enseñó un sistema, que no existía en ningún libro, para realizar más rápido la ejecución y filmación de los monos. Por supuesto, lo seguimos, con lo que logramos avanzar más rápido.

Walt Disney nos invitó a viajar a EEUU, lo que se frustró por el ingreso de ese país a la guerra, luego de Pearl Harbour, haciendo muy peligroso los viajes.”

La cinta *15.000 dibujos* fue fundamentalmente financiada a partir de dineros familiares de sus autores. Pese a que se reconocen esfuerzos tremendamente valiosos por parte de instituciones estatales que apoyaron dicha producción, como la recién creada Corporación de Fomento Fabril (CORFO) en 1939¹², y aportes realizados por la Cosach (Compañía de Salitre de Chile). Estos últimos recursos fueron conseguidos gracias a que parte de la película era de propaganda del salitre y en la empresa trabajaba como abogado el padre de Escudero. En definitiva, Escudero y Trupp contaron con pocos recursos para la producción del film, por lo que tuvieron que apelar al ingenio, además de la ayuda de amigos y conocidos para resolver gratuitamente algunas de las necesidades para concluir la animación, por ejemplo, la música la creó una abuela de Carlos Trupp y su ejecución estuvo a cargo de los Huasos Quincheros, conjunto musical chileno dedicado a la interpretación de música criolla, tanto chilena como latinoamericana.

El film fue considerado por los autores un fracaso, el estreno y las posteriores presentaciones estuvieron marcadas por baja asistencia de público y diversos problemas, como se señaló anteriormente, la cinta no alcanzó gran calidad por lo que no cumplió con las expectativas esperadas. Escudero señala en la entrevista realizada por Mauricio García, que la cinta incluso les acarreo problemas judiciales, debido a que negociaron con dos cines su estreno, el "Miami" y "El Imperio", y por deudas que adquirieron y que tuvieron que pagar, en parte, sus familias y ellos mismos una vez

¹² La Corporación de Fomento de la Producción (CORFO), es creada en 1939 bajo el Gobierno de Pedro Aguirre Cerda, como base de un programa estatal de industrialización para la sustitución de importaciones. La finalidad de su creación es la de “formular un plan de reconstrucción de nuestra economía, con vistas principales al desarrollo y a la nacionalización de nuestras riquezas y el mejoramiento de las condiciones precarias de vida de en que se debaten nuestros ciudadanos”. (CORFO 1949)

recibidos de arquitectos.

IV.3 HITOS QUE EXPLICAN Y DESCRIBEN EL DESARROLLO DE LA ANIMACIÓN EN CHILE

IV.3.1 CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO PROFESIONAL DE LA ANIMACIÓN EN CHILE

La animación chilena, comienza a dejar el carácter aficionado en 1971 con la aparición de la primera animación en televisión, acontecimiento que da inicio a un desarrollo profesional que presenta su consolidación, en la producción en el año 2002 del primer largometraje enteramente animado producido en nuestro país, hito que indica el punto más alto de esta disciplina en cuanto a su progreso y profesionalización. Las principales características del desarrollo alcanzado, son:

a.- El dominio de la disciplina: Las producciones realizadas para cine y televisión, en las que se incluyen algunas series de animación y principalmente spot publicitarios, presentan un gran dominio de las técnicas. Las empresas dedicadas al rubro cuentan con profesionales calificados y la implementación necesaria para producir animaciones de alto nivel. Es así como, desde los años 1980 que las empresas nacionales se dedican en un alto porcentaje a prestar servicios a productoras extranjeras. Según Alejandro Rojas los animadores chilenos son más conocidos en el extranjero por los servicios que prestan, que por las animaciones que han producido.

b.- Un desarrollo sostenido y creciente: Los animadores y las empresas presentan una actitud de actualización permanente, ascendente, en la que se renuevan los conocimientos y las técnicas. Un claro ejemplo de esto, es la incorporación de los procesos computacionales a la animación. En una primera etapa, la incorporación de este medio estaba asociada a la captura de imágenes, más tarde a los procesos de edición, y hoy a la elaboración completa de animaciones, a través de programas especializados. Es así como, actualmente es posible ver en los canales nacionales de televisión, series

de dibujos animados creados por productoras chilenas, y generados enteramente por computador.

c.- Formación de profesionales: Desde hace algunos años se han materializado un conjunto de actividades que contribuyen a la transmisión formal y sistemática de conocimientos, habilidades y técnicas asociadas a la animación. Actualmente son muchos los centros de enseñanza superior que cuentan entre sus materias con cursos asociados a esta disciplina. Un ejemplo importante en esta materia, es la creación el año 2005 de la primera carrera universitaria dedicada a la animación de nuestro país, Diseño de Animación Digital en la Universidad Mayor, dirigida por Alejandro Rojas.

d.- Estrategias de posicionamiento, difusión y rentabilidad: Consecuente con el modelo capitalista, la animación en nuestro país se desarrolla bajo las condiciones que impone producir cultura con criterios comerciales. Hoy por hoy, las estrategias de marketing para posicionar el producto y difundirlo son requisitos esenciales, junto con asegurar de antemano gran parte del retorno económico, basado principalmente en auspicios, aportes estatales y la venta del producto o de sus derechos de exhibición.

IV.3.2 1971: PRIMER HITO

IV.3.2.1 CONTEXTO SOCIO-CULTURAL DE PRINCIPIOS DE LOS AÑOS 70

A inicios de los 70, es el Estado quien plantea y define objetivos concretos dirigidos a la circulación y consumo de la cultura. Se estructura una conciencia en la que lo cultural pasa a ser algo concreto, definible, se consolida la concepción de políticas culturales, y es un partido político de la época (Democracia Cristiana) quien dicta las pautas de estas políticas.

En materia audiovisual, en 1967 bajo el gobierno de Eduardo Frei Montalva, se promulgan dos artículos en la Ley de Presupuesto que favorecen con franquicias tributarias la realización de películas nacionales, y aseguran el 20 por ciento de las ganancias en taquilla para la inversión en cine nacional.

En este mismo año, se crea el Consejo de Fomento de la Industria Cinematográfica. En 1968 se crea la carrera de cine en la sede de Valparaíso de la Universidad de Chile; y en 1970 se abre la Escuela de Artes de la Comunicación de la Universidad Católica de Santiago.

En este período, la idea que se tiene en torno a la cultura, es que el Estado debe entregar los medios necesarios para que la sociedad pueda satisfacer sus necesidades de expresión. En este sentido, la población ya no es sólo consumidora de cultura, sino también productora .

Aunque existe de parte del Estado una preocupación por satisfacer estas necesidades, prueba de esto son las reformas al sistema educacional, se empezaron a vivir conflictos serios debido a la crisis de la cultura docta en contraste con el avance de los medios culturales masivos, provocados principalmente a partir de la Reforma Agraria, sumado a la fuerte ideologización por parte de los sectores de izquierda que con posturas radicales buscaban redefinir su legitimidad social hacia una concepción menos elitista.

El panorama de la cultura durante el gobierno de la Unidad Popular (1970-1973), estuvo orientado a “procurar la incorporación de las masas a la actividad intelectual y artística, tanto a través de un sistema educacional radicalmente transformado, como a través del establecimiento de un sistema nacional de cultura popular” (Programa de la Unidad Popular) . La Unidad Popular (UP) fue una coalición de partidos políticos de izquierda que llevó en 1970 a Salvador Allende (1908-1973), a la presidencia, siendo este el primer político socialista y marxista del mundo que llegaba al gobierno elegido democráticamente a través de la votación popular.

El Gobierno de la UP se propuso crear una extensa red de Centros Locales de Cultura Popular destinados a impulsar la organización de las masas para ejercer su derecho a la cultura. Dentro de las 40 medidas principales del programa de gobierno, estaba la creación del Instituto Nacional del Arte y la Cultura y escuelas de formación artística en todas las comunas.

“El Ministerio de Educación cumplía un rol importante en el plano cultural. Durante el Gobierno del Presidente Allende se registró un auge cultural sin precedente en la historia del país que no ha vuelto a repetirse. Surgieron decenas de colectividades artísticas. Se fomentó la cinematografía, el ballet y el teatro. La música popular alcanzó

una dimensión internacional que hasta hoy perdura". (Fourcade, 2002)

Por otra parte, en 1971 el cine chileno estaba marcado por su compromiso político con la UP, esto llevó a varios documentalistas de aquella época, especialmente a Patricio Guzmán, a dejar registro mediante el ejercicio de su oficio de los históricos momentos que se sucedían en el país. Ese mismo año Miguel Littín, entonces director de la empresa Chile Films, redactó el Manifiesto de los cineastas de la Unidad Popular, al que se adhirieron la mayoría de los cineastas de la época.

Como se ha podido observar, el desarrollo de la cultura comenzó a ocupar un lugar cada vez más importante al interior de la sociedad, sin embargo, este proceso fue interrumpido con el golpe militar producido en el año 1973. A partir de este hecho, Chile ingresa a un período en el que se implanta un modelo neoliberal al amparo de la globalización, y que gestó un desarrollo distinto, entendido como un índice técnico en el que no se tomaban en cuenta los variados aspectos de la sociedad o del individuo, sino por el contrario, estos eran puestos al servicio de las grandes maquinarias de consumo y producción, factores que se han convertido en el principal criterio para valorar y legitimar el lugar y la función de las personas dentro de nuestra sociedad.

En este escenario se instala de manera definitiva la llamada "cultura de masas", ésta es la forma más compleja de interconexiones entre el campo cultural y la cultura cotidiana, se organiza a través de los medios y se basa en el ocio y el bienestar relativo que permite el acceso de todas las clases sociales a la cultura. Por otra parte, se basa en el carácter de mercancía de los bienes culturales, con lo cual éstos pasan a ser adquiribles dejando de ser privilegio de una clase determinada. Entre otras cosas, se distingue por la variedad de su oferta y las posibilidades electivas que se siguen de ésta. Sin embargo, también se caracteriza por el predominio de los medios sobre los mensajes; globalización del mundo, una fuerte tendencia hacia la homogeneización de los patrones de consumo de cultura, la alineación del individuo; pérdida de toda capacidad de reflexión crítica y el declive del nivel intelectual:

"[...] en primer lugar, sus ofertas se conforman según unos estándares, sujetos a la producción en serie técnica, con lo que las diferencias y características tanto regionales como nacionales son niveladas progresivamente. Lo nuevo, lo desacostumbrado, que implica un riesgo comercial, es en ocasiones, excluido y en su lugar se componen, películas, novelas, obras musicales con clichés ya sometidos a prueba." (Henckmann;

Lotter, 1998)

IV.3.2.2 INGRESO DE LA ANIMACIÓN POR DIBUJOS A LA TELEVISIÓN

En Chile, el tipo de animación más desarrollado desde la aparición de la modalidad de cine, es la animación por dibujos, sin embargo aunque las animaciones chilenas datan desde el año 1921, casi al mismo tiempo que en el resto del mundo, no es hasta los años 70 que se da un verdadero inicio a la profesionalización de esta actividad. Diferentes hechos y circunstancias en donde han sido claves, los factores políticos, culturales y económicos han generando como consecuencia un avanzar lento de esta disciplina. Censura ideológica de parte de las autoridades en algunos momentos de la historia, o desconocimiento y poco apoyo económico proporcionado por las instituciones encargadas de administrar la cultura, sumado a la falta de proyección de los empresarios que no vieron en su momento a esta actividad como un mecanismo efectivo de publicidad, fueron responsables de que su desarrollo se postergara por tanto tiempo.

El hito que marca el inicio del proceso de profesionalización de la animación, se sitúa a principios de los '70 con la aparición de la primera animación en televisión. Ésta tiene su origen en el Departamento de Animaciones y Producción Publicitaria del canal gubernamental TVN (Televisión Nacional de Chile), que tenía como objetivo principal, apoyar a las campañas corporativas, tanto de la empresa privada como de la programación habitual. Dos años después de la creación de este departamento y aproximadamente 10 años después de que se gesta la televisión en Chile, Carlos González en la entrevista efectuada para esta investigación, narra el contexto y las circunstancias que permitieron la materialización de esta animación:

“[...] y felizmente alguien me creyó en el canal. Estábamos en la calle Maipú en una casona vieja del 1900, donde el año 69 Televisión Nacional hizo sus primeras transmisiones al aire. Yo estaba en un altillo, en un entretecho, ahí tenía mi mesa de dibujo. Entonces, planteé la idea de hacer dibujos animados, algunos arrugaban la nariz porque para ellos esto era algo nuevo, otros no creían, en fin, por ahí hubo un jefe que creyó en mí, y me dijo ¿Qué es lo que necesitas?, le contesté: acetato. Lo

compró y con papeles empecé a armar, a hacer una animación con un perrito que era como un símil del perro que yo tenía cuando estudiaba en Bellas Artes” . (González, 2005)

La animación fue creada por Carlos González en 1971, era una cortina de continuidad televisiva que transmitía de forma cotidiana TVN, lugar donde estuvo al aire hasta el año 1973 en más de 20 versiones, tenía como personaje principal a un perro simpático con gafas llamado *Tevito*, además tuvo como complemento a su rutina, una banda sonora compuesta e interpretada por destacados músicos y grupos musicales chilenos de la época, tales como: Víctor Jara (creador de *Charagüa*, la música con que más se reconoce al perro *Tevito*), Quilapayún, Inti Illimani, el director de la Sinfónica Nacional maestro Guillermo Rifo, Leslie Murray, Octavio Espinoza, Pancho Aranda, Adolfo Flores y el conjunto de música de cámara Hindemith.

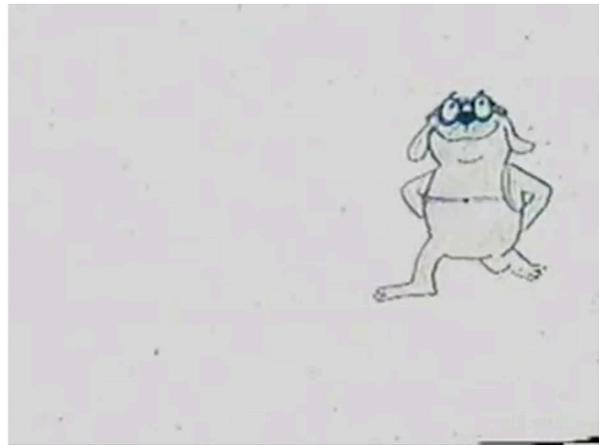


Fig 20. Fotogramas de *Tevito*, 1970. Carlos González. (Imágenes obtenidas de la página <http://elchicoquemirabalaventana.blogspot.cl>)

Las razones por las que este acontecimiento se constituye en el hito que da inicio al desarrollo de la animación por dibujos en Chile, radican no solo en el hecho de que es la primera animación en televisión, sino también por todo lo que provocó dentro y fuera del contexto en que fue creada, en donde destacan la trascendencia social y la importancia al interior de TVN, el carácter innovador y los aportes en términos de la formación de profesionales en torno a esta disciplina.

La trascendencia social y la importancia de *Tevito* al interior de TVN, concluyó en el hecho de que se instalara como la imagen del canal, entre 1971 y 1973, dejando su estatus de simple continuidad televisiva. Según su creador Carlos González, la creación del *Tevito* generó un interés que sobrepasó el mero hecho de promover la continuidad de los programas al interior del canal, lo que a su juicio ya era atractivo y diferente. Se promovió el logotipo del canal y programas de gran éxito en la época. Esto provocó que tuviera gran difusión y repercusión a nivel nacional. Muchas instituciones sociales, entre los que cuentan clubes deportivos y centros de madres, adoptaron el nombre y la imagen de *Tevito*. Su popularidad y carácter social quedan reflejados en las palabras de Carlos González en la entrevista realizada en el marco de la presente investigación:

“Hay algo que a mí me dejó muy satisfecho hasta el día de hoy: Tres años antes de que se hiciera la primera Teletón¹³ yo propuse que se hiciera un póster del *Tevito* financiado por el canal y fuera regalado para los niños deficientes, se hicieron cien mil pósters y se repartieron a las escuelas especiales. Se vendieron como pan caliente, tanto es así que en un partido de Chile con Argentina en el estadio Nacional se vendieron veinticinco mil afiches. Me invitaron, cuando en las escuelas especiales (con los dineros recaudados) compraron los artículos para hacer gimnasia, tres años después don Francisco hizo la primera Teletón [...] en el fondo fue un preámbulo a lo que más tarde fue la Teletón. [...] Todos los días diarios y revistas le dedicaban páginas completas, fue una cosa realmente increíble.” (González, 2005)

La aceptación del público demostrada por la popularidad que alcanzó *Tevito* y el carácter innovador

¹³ Teletón, es un evento benéfico televisado para recaudar fondos para los niños discapacitados chilenos. El programa de TV en el que se intercalan diversas presentaciones artísticas tiene una duración de 27 horas.

que le otorga la condición de ser la primera animación chilena para la televisión, produce gran expectativa en los canales de la competencia, motivando a Canal 13 (Corporación de Televisión de la Pontificia Universidad Católica de Chile), a producir sus propias animaciones. Estas fueron encargadas a Enrique Bustamante, diseñador formado en la Escuela de Artes Aplicadas, más conocido en el medio como el Puma, quien presentó en 1970 a Canal 13 un proyecto de continuidad televisiva llamado el *Angelito de las buenas noches*, proyecto que fue postergado durante años por la institución, aludiendo problemas financieros, y que solo es producido en 1973, año en que sale al aire y se mantiene hasta el año 1991. *El Angelito*, personaje principal de la animación, se instala, al igual que el *Tevito* en TVN, como la imagen del Canal 13, entre las animaciones del Angelito, las más importantes se situaban al inicio de las transmisiones diarias y en la noche para despedir el horario apto para todo público invitando a los niños a dormir.

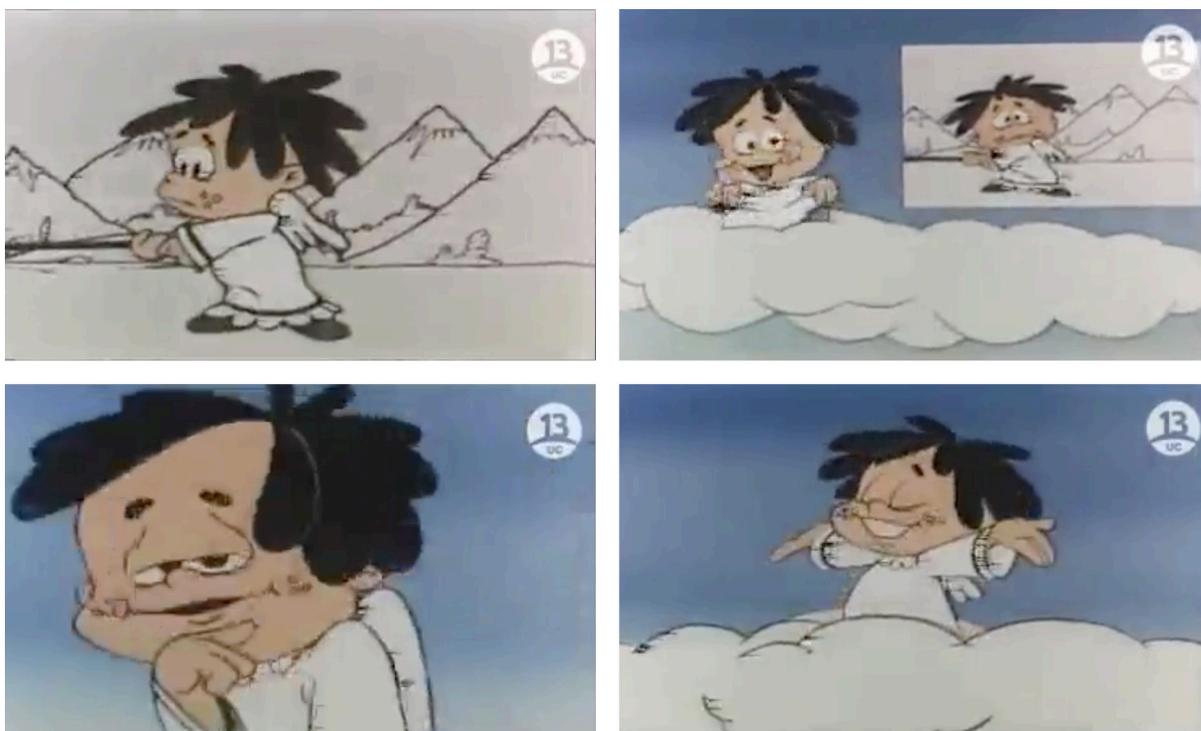


Fig 21. Fotogramas de el Angelito de las buenas noches (1970-1991). (Imágenes obtenidas del archivo Canal 13)

TVN y Canal 13 por décadas han sido los canales más importantes de la televisión chilena. En aquellos años, desarrollaron una competencia que incluía el ámbito profesional, político e ideológico. Mientras en TVN el directorio estaba compuesto por personeros de izquierda muy cercanos al presidente Salvador Allende y la Gerencia General estaba a cargo del periodista Augusto Olivares, en Canal 13 el

directorio estaba presidido por el Rector de la Pontificia Universidad Católica de Chile y su director ejecutivo era el sacerdote católico Raúl Hasbún. Esta rivalidad entre canales televisivos, tuvo repercusión en las animaciones que producen, favoreciendo por un lado, la cantidad y por otro, influyendo en las temáticas tratadas. Un ejemplo de esto, es una animación producida en canal trece en la que el Angelito pelea y golpea al perro Tevito, éste le hace una plancha al modo de la lucha libre para luego izar una bandera con el logotipo del canal. González comenta al respecto:

“Olivares alegó institucionalmente aludiendo a que se estaban utilizando un personaje que no era de ellos, por lo que estaban menoscabando la imagen de TVN. [...] imagínate, estaban el cura Hasbún, pro-dictadura, o sea, pro-derechista en esa época, muy derechista, y Augusto Olivares, que era de Izquierda. Se provocó toda una suerte de conflicto, además era una época de mucho conflicto político.” (González, 2005)

De acuerdo a lo apreciado en este primer hito y en el contexto socio-cultural, se puede señalar que los problemas entre canales televisivos, eran el reflejo de un conflicto ideológico, político y social característico de aquella época. Asimismo, es posible señalar que estos conflictos favorecieron indirectamente el desarrollo de la animación. Lo anterior, además permite comprender por qué la animación de aquel entonces, como muchas otras producciones culturales, tenía un carácter social y político.

El primer hito del desarrollo de la animación en Chile, da cuenta de la incorporación de la animación a la televisión; asociada al aumento en su producción, a un paulatino mejoramiento de las técnicas y a la incorporación de más personas para su realización.

Es así como, tras la incorporación de la animación a la televisión, comenzó a surgir la necesidad de inventar estrategias de transmisión de los conocimientos, hasta ahora adquiridos en la práctica de manera autodidacta. En este proceso de enseñanza-aprendizaje se vieron involucrados alumnos en práctica pertenecientes a centros de enseñanza superior. Estos fueron los primeros indicios de una formación formal en esta disciplina, que tuvo sus bases en la relación discípulo- maestro y que más tarde se desplazaría a las productoras manteniéndose por más de treinta años. Cabe mencionar, que aunque existió a principios de los años '70 la idea de formar una Escuela Nacional de Animación, ésta no prosperó debido al golpe militar.

IV.3.3 1978: SEGUNDO HITO

IV.3.3.1 CONTEXTO SOCIO-CULTURAL DESDE LA SEGUNDA MITAD DE LOS AÑOS 70 HASTA 1989

El régimen militar, poco a poco, se convirtió en el gran planificador de la oferta de mensajes y productos culturales. La visión de cultura como servicio público se vio reducida. En estos años la producción de cultura es sometida a un rígido control político-administrativo, acorde a los objetivos del Estado autoritario, por lo que pierde su validez como representante de voces diversas de la sociedad. En otras palabras, la estricta censura fue el principal enemigo de la actividad cultural durante aquella época.

En 1974, bajo el régimen de Pinochet, se derogaron los artículos de la Ley de Presupuesto promulgados bajo el gobierno de Eduardo Frei Montalva, los que favorecían con franquicias tributarias la realización de películas nacionales. En ese mismo año, además se promulgó una nueva Ley de Censura¹⁴, ésta incorporó a las causales de rechazo, en materia audiovisual, la relacionada con contenidos políticos marxistas e integró a los miembros de las fuerzas armadas al Consejo de Calificación. Ante las dificultades económicas y políticas imperantes, muchos cineastas debieron emigrar, generándose toda una cinematografía chilena en el exilio¹⁵.

Cuando las universidades fueron intervenidas militarmente, el gobierno decreta el cierre de la carrera de cine de la Universidad de Chile¹⁶ en 1974, más tarde en 1978 se clausura la Escuela de Artes de la Comunicación de la Universidad Católica.

Como se puede apreciar, la proliferación del área audiovisual, específicamente la del cine nacional fue interrumpida bruscamente por el golpe de estado de 1973. Asimismo, comenzó una fuerte

¹⁴ Cabe mencionar que en 1925 se dicta la primera Ley de Censura en Chile.

¹⁵ Fuente: Documento de trabajo para Encuentro de Ministros de Cultura de América Latina y del Caribe. Música, Cine, Libro. Salvador de Bahía, 18 al 20 noviembre de 1999.

¹⁶ La Universidad de Chile fue inaugurada en 1843, es la institución de educación más antigua de Chile.

persecución política contra artistas audiovisuales, lo que dejó como consecuencia a varios creadores desaparecidos, otros exonerados y a la mayoría exiliados.

No obstante, esa época no sólo se limitó a restringir la competencia ideológica sino que impulsó la producción cultural lejos de la política y la insertó dentro de la lógica del mercado. Así, el concepto de “consumo” fue incluido en la actividad cultural. Paradójicamente, la cultura cotidiana se sumergió en una fuerte politización, llevando a la población a ejercer determinados comportamientos políticos. Por un lado, la mayor parte de la población se identificó con la tendencia política reinante y la otra, adoptó una actitud contestataria y disidente, una resistencia cultural.

Bajo el régimen militar chileno, es posible hablar de dos fases con diferentes efectos en el desarrollo de la cultura en el país:

a.- Fase de implantación del régimen militar y disciplinamiento de la cultura, en donde se desplegó una intensa estrategia de control sobre el campo cultural. Establecimientos escolares y universitarios fueron intervenidos, removiendo personal, suprimiendo y creando nuevas unidades y programas de estudio. Los medios de comunicación masivos que proporcionan cultura (prensa escrita, radio y televisión) fueron sometidos a un régimen especial de controles, sobre todos aquellos que habían participado fehacientemente durante el gobierno de la Unidad Popular. En esta área se ejerció durante más de una década una suerte monopolio de la información, teniendo un estricto código de censura.

En esta fase, escritores, actores, artistas, periodistas, científicos, etc. se establecieron en el exilio, lo que tuvo como consecuencia que la cultura administrada por el poder quedara sumergida en lo que se denominó un “apagón cultural”. El apagón cultural hace referencia a una disminución de las actividades artísticas y de la libre expresión, como consecuencia de la represión y censura impuesta por el régimen militar.

b.- Fase de acceso limitado a la cultura, en esta fase se deja de lado la cultura masiva que era limitada principalmente por los toques de queda y prohibiciones de reuniones masivas. El Estado se retrae de los compromisos de antaño y deja de fomentar el ámbito cultural. La excusa utilizada, descansa en la reducción del gasto público, especialmente en los sectores sociales. Es decir, por parte

del Estado la cultura va a experimentar dos grandes cambios, ya que se erosiona y se reduce la noción de ésta como servicio público, y el campo cultural es sometido a un rígido control político administrativo.

La situación social y política que se vivió en Chile desde 1973, relegó la mayoría de las actividades culturales o de esparcimiento a la interior de los hogares. Entre 1987 y 1989, momento de alta agitación social en el país, la población general aumentó su participación en actividades culturales. Esto hace reflexionar en torno a que la reacción de la población ante los espectáculos culturales no se mueve de manera independiente de los acontecimientos sociales.

Pasados los años 80, se reorganizan las tareas, tanto en el poder legislativo, como en el judicial y el ejecutivo, pretendiendo una refundación nacional, se reemplazan los puestos políticos designados de manera improvisada, por personal con cierta capacitación para dichos cargos.

Lentamente la economía se abre sus puertas a las actividades comerciales internacionales y por consiguiente se abre al modelo capitalista. Acceder a la cultura pasa a ser un proceso sujeto a la capacidad de hacerla valer en los respectivos mercados en el que los consumidores de bienes culturales expresan sus demandas de acuerdo a lógicas impuestas por el mercado. De este modo, se establece la idea de industria de la cultura, la que funciona casi íntegramente para el mercado, incluso aunque algunos de sus productos resulten intangibles. Con esto se da paso a un campo cultural con las características de mercado que conocemos actualmente, en el que las empresas productoras deben profesionalizar su producción, emplear estrategias de marketing en su distribución, poner el énfasis de la producción en las necesidades del consumidor, tener como objetivo final la venta del producto u otro tipo de intercambio y disminuir los tiempos y costos de producción para así ser más competente.

IV.3.3.2 EL INGRESO DE LA ANIMACIÓN A LA PUBLICIDAD Y LA CREACIÓN DE PRODUCTORAS

Como se ha explicado anteriormente, Chile en los primeros años de la década del 70 desarrolla un crecimiento cultural que ocupa un lugar cada vez más importante en la sociedad, sin embargo, este proceso se ve interrumpido en 1973 por el golpe militar.

En este período, el gobierno militar toma el control de numerosas instituciones, entre las que se cuenta TVN. En esta entidad, la dictadura militar tomó como una de las primeras medidas la eliminación del perro *Tevito*, por ser considerado un icono que representaba la imagen del Gobierno de Allende. Según lo referido por el creador de *Tevito*, fueron quemadas casi todas las películas donde aparecía esta animación, sin embargo, esto no afectó mayormente el desarrollo de la animación en televisión, por el contrario y distinto a lo que pudiera suponerse, la televisión se vio fortalecida en estos años. Cabe mencionar que la institucionalidad cinematográfica de orden estatal y universitaria no corrió la misma suerte, ya que fueron rápidamente clausuradas.

El gobierno militar privilegió la televisión, principalmente debido a que este medio era fácil de controlar y era más rentable. Es así como la infraestructura y los equipos técnicos de producción recuperados de la clausurada cinematografía de orden estatal y universitaria fueron destinados a la televisión.

Las dificultades de hacer animación, durante el gobierno militar, no se centraban en los recursos, si no más bien en el extremo cuidado existente en los temas a abordar y las imágenes creadas en términos simbólicos. En relación a este tema, González cuenta que después del perro *Tevito* creó una animación de dos niños *ITO e ITA* que representaban el diminutivo de cualquier nombre. Estos niños, como todos los niños de la época, usaban pantalones con sujetadores, cuyos tirantes se cruzaban en la espalda. Las autoridades del canal consideraron que se formaba el símbolo de Allende (X = viva Allende), por lo que tuvo que eliminar ese tipo de tirantes cruzados, reemplazándolos por un botón. Otros ejemplos, aunque no de producciones nacionales son: la tira cómica *Mafalda*¹⁷, que fue censurada por ser antimilitarista y la serie *el Planeta de los Simios*, que fue sacada de la programación porque temían que el público identificara a los militares con los gorilas armados de la serie.

¹⁷ Mafalda, es el nombre de una historieta argentina creada por Quino en 1964.

En aquellos años, la censura comienza a manifestarse mediante la promulgación de leyes que sancionaban drásticamente las informaciones tendenciosas. Los directores de Televisión estaban obligados a informar al mando militar diariamente su programación. Según M^a de la Luz Hurtado (1985) “En estos años la TV adquiere la centralidad dentro de la producción/consumo de la cultura de masas, y es sometida a un control permanente de parte del gobierno”.

En 1974, la Junta Militar define una rigurosa política basada en un modelo de economía social de mercado o neoliberal que implicó, por una parte, el que el Estado dejara de ser propietario de los medios de producción, pasando estos a manos de privados. Y por otra, que el desarrollo estuviera centrado principalmente en lo técnico, en donde los variados aspectos de la sociedad fueron puestos al servicio de las grandes maquinarias de consumo y producción, factores que generaron los criterios para valorar y legitimar, en adelante, el lugar y la función de las personas dentro de nuestra sociedad.

Este contexto se convierte en el escenario propicio para el desarrollo comercial y la creación de empresas privadas dedicadas a la animación. Acontecimiento que se constituye en el segundo hito relevante en el desarrollo profesional de la animación.

Es así como Enrique Bustamante, el creador del *Angelito de Canal 13*, forma la más antigua y una de las más prestigiosas productoras de animación, que en la actualidad se conoce como Puma Producciones. La empresa, ubicada en Santiago de Chile, dio inicio a sus actividades en 1978 con el nombre de Grafilms, bajo la tutela de Bustamante y Alvaro Arce, quien a diferencia de Bustamante había adquirido experiencia en productoras extranjeras como la Warner Bros y Hanna Barbera. Arce introdujo a la empresa un método de trabajo análogo al de los estudios de cine-animación norteamericano.



Fig 22. Fotogramas de uno de los 50 episodios de un minuto de la serie Condorito. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.sofoca.cl>)

Grafilms, en el mismo año de su iniciación, produce un microprograma, con el que lleva a la televisión el personaje de cómic chileno llamado *Condorito*, donde un personaje representado como un cóndor antropomorfo que vive en una ciudad ficticia llamada Pelotillehue, representa al chileno común de condición humilde, un pícaro que siempre intenta sacar partido buscando conseguir cosas realizando el menor esfuerzo posible, en contraste con su personalidad ingenua y honesta (al igual que la animación mencionada anteriormente, creada en el año 1941 donde el personaje central es Copuchita), creado por el reconocido Pepo¹⁸. Esta animación no trascendió en el tiempo, ya que el público no logró asimilar el personaje y según los directivos del canal, porque los objetivos no eran claros y los costos demasiados elevados.

¹⁸ René Ríos Boettiger, Pepo. Nace en 1911. Creador del personaje de historieta chilena Condorito, comics que apareció por primera vez en la revista Okey en 1948, cuyo personaje principal es un cóndor. Según su autor, representa a un rotito que vive situaciones divertidas en su barrio, en su mediagua, en el campo, en la playa o en el barrio alto. Uno de los principales méritos de Pepo, al crear este personaje, fue el de dejar un símbolo que reivindicó a la historieta chilena, en un momento en que se venía encima el aluvión del comic norteamericano.

En 1980, se transmitió por televisión *Una sonrisa con Lukas*, serie basada en los dibujos y personajes creados por Renzo Pecchenino¹⁹ más conocido como Lukas y que contó con aproximadamente trescientas películas creadas por Enrique Bustamante y su equipo. Esta serie, da cuenta que la animación deja definitivamente el carácter experimental y se constituye en una actividad comercial, que además de continuar con lo ya alcanzado en televisión, abre nuevas posibilidades en el terreno de la publicidad, convirtiéndose por su eficacia en la comunicación de masas, en el principal encargado del desarrollo en estos años. Entre las ventajas de la publicidad a través de animaciones en televisión, cuentan la libertad creativa, ya que con dibujos animados y personajes de animación, potencialmente se pueden crear espacios, manipular los tiempos y hacer cosas que con objetos reales y actores no se pueden llegar a realizar, lo que permite al anunciante y al dibujante ejercer un gran control sobre los resultados finales. Estos rasgos permiten que el mensaje puede hacerse mucho más directo, abstrayendo la idea central e interpretándola en figuras sencillas que facilitan la memorización de los productos o las ideas contenidas en el mensaje publicitario. Por otra parte, la fantasía del movimiento y del colorido, resultan muy útiles para la captación de atención²⁰.

¹⁹ Renzo Antonio Giovanni Pecchenino Raggi, Lukas. Nació el 29 de mayo de 1934, y falleció el 7 de febrero de 1988, a los 53 años de edad. Su primera ilustración fue publicada el año 1958 en la página editorial del diario La Unión, bajo el seudónimo de LUKAS. A principios de los sesenta, Renzo Pecchenino vertía su talento como caricaturista simultáneamente en la revista Topaze/ El Pingüino/ Mampato, y en el citado matutino porteño. Asimismo, incursionó exitosamente en el ámbito de la publicidad y la literatura, a través de ediciones especiales y libros históricos a los que aportó sus creaciones: Apuntes Porteños, Apuntes Viñamarinos, Contando a Chile y Bestiario del Reyno de Chile. Recibió numerosas distinciones en el curso de su trayectoria profesional, tales como el premio especial Círculo de la Prensa de Valparaíso, en 1966; Premio SIP (Sociedad Interamericana de Prensa), en 1973; Premio Nacional de Periodismo, en 1981. En 1987 le fue otorgada la Nacionalidad por Gracia, debido a su señera labor como periodista y dibujante.

²⁰ Sánchez, José Antonio. GRAFILMS: Estudio de Cine-Animación. Informe de Práctica profesional. Santiago de Chile. Facultad de arquitectura y Urbanismo. U de Chile.1979.

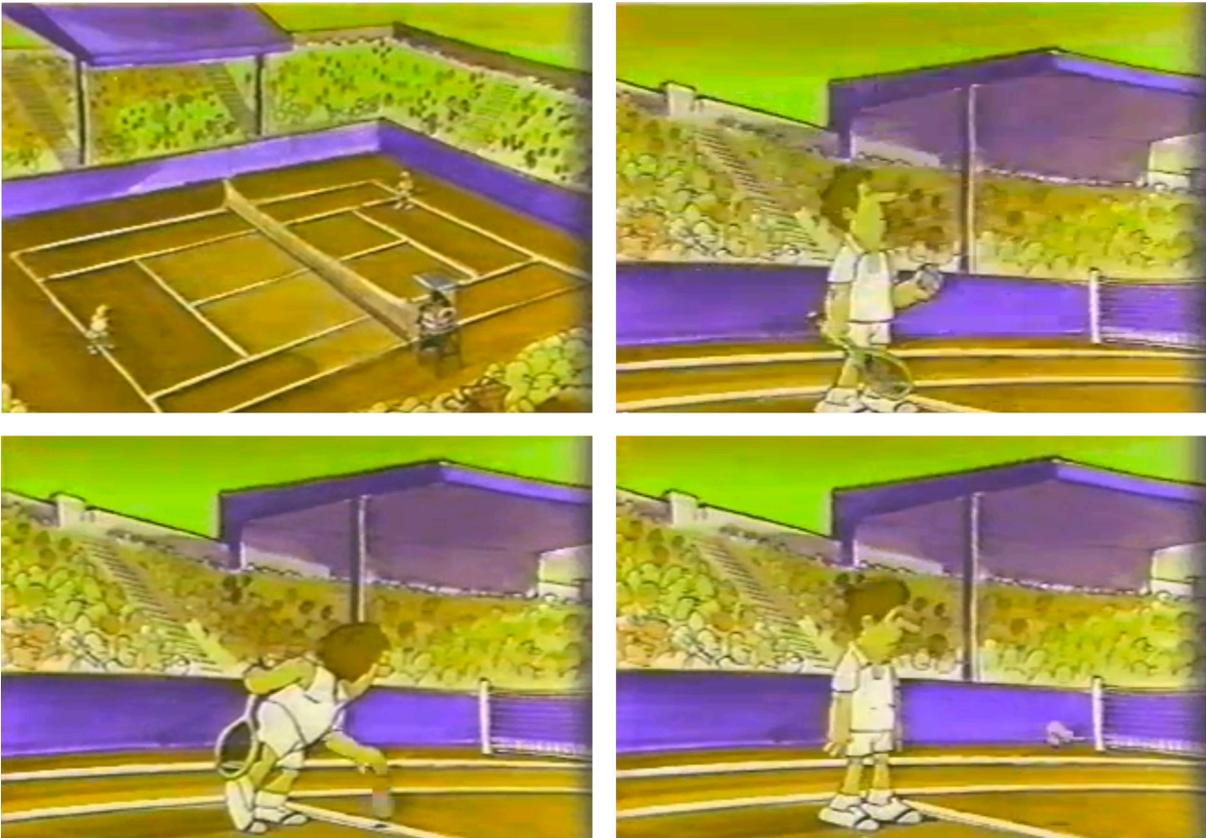


Fig 23. Fotogramas del episodio El tenista de la serie animada Una sonrisa con Lukas. (Imágenes obtenidas de archivo UCV televisión)

Otro tipo de animación publicitaria realizada en televisión, es la que tiene un carácter social, aquella que tiene como finalidad un mensaje a la ciudadanía. En este tipo de producción destaca la animación realizada por Puma Producciones, en la que aparecen dos Carabineros de Chile dando recomendaciones de tránsito. Otras animaciones publicitarias importantes producidas por esta productora, fueron para las empresas y marcas Banmédica, Seven Up, Toyland y Chester. Esta última es interesante de mencionar, debido a que el personaje principal no es una caricatura nueva creada en Chile, esta se puede ver en Arabia Saudita, Alemania y Japón, entre otros países, sin embargo, los gerentes de Everscrisp decidieron que para Sudamérica, Chester debía ser producido en nuestro país, esto confirma el excelente nivel que había alcanzado la animación en los años '80 en Chile y especialmente Puma Producciones.

Como se señaló anteriormente, Puma Producciones nace con el nombre de Grafilms en 1978 y se mantiene por cinco años con este nombre, momento en que algunos de los profesionales que trabajan en la empresa se apartan para dar origen a diversas productoras, entre las que destacan:

Animage, dirigida por Hernán Girón; Cineanimadores, dirigida por Alejandro Rojas y Cutter Films, dirigida por Manuel Yañez. Las que han centrado su producción esencialmente a la realización de comerciales, seriales y películas para televisión o cine. Estas productoras junto a Puma Producciones se han convertido en referentes obligados destacando entre otras razones por su avanzada tecnología, la calidad de sus producciones y por lo perdurables en el tiempo.

Todo lo anterior, es decir, el desarrollo de la animación en la publicidad y la creación de nuevas empresas, hace que en estos años el mercado de las animaciones sea un mercado creciente y competitivo, en donde predomina una actitud de actualización permanente de los conocimientos y las técnicas. Este período está marcado por la incorporación de nuevas tecnologías y el cambio paulatino de los sistemas de producción, entre los primeros cambios, cuentan el reemplazo del video por el cine y/o el cine-animación, donde por ejemplo, los cuadros pasan de ser fotografiados a ser grabados.

Sin embargo, los cambios más grandes se centran, de aquí en adelante, en el desarrollo de tecnologías computacionales. En principio estas tecnologías se incorporaron a los equipos de filmación, por lo que estaban asociadas principalmente a la captura de imágenes. Más tarde, con la llegada a nuestro país de ordenadores de mayor capacidad y programas especializados, fueron incorporados a los procesos de edición y utilizados en la generación de dibujos. Hoy en día, la computación está comprometida en todas las etapas que implica hacer animación, pudiendo ser realizadas completamente a través de este medio.

Entre los primeros ordenadores que llegaron a nuestro país para la realización de animaciones destaca el Cubicom, con el que se lograban trabajos elementales, debido a la capacidad y la calidad de los software existentes en la época, sin embargo, esta tecnología fue rápidamente superada producto del auge en el ámbito mundial desencadenado a mediados de los '80 en torno a la computación. En nuestro país esto significó un mayor acceso a esta tecnología por parte de las empresas y los usuarios en general. Cabe destacar, que entre 1984 y 1987 se vendieron en el mundo alrededor de 60 millones de computadoras personales.

Paralelamente al mejoramiento de los computadores se crearon nuevos software cada vez más sofisticados que permitieron realizaciones cada vez más complejas y de mejor calidad.

Junto al desarrollo y la incorporación de tecnologías, las empresas chilenas fueron profesionalizando su quehacer, se hicieron cargo de la enseñanza formando especialistas en diferentes áreas, no solo asociadas al trabajo práctico, sino también a la difusión y comercialización del producto. Todo esto permitió que el mercado de las animaciones no se limitara al ámbito nacional, abriéndose camino a mercados extranjeros, estableciendo relaciones comerciales principalmente con compañías europeas. En este aspecto destaca la productora Cine-animadores que desde 1989, en el rol de productora externa, se dedica a generar dibujos intermedios de animaciones internacionales, además de trabajos de retoque y pintura. Rodrigo Valenzuela, Productor General de esta empresa, cuenta que en temporada alta, cuando están en plena producción de una película participan casi 80 personas trabajando full time, se producen 20 a 30 minutos al mes. Cabe señalar que los países desarrollados en esta materia utilizan como recurso viable y económico el producir parte o la totalidad de las animaciones en países como el nuestro en donde la mano de obra es más barata y de buena calidad. Este tipo de relación comercial es habitual en gran parte de Latinoamérica y la India. (Larraín, 2002)

El segundo hito, no surge como un hecho aislado, desligado de los profundos cambios políticos, sociales y económicos experimentados en el país a raíz del golpe militar. La incorporación de la animación a la publicidad y la creación de productoras encargadas de su creación y difusión, están asociadas al surgimiento del modelo económico neoliberal. Este modelo se instaura en Chile a partir de una censura ideológica, que afectó a todas aquellas manifestaciones culturales que atentaban contra el gobierno militar existente, entre ellas se cuenta la animación, cuyos contenidos y temas, en muchos casos, eran asociados a problemáticas sociales y políticas disidentes a éste.

En el ámbito económico, este modelo promueve la privatización de los medios de producción y la creación de un mercado libre y competitivo. Actualmente, esta modalidad de economía permite visualizar a la animación como una actividad rentable, en donde predomina una actitud de actualización permanente de los conocimientos y las técnicas, en especial, las técnicas computacionales.

IV.3.4 TERCER HITO: PRIMER LARGOMETRAJE ENTERAMENTE ANIMADO

"Creo que *Ogú y Mampato* fue muy importante para la industria. Antes, nadie hubiera apostado un peso por hacer animación chilena. Cuando se estrena, se produce una suerte de confianza, de pensar, esto se puede hacer y funciona".

(Alejandro Rojas, director de Cineanimadores).

A principios de los 90 la industria de la animación experimenta un aumento progresivo de las empresas y de la calidad técnica de sus producciones.

"[...] está claro que se debe al aumento de la tecnología en la TV y la demanda del recurso animación en el mercado común que hasta hoy en día ha permitido, por las exigencias de las variantes publicitarias, innovar en nuevas y más específicas técnicas de animación." (Silva, 1993:93)

El mercado estaba dirigido inicialmente a la publicidad, seriales y programas de TV, prestación de servicios internacionales y en un porcentaje menor a los proyectos de carácter artísticos. Las empresas más importantes de la época son Puma, Animage, Jirón y Cineanimadores que destacan por sus trayectorias, infraestructura y una producción sistemática en el tiempo, tomando distancia de otras productoras independientes de menores recursos dedicadas a producir productos publicitarios en general.

Cineanimadores con el tiempo se convierte en una de las empresas que alcanza mayor trascendencia e impacto, produce el primer largometraje animado, convirtiéndose en un hito para la industria, dando inicio a las producciones de animaciones para el cine.

IV.3.4.1 LA PRODUCCIÓN DEL PRIMER LARGOMETRAJE ENTERAMENTE ANIMADO

Uno de los acontecimientos más importantes del último tiempo en torno a la animación en Chile, es la exhibición en el año 2002 de la película animada *Mampato en Rapa-Nui*.

Esta producción pasó a la historia chilena por ser el primer largometraje enteramente animado producido en nuestro país. Sin embargo, son muchos más los elementos que la convierten en uno de los acontecimientos más relevantes en esta materia y que permiten afirmar que es uno de los hitos que demarca la inicio de la consolidación definitiva del desarrollo artístico y profesional de la animación en nuestro país.

Entre los factores que fundamentan esta afirmación, se encuentran:

- El contexto y las condiciones que permitieron su realización.
- Características y efectos alcanzados.

a.- Contexto y condiciones que permitieron la realización del primer largometraje enteramente animado en Chile: Muchos son los aspectos a favor de la animación que convergen en la última década del siglo XX en nuestro país. Uno de ellos, es el crecimiento económico sostenido, que en los '90 se ve consolidado por el modelo económico neoliberal, ya mencionado. En estos años, el país mantiene una economía que avanza rápidamente. Esto permite que los lazos comerciales entre productoras y empresas chilenas y extranjeras se fortalezcan. Por una parte, las empresas apuestan cada vez más por este medio, como efectivo mecanismo publicitario, y por otra, se arriesgan invirtiendo a largo plazo, y colaboran financiando producciones. Según el ya mencionado Alejandro Rojas, director de *Ogú y Mampato* esto es algo que recién está ocurriendo, a pesar que el film recibiera aportes de privados. El principal problema -según Rojas-, es que existe un desconocimiento del negocio, ya que son muy pocos los que manejan el proceso completo, como para decir: “voy a invertir esta cantidad (de dinero) para recuperar esta otra”²¹.

²¹ Rojas, Alejandro. En entrevista realizada en el marco de la presente investigación.

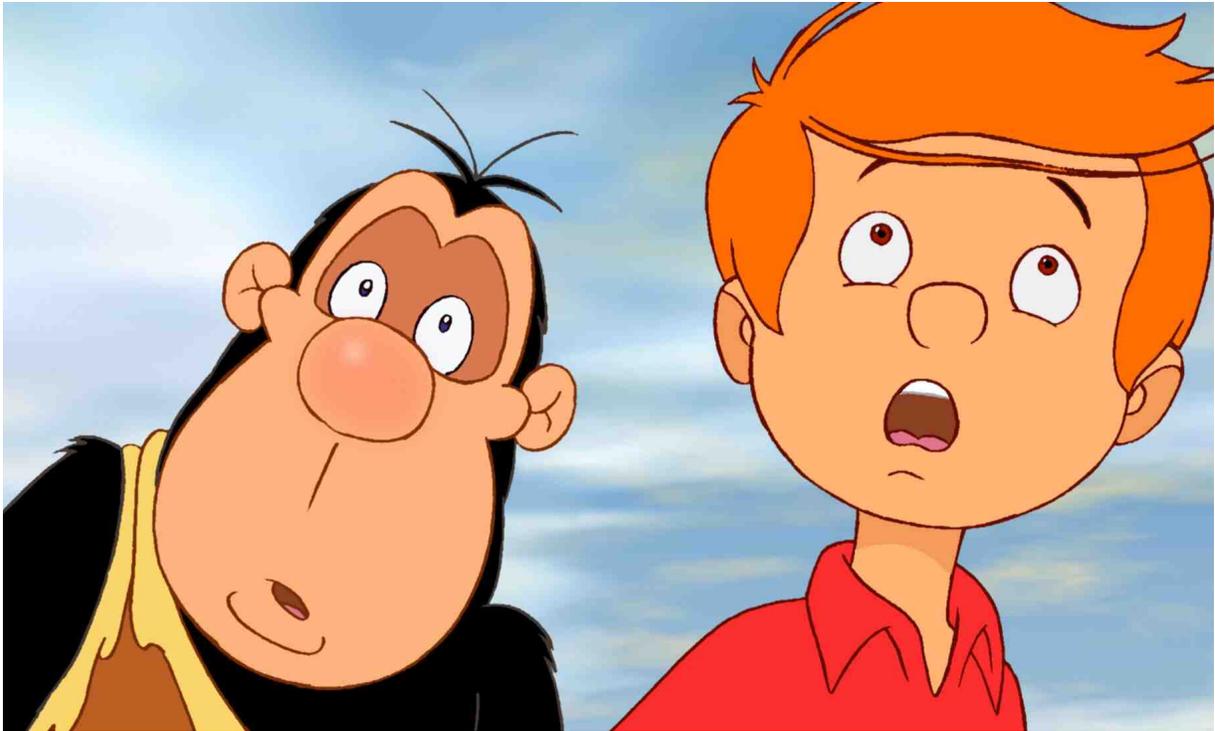


Fig 24. Fotogramas de Ogú y Mampato en Rapa Nui, 2002. (Imágenes obtenidas de la página <http://revius.net>)

Por otra parte, en democracia se han impulsado políticas culturales tendientes a un desarrollo artístico-cultural. Como se ha explicado anteriormente, en los '90 el Estado comienza a tomar conciencia del valor que tienen las diferentes formas de expresión, en particular la audiovisual, tanto en el desarrollo de la identidad y de la memoria interna de una nación como en la imagen-país que se proyecta al exterior. Es así como este decide involucrarse en el financiamiento de actividades artístico-culturales creando diversos fondos concursables, los cuales han permitido desarrollar diversas propuestas tanto comerciales como no comerciales. *Ogú y Mampato* recibió un importante financiamiento del FONDART '99 (Fondo para el Desarrollo de las Artes) y del Fondo Pro '99, perteneciente al Consejo Nacional de Televisión, CORFO y una co-producción española.

b.- Características y efectos alcanzados por la animación: Como comentamos anteriormente, Cineanimadores inició la producción de *Ogú y Mampato* en 1999 y la presentó al público el año 2002. El film, de 86 minutos de duración tuvo un costo superior a un millón de dólares y participaron más de 150 profesionales en su realización, entre dibujantes, animadores, artistas digitales y técnicos calificados, obteniendo como resultado final un producto de gran calidad técnica reconocida por los grandes realizadores en el rubro, en que destacan la calidad de la imagen, el sonido (Dolby digital), los

doblajes (estudiados para poder distribuirla en todos los países de habla hispana) y el argumento. La historia de la cinta está basada en el personaje que da el nombre a la *revista Mampato* que Themo Lobos (1928) popularizó entre los años 1968 y 1978; particularmente se basa en la capítulo llamado *Mata ki te Rangui*, que narra la aventura de Mampato y su amigo Ogú en un viaje hacia Isla de Pascua. Ambos personajes llegan a la isla aproximadamente en el año 1500, cuando ésta aún no ha sido intervenida por expediciones extranjeras. El film muestra el lugar respetando la cultura, la historia y el paisaje pascuense, mientras los personajes principales se proponen descubrir los misterios de la isla.

El director explica que se eligió el tema de la Isla de Pascua, porque es un lugar original y de fama internacional, con una cultura que interesa y atrae, estrategia que dio resultado, seduciendo en primera instancia al público chileno que en los primeros meses de exhibición llevó al cine alrededor de 300.000 personas compitiendo con grandes producciones de otros países, más tarde al mercado extranjero, con la venta de los derechos de exhibición y la favorable participación en festivales internacionales, asegurando de este modo el éxito comercial que permitió recuperar gran parte de los dineros invertidos.



Fig 25. Fotogramas de Cesante, 2003. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.cinechile.cl>)

Al éxito de esta producción se le pueden atribuir dos consecuencias directas:

a.- El impulso a la realización de nuevos proyectos de largometrajes animados, con la confianza de la empresa privada. Entre los que destacan: *Cesantes*, segundo largometraje animado en Chile, dirigido por Ricardo Amunátegui, estrenado el 5 de junio de 2003, y los proyectos de animación 3D realizados por el director Edwin Gómez en la productora Spondylus Producciones. Entre estos proyectos, se encuentran: *Rokunga, el último hombre pájaro*, primer cortometraje animado realizado en 3D, estrenado el 1 de agosto de 2002 y *Pacha Pulai* primer largometraje animado en 3D actualmente en producción. También llama la atención por lo estándares de calidad con los que se trabajó el nuevo film animado de la productora Cineanimadores, *Papelucho y el marciano*, estrenado el 2007. Finalmente, destacan las series producidas en Chile se han instalado desde el 2004 en la televisión: *Clarita y Block*, de TVN y *Villa Dulce, Diego y Glot, Pulentos y El Ojo del Gato*, de Canal 13.

b.- La creación de carreras de animación en distintos centros de educación superior. Cabe mencionar que no solo se crearon estas carreras, sino que fueron los mismo realizadores quienes asumieron la

docencia y los cargos directivos, tal y como se ha señalado en capítulos anteriores, a modo de ejemplo, la primera carrera de animación fue formada y es dirigida por Alejandro Rojas Director de *Ogú y Mampato*.



Fig 26. Fotogramas de *Rokunga, el último hombre pájaro*, 2002. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.nuestro.cl>)

Por último, este hito constituye una puerta de entrada de Chile hacia el resto del mundo, lo cual es significativo, en cuanto permite dar a conocer un aspecto de la cultura chilena, como lo es Rapa Nui. Sin embargo, aún es incierto el camino que pueda seguir la animación en Chile, debido a que recién en estos últimos años el Estado ha comenzado a tomar cartas en el asunto, promulgando la ley que elimina la censura y creando el Ministerio de Cultura, entre otros. Pese a lo anterior, se visualiza una mayor apertura en cuanto a apoyo tanto privado como estatal para futuras producciones de este carácter.

FICHA TÉCNICA: OGÚ Y MAMPATO EN RAPA NUI / OGU AND MAMPATO IN RAPANUI

(España/Spain-Chile)

Dirigido por/Directed by ALEJANDRO ROJAS TÉLLEZ

Productoras/Production Companies: ANTOFAGASTA FILMS, S.L. (10%) San Rogelio, 6. 28039 Madrid. Tel. 91 459 78 48. Fax 91311 61 35. CINEANIMADORES, S.A. (Chile)

Director/Director: ALEJANDRO ROJAS TÉLLEZ.

Productor/Producer: JESSICA VILLALÓN GODOY.

Productor ejecutivo/Executive Producer: JUAN DIEGO GARRETÓN LABBE.

Coproductores/Co-producers: LEÓN ROJO PRODUCCIONES MUSICALES, CRISTIAN WOOD RIED, CEBRA PRODUCCIONES AUDIOVISUALES.

Guión/Screenplay: DANIEL TURKIENTAUB.

Argumento/Idea: Basado en la creación de Eduardo Amstrong y Themo Lobos.

Música/Score: RODRIGO APABLAZA, CANCIONES DE JOE VASCONCELLOS Y EMILIO MANUTOMATOMA (Mito).

Dirección artística/Art Direction: MAURICIO SALFATE.

Montadores/Editors: PABLO PERELMAN, CONSTANZA ALIAYA, RODRIGO GÁRATE, MARCELO PEDRAZA.

FILM DE ANIMACIÓN/ANIMATED FILM: (Dibujos Animados.)

Diseño de personajes/Character Design: CARLOS CÁRCAMO.

Dirección de color/Color Direction: PRODUCCIÓN COLOR: PAUL ARABIA.

Storyboard: JORGE DELANO.

Diseño de fondos/Backgrounds Design: JAIME GONZÁLEZ, MARCOS AYALA.

Animación 3D/3D Animation: ANDRÉS VENEGAS G.

Animadores/Animators: ANIMADORES PRINCIPALES: ROMMY RIVERA, FRANCISCO LEIVA, SEBASTIÁN TUPPER.

Servicio de animación/Animation Services: CARTOON PRODUCTIONS, HOOK UP ANIMACIÓN, CHILEANIMACIÓN.

Retoque digital: WALDO RETAMALES, ANA M^a PAUCAY.

Efectos especiales/Special Effects: 3D: PEDRO VALENZUELA, GABRIEL MONREAL.

Efectos digitales/Visual Effects: SUPERVISIÓN EFECTOS DIGITALES 3D: ÁNGEL FUCARACCIO. POST-PRODUCCIÓN: CHILEFILMS, TELSON.

Post-producción: JUAN TOMICIC.

35 mm. Color.

Duración/Running time - Metraje/Metres: 78 minutos. 2.160 metros.

Laboratorios/Laboratories: FOTOFILM MADRID.

Transfer: TELSON.

Estudios de montaje/Editing Studios: SIETEYTRES. (Avid.)

Estudios de sonido/Sound Studios: VOCES: MISTYC SOUND (MÉXICO), BANDA SONORA: ESTUDIO DEL SUR, BATUKE Y FILMOCENTRO.

Lugares de rodaje/Locations: Cineanimadores (Chile).

Fechas de rodaje/Shooting dates: 2000-2002.

Distribución nacional/Spain Distribution: ANTOFAGASTA FILMS, S.L. (10%) San Rogelio, 6. 28039 Madrid. Tel. 91 459 7848. Fax 91 311 61 35.

Ventas mundiales/World Sales: CINEANIMADORES, S.A. (Chile) ALEJANDRO ROJAS TÉLLEZ/Filmografía/Filmography:

Largometrajes/Feature films: 2003: OGÚ Y MAMPATO EN RAPA NUI.

Web: www.galeon.hispavista.com

V. ANIMACIÓN ARTÍSTICA EN CHILE

Desarrollar animaciones en Chile, no ha sido una tarea fácil, al igual que en otros países de América Latina, el camino recorrido ha estado basado en la escasez de recursos, de aprendizajes sobre la marcha y enormes esfuerzos individuales. Sin embargo, en estos últimos años, la producción de animaciones ha crecido significativamente, siendo posible encontrarla en diversos ámbitos, algunos muy distintos a los tradicionales y en variadas formas, demostrando gran calidad técnica en su factura.

Erwin Gómez, animador y Director del Festival Chilemonos, señala en entrevista para el diario La Tercera, que la animación realizada en nuestro país ha experimentado un crecimiento en estos últimos tiempos y que se está viviendo el comienzo de un boom. Existen actualmente una gran cantidad de realizadores, estudios y productoras que están comenzando a competir con producciones internacionales y que están teniendo éxito en Latinoamérica y en otras partes del mundo.

Lo anterior, permite señalar que esta disciplina pasa actualmente por uno de los momentos más fructíferos de su historia y que paralelamente se están sentando las bases para producciones futuras, fortaleciendo la enseñanza y las instancias de financiamiento, a través de distintas iniciativas privadas y estatales.

Sin embargo, para llegar a este punto, la animación artística ha tenido que recorrer un camino que se aleja bastante al desarrollo de la animación destinada a la industria comercial que se ha descrito en el capítulo anterior. Tal y como hemos señalado, la animación en nuestro país, aunque tiene sus primeros antecedentes muy temprano en la historia de la animación, inicia su desarrollo a comienzos de la década de 1970 ligado a la televisión y a la publicidad.

Los primeros trabajos que son considerados como animación artística en Chile, aparecen recién en los '80. Según lo señalado por Fuentes; Troncoso (2004) estas primeras animaciones estaban estrechamente relacionadas con el acceso al video y a la creciente influencia cultural de organismos públicos, especialmente los institutos de cultura binacionales, que junto con amparar la producción

artística de autores locales, les ofrece la posibilidad de conocer el trabajo generado en otras partes del mundo, principalmente de Europa y Norteamérica.

El mayor impulso fue generado por el espacio que abrieron los Festivales de Video Arte realizados por Instituto Chileno-Frances de Cultura²² entre el año 1981 y 1991, cumpliendo con el rol de promover el video como forma de expresión artística en nuestro país, en un período difícil para la actividad cultural, como lo fue la dictadura. La iniciativa, convocaba a los creadores a exhibir sus trabajos junto con promover instancias de reflexión y discusión permanente entre teóricos y artistas.

Desde una perspectiva técnica, el festival aporta en torno al conocimiento de los medios digitales, a través de producciones extranjeras los creadores chilenos tienen acceso a trabajos parcialmente digitales o posproducidos digitalmente, situación que para el circuito nacional resultaba distante en ese momento, principalmente por elevado costo del medio.

Los artistas nacionales entusiasmados por las grandes posibilidades creativas asociadas al video, así como ante sus costos, mucho más reducidos que los del cine, comienzan a experimentar con los recursos expresivos de la imagen en este formato, con lo cual surgen las primeras manifestaciones de una animación artística, no ligada a la televisión ni la publicidad. (Fuentes, 2004).

Sin embargo, este impulso no es capaz de generar un desarrollo de la disciplina, aunque existen algunos hitos aislados durante este período, tal como veremos más adelante, la animación artística debe esperar hasta mediados de los '90 para iniciar un camino de producción algo más consistente.

Varios son los factores que contribuyeron a que se dieran las condiciones para el aumento en la producción de la animación artística. Entre estos, se puede mencionar:

²² Festivales de Video Arte realizados por Instituto Chileno-Frances de Cultura, se realizaron once versiones que se desarrollaron entre el año 1981 y 1991, realizándose nueve de estos encuentros en el Instituto Chileno Francés y dos en el Museo Nacional de Bellas Artes. Los ganadores de estos concursos, recibían de premio un viaje a Francia para realizar un diario de viaje en video: Journal du voyage.

a.- Un crecimiento económico del país, que desde mediados de los 80 ha sido sostenido y creciente, lo que ha permitido a las empresas hacer apuestas de inversión en la industria cultural en general, que junto con abrir nuevas plazas de trabajo, derivó en una nueva demanda de profesionales con una formación especializada para las nuevas labores, esto generó un espacio propicio para la incorporación de materias relacionadas a la animación en los centros de estudios y la creación de nuevas carreras.

b.- El retorno a la democracia que tuvo, a nivel de gobierno, como uno de sus principales objetivos el de estimular desde el estado el arte y la cultura, los que habían sido fuertemente limitados durante el régimen militar. Cabe señalar, que la dictadura en Chile, se convirtió –como las otras dictaduras de Latinoamérica- en el mayor enemigo de la creación y la libre expresión de ideas, dando forma al ya mencionado "apagón cultural". Es así como durante los '90 se da paso al primer gobierno post dictadura, encabezado por la Concertación de Partidos por la Democracia (Coalición de Gobierno) que en su programa prioriza el desarrollo de las artes, la creación y la producción, procurando dar forma a un escenario donde los artistas pudieran realizar su actividades con recursos y libertad de expresión. (Bastías, 2008)

La libertad de creación, producción y difusión artística y cultural constituye un derecho fundamental que el Estado reconoce, asegura y promueve tanto en su Constitución Política como en pactos y tratados internacionales suscritos por Chile.

Una de las herramientas indispensables para asegurar la libertad de creación es garantizar la protección de los intereses morales y patrimoniales de los autores. Es este un factor indispensable para promover tanto las nuevas propuestas artísticas como las expresiones tradicionales. Se trata no sólo del ejercicio de las prerrogativas de los autores, sino sobre todo de garantizar a todas las personas una oferta cultural constante, renovada y rica en diversidad.

El Estado debe llevar a cabo una acción sostenida que estimule la creación de los nuevos contenidos de nuestra cultura, y hacerlo en forma preferente entre los grupos carenciados económicamente o geográficamente aislados.

La libertad de creación requiere también de condiciones para la producción y difusión de las obras, lo que significa que la sociedad debe garantizar el acceso plural de las producciones artísticas a los medios de comunicación, de comercialización y de distribución cultural. La promoción se efectúa, también, apoyada por los recursos que el Estado destina a la creación, producción y difusión de las artes y la cultura, en especial mediante modalidades concursables.

c.- La expansión, innovación y acceso a nuevas tecnologías, este factor indica la consolidación de la animación como un ámbito de producción autónomo, en donde destacan: El dominio técnico de la disciplina en sus distintas formas de hacer y presentar la animación, primero con la masificación gradual del vídeo y más tarde en los años 90 de los medios digitales. Cabe destacar, que este punto, también va de la mano con demanda de trabajadores calificados para su uso y por lo tanto, la creación de nuevas carreras en los centros de formación del país.

Por último, el desarrollo y mayor profesionalización en las estrategias de posicionamiento y difusión de la actividad artística en general, y la animación artística en particular a través de la creación de festivales y sitios web especializados.

A continuación se desarrollará el contexto sociopolítico-cultural de las últimas décadas que han influido en el desarrollo de las artes en general y en el desarrollo de la animación en particular.

V.1 CONTEXTO SOCIOPOLÍTICO-CULTURAL DESDE 1990

Desde 1990, ha habido cinco gobiernos democráticos en Chile. Durante el desarrollo de éstos, la esfera de la actividad cultural de nuestro país ha incorporado la “modernidad” como pilar fundamental de su desarrollo y organización. Después de la dictadura se abre una etapa en que según Larraín:

[...] continúa con la modernización económica acelerada bajo una ideología liberal ya consolidada. Se continúan las privatizaciones y licitaciones en infraestructura y se consolida un modelo de crecimiento extravertido basado en la inversión extranjera y las exportaciones. El proyecto de avanzar rápidamente en las modernizaciones se hace dominante, apoyado por el éxito espectacular de las políticas económicas. Por casi una década la economía chilena crece a tasas de alrededor de un 7 por ciento al año, mientras el desempleo se mantiene muy bajo para lo que se mantiene históricamente, y la inflación disminuye hacia tasas cercanas a la de un país desarrollado. La pobreza disminuye sustancialmente aunque permanece en importantes sectores. El consumo se expande a nuevos sectores antes excluidos. (Larraín, 2001)

En este período, las políticas estatales demuestran una nueva visión y revalorización en torno a la cultura. En la que los cambios antes mencionados no han estado ajenos, por el contrario, el ámbito cultural ha estado expuesto a éstos y otros cambios propios de la globalización. Cambios a los que hemos tenido que adaptarnos.

En este período, las políticas estatales demuestran una nueva visión y revalorización en torno a la cultura. Llegada la democracia se abren nuevas posibilidades al desarrollo artístico-cultural dejando atrás la censura que había imperado durante la dictadura militar.

La participación ciudadana y la formación de audiencias han sido factores que han estado presentes como desafíos permanentes durante los distintos gobiernos democráticos.

Por otro lado, la globalización y economía de libre mercado, instalados en Chile desde fines de la década de los '70, han incidido en las políticas públicas sociales y culturales, lo que ha traído diversos cambios a nivel público y privado.

Según José Joaquín Brunner (1989), este proceso de adaptación presentaría los siguientes factores:

a.- La aparición de tecnologías y medios que permiten la producción de bienes simbólicos para públicos masivos, ha traído consigo el reemplazo de una cultura con comunicaciones de corto alcance por una que implica producción y comunicación para públicos masivos de consumidores de cultura. Esto, genera la conformación de grupos de consumidores que dan origen a nuevos mercados con características particulares. De esta forma la cultura adquiere una connotación industrial y un valor económico nuevo.

Otro aspecto relevante en este punto, es el hecho de que la cultura es autosustentable económicamente, es decir posee sus propios recursos.

b.- La actividad cultural ha evolucionado hacia la esfera pública, lo que posibilita la aparición de nuevas formas de participación social, ésta ha sido entendida como un derecho igualitario al que todos deben acceder.

c.- Las culturas nacionales ya no tienen una vinculación profunda con su raíz histórica local; el consumo se presenta como la principal razón, siendo los medios de comunicación de masas los principales vehículos de su proliferación y expansión. La noción tradicional de cultura nacional ligada al territorio y la sangre tiende a esfumarse.

d.- La aparición de una nueva cultura de masas. Según Brunner ésta sería la vinculación entre la cultura tradicional y la cultura cotidiana. La religión, el trabajo o la política ya no son el centro de la cotidianeidad, sino que existe un nuevo espacio que se sitúa sobre ellos, constituido por un mercado de mensajes. Esto tiene como consecuencia el que los patrones de consumo se homogenicen; que los bienes culturales pasen con rapidez a ser obsoletos; que exista una producción organizada de ídolos e iconos de identificación; que predominen “ideologías livianas”, etc.

e.- La internacionalización de la cultura. La instalación mundial de la lógica capitalista ha traído consigo la rápida expansión e internacionalización de los mercados, esto ha producido que el flujo e intercambio de bienes culturales sea semejante.

f.- La cultura ostenta un nuevo rol; es ahora más resistente a los cambios que se producen en otros campos sociales a la vez es parte de esos cambios, está vinculada de manera compleja con el resto de las instancias sociales como la política y la economía.

A principios de los 90 las autoridades estatales comienzan a tomar conciencia de que el desarrollo de las realizaciones audiovisuales, no solo satisface la necesidad de expresión de los artistas y técnicos audiovisuales, sino que cumple funciones trascendentales tanto en el aporte al desarrollo de la identidad y de la memoria interna de una nación como en la proyección de una “imagen-país” hacia el exterior. En el contexto de una economía abierta como la que se plantea a principios de los '90, las expresiones audiovisuales y en particular las cinematográficas se comienzan a ver como una posible herramienta para presentarle al resto del mundo una imagen de Chile y sus riquezas culturales.

La cultura en estos años comienza a ser valorada por el sector político gobernante, que entiende al progreso de la cultura como un factor importante que debe ser tomado en cuenta a la hora de lograr un desarrollo armónico del país. Estas razones impulsan al Estado a involucrarse en el financiamiento de las actividades artístico-culturales y en la tarea de visibilizar la producción, impulsando y desarrollando actividades de difusión y expansión de la cultura, con el fin de acercar las diversas manifestaciones artísticas a todos los grupos sociales del país.

Es así como, la cultura comienza a ocupar un lugar importante en el desarrollo de las políticas públicas, las que a su vez aluden a un conjunto de decisiones que se traducen en acciones, estratégicamente seleccionadas para dar logro a objetivos propuestos por el gobierno. Que en el caso del fomento de la cultura y las artes facilitaron políticas que entre otros beneficios, se proponen la creación de fondos concursables, tal como indica la Ley Nº 18.891 (2003) conducentes a “financiar, total o parcialmente, proyectos, programas, actividades y medidas de fomento, ejecución, difusión y conservación de las artes y el patrimonio cultural en sus diversas modalidades y manifestaciones”

De este modo en 1992, se crea un instrumento estatal de ayuda a la producción y difusión artístico-cultural, el Fondo de Desarrollo de las Artes (FONDART), este fondo consiste en un subsidio que atiende a todas las áreas artísticas -y entre ellas, a la audiovisual- a través del cual se destinan hasta el día de hoy fondos para el desarrollo de diversos proyectos artísticos.

Otro ejemplo importante en este sentido, fue la creación en el año 2000 -como parte del programa del Presidente Ricardo Lagos- de las fiestas ciudadanas de cultura. Estas fueron ideadas como diversos puntos distribuidos a lo largo de todo el país, destinados a la realización de actividades artísticas y culturales. Su objetivo era fortalecer la cultura local a través de la participación de los creadores y artistas, junto con lograr que la ciudadanía se expresara creativamente, confiriendo a los espacios públicos la condición de lugares posibles de convivencia social e intercambio cultural. Asimismo, se han realizado acciones de promoción de las diversas actividades artísticas y culturales, a través de la celebraciones impulsadas por el Estado de los diferentes días de las artes, en particular el Día del Patrimonio Cultural, Día Nacional de las Artes Visuales y Día del Cine Chileno, que se celebran hasta el día de hoy.

Un hito relevante para el desarrollo de las políticas culturales en Chile, ocurre el año 2003, con la creación del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes CNCA, organismo estatal que responde, principalmente a dos necesidades, por una parte acabar con la fragmentación cultural, mediante una institucionalidad central y por otra parte a la necesidad de que esa nueva institucionalidad cultural entendida como un solo cuerpo, articule de manera dinámica a las partes que promueven la cultura.

En el artículo 2 de la Ley Nº 18.891, de 2003: se propone que el objetivo del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes es “Apoyar el desarrollo de las artes y la difusión de la cultura; Contribuir a conservar, incrementar y poner al alcance de las personas el patrimonio cultural de la Nación y Promover la participación de éstas en la vida cultural del país”

Para dar cumplimiento a estos objetivos el CNCA, entre otras funciones debe “Estudiar, adoptar, poner en ejecución, evaluar y renovar políticas culturales, así como planes y programas del mismo carácter”; Además de “apoyar la participación cultural y la creación y difusión artística, tanto a nivel de las personas como de las organizaciones que éstas forman y de la colectividad nacional toda, de

modo que encuentren espacios de expresión en el barrio, la comuna, la ciudad, la región y el país, de acuerdo con las iniciativas y preferencias de quienes habiten esos mismos espacios²³”.

En el año 2004, se promulgaron dos nuevas leyes para la industria cultural: la Ley de Fomento de la Música Nacional y la Ley de Fomento del Audiovisual Nacional. La primera busca reforzar y ampliar las posibilidades de incentivar la interpretación, producción y difusión de expresiones musicales chilenas, y de reconocer la labor profesional de autores, compositores, intérpretes, ejecutantes y recopiladores chilenos. La segunda ley permite promover el desarrollo, fomento, difusión, protección y preservación de las obras audiovisuales nacionales y de la industria audiovisual, así como la investigación de nuevos lenguajes audiovisuales. Todo esto, da cuenta que el escenario audiovisual ha ido cambiando a largo de la historia, pasando a ocupar un lugar más importante dentro de las políticas estatales dirigidas al ámbito cultural.

“Hemos puesto la cultura en el centro de nuestras preocupaciones, y esto no es una frase ni una retórica, esto nace de una profunda convicción que una tarea central para construir un país distinto, más respetuoso, más libre, que valora más la diversidad, que ofrece espacios más amplios y numerosos para todas las expresiones ciudadanas, tiene que ser un país que coloca la cultura en el centro de sus preocupaciones”. Ricardo Lagos E., Presidente de la Republica, mayo 2000.

En el año 2005 el Estado define las políticas culturales que se llevarán a cabo hasta el año 2010, en el documento emitido por el Consejo Nacional de la Cultura y la Artes, se expone como uno de los principales objetivos poner a la cultura en el centro del desarrollo de Chile. Esto desde una perspectiva en donde la participación del sector privado juega un rol importante en modelo de democratización cultural, buscando generar igualdad de oportunidades en el acceso a los bienes culturales. En el documento emanado por el Estado *Chile Quiere más Cultura: Definiciones de Política Cultural 2005-2010*, se pone el énfasis en la idea de que:

²³ Fuente: <http://www.leychile.cl/Navegar?idNorma=213895&idParte=&idVersion=2003-08-23>

“(…) la cultura no sea sólo un aderezo que se considere ocasional y episódicamente, sino que pase a ser reconocida como parte de la esencia de lo que constituye nuestra identidad nacional. Y es preciso, además, que se reconozca que es justamente esta identidad la que sustenta la integración de Chile en este mundo globalizado. Igualmente, es necesario que la cultura sea aceptada ya no sólo como generadora de valores estéticos y de sentido, sino también en tanto industria, generadora de riqueza y empleo e impulsora de nuevos horizontes para la economía del país. Es, sin embargo, una industria particular y estratégica, puesto que se basa en la creatividad de nuestros autores, permite que nuestra identidad se expanda más allá de nuestras fronteras y se ubica en aquellas áreas de mayor crecimiento de la economía mundializada”.

En el gobierno del presidente Piñera se da paso a una nueva política cultural que le da continuidad a las ya definidas en el documento *Chile Quiere más Cultura: Definiciones de Política Cultural 2005-2010*, basándose en la idea de que se debía consolidar los lineamientos establecidos en el período anterior. Entre las ideas, se propone una redefinición al rol subsidiario del Estado y la revisión de la institucionalidad cultural, idea que se materializa en la firma de un proyecto de Ley que resuelve crear el Ministerio de la Cultura y del Patrimonio, con el objetivo de evitar descoordinaciones con otros organismos del estado y que reunirá al Consejo Nacional de la Cultura con la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos y el Consejo de Monumentos Nacionales, unión que permitirá a esta nueva institución la autonomía presupuestaria propia de un ministerio.

En el año 2011, el gobierno propone un nuevo documento con las políticas culturales “La Política Cultural 2011-2016”, que están orientadas a profundizar y fortalecer el compromiso de promocionar fuertemente su arte y su cultura, apoyando decididamente a sus creadores y desarrollando las instituciones y los mecanismos capaces de apoyar y fomentar la creación artística, la participación y la defensa del patrimonio, respaldando la internalización de sus productos y enriqueciendo la dinámica de las industrias culturales.

En los últimos años la política cultural nacional ha estado marcada por un contexto en el que la creación y difusión de la cultura ha quedado sometida a las condiciones del mercado, proponiéndose como uno de los grandes desafíos, la participación de la cultura en la economía nacional. Esto le ha

dado una nueva mirada a los criterios para la distribución de los recursos del Estado a través de los fondos concursables, y un énfasis en el fomento de la demanda de bienes culturales y hábitos de consumo cultural. Es así como, en el gobierno de presidente Piñera los recursos no sólo fueron dirigidos a la producción de los artistas, sino que una parte importante han sido dirigidos al público, con el fin de fortalecer las audiencias, sobre la base de que el consumo cultural no ha crecido igual que la oferta.

En la actualidad está en desarrollo el segundo gobierno de la presidenta Bachellet quien en la construcción de su programa ha definido 25 medidas programáticas para el área de Cultura agrupadas en cinco áreas de trabajo: Garantizar el acceso de las personas a la cultura y las artes; Cultura y formación; Financiamiento y Fomento del Arte y la Cultura; Institucionalidad; Patrimonio.

Donde destacan las siguientes medidas, publicadas en la web del Consejo Nacional de la Cultura y la Artes (www.cultura.gob.cl):

a.- Medida nº14: Modificar y perfeccionar los Fondos de Cultura y programas sectoriales en aspectos como programas de financiamiento, no sujetos a concurso; áreas creativas, y fondos destinados al financiamiento de proyectos cuya importancia, envergadura, tiempos de ejecución u otras lo ameriten.

b.- Medida nº15: Crear un programa de internacionalización llamado "*Chile país de artistas*", con el objeto de: estimular y apoyar la circulación internacional de las obras artísticas de creadores nacionales, fortalecer y ampliar esfuerzos actuales y aumentar el conocimiento y valoración internacional de nuestros artistas y cultores.

c.- Medida nº16: Implementar políticas públicas que permitan entregar y asignar una adecuada protección y circulación de la producción audiovisual, musical y editorial, protejan los derechos de autor y faciliten canales de distribución, entre otras.

Cabe mencionar que en la actualidad se realiza un proceso de consulta ciudadana a nivel nacional para discutir y debatir sobre el proyecto de ley de creación de Ministerio de Cultura que se discute en el congreso.

V.2 FUENTES DE FINANCIAMIENTO COMO CONTEXTO DE PRODUCCIÓN

El financiamiento de proyectos culturales, es un tema central a la hora de asegurar el éxito y sustentabilidad de todo proyecto. En Chile en los últimos años a tomado fuerza la idea de que los artistas pueden y deben procurar los recursos para desarrollar sus proyectos. Esto implica que los creadores además de preocuparse de ejecutar su obra deban vincularse a temáticas de gestión cultural, esta gestión incluye realizar labores de gestión de recursos, producción de sus exposiciones, junto con desarrollar diversas estrategias de difusión y circulación de sus trabajos, entre otras actividades.

En este camino, la obtención de recursos financieros se convierte en uno de los pasos más importantes y al mismo tiempo de los más difíciles de resolver al momento de desarrollar un proyecto de animación artística, en especial cuando estas obras han sido pensadas para cumplir con objetivos asociados con la innovación y experimentación, y no concebidas como un bien de consumo que busca una retribución económica.

En nuestro país existen varias opciones de financiamiento para la actividad artística y cultural. En el caso de proyectos de animación, las alternativas varían, permitiendo encontrar financiamientos conducentes a la creación y producción, difusión, conservación, investigación, entre otros. Estos fondos se dividen en públicos y privados, y se estructuran a partir de tres modalidades: fondos privados a través de donaciones, fondos públicos vía concurso y el autofinanciamiento.

V.2.1 FONDOS PÚBLICOS Y PRIVADOS

Los Fondos públicos provienen desde el estado de Chile, están normados por las políticas culturales vigentes elaboradas en los Gobiernos democráticos desde el año 1992 en adelante. Los Gobiernos de turno han avanzado hacia la construcción de una institucionalidad cultural orientada a promover la participación ciudadana, la descentralización de la cultura y poner al alcance el patrimonio cultural.

Actualmente en Chile rigen las políticas culturales 2011-2016 y fueron elaboradas con el afán de dar institucionalidad a la cultura. En ese marco existen Fondos públicos concursables que son asignados vía concursos públicos por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes CNCA.

Como se ha señalado en los capítulos anteriores, al finalizar la década de los 80, con el inicio al retorno a la democracia se construyeron los principios orientadores que regularían la políticas culturales de los años siguientes, en el Documento Bases Programáticas de Concertación de Partidos por la Democracia, elaborado para el Gobierno del Presidente Aylwin, quedan expresados desde el inicio del documento en la sección en que se establecen los "principios orientadores de una cultura democrática": la libertad, el pluralismo, el diálogo y la apertura (Subercaseaux, 2006). Para el nuevo gobierno democrático, el problema en torno a la cultura, no estaba limitado ni se resolvía con el sólo hecho de haber cambiado la conducción política, ni haber logrado dar término al régimen militar para dar paso a uno civil, sino que entendían que se debía dar un paso más contundente en esta materia: construir una institucionalidad para la cultura.

Había consenso en que el Estado debía cumplir un rol importante en el desarrollo cultural, pero se entendía también que éste no debía ser el único actor, si no que debía hacerlo en conjunto con la sociedad civil, considerando relevante incorporar al sector privado en el financiamiento de la cultura, lo que motivó a que se pusiera en marcha un plan para permitir que el sector empresarial pudiera realizar aportes. En la búsqueda de generar un equilibrio de cooperación entre privados y Estado se incorporó en la reforma tributaria aprobada en 1990 la Ley de Donaciones Culturales, que permitiría obtener recursos mediante incentivos tributarios. Junto a lo anterior, se crearon dos fondos basados en la asignación de recursos públicos vía concurso. En 1992 el Fondo Nacional de Desarrollo de las Artes y la Cultura (FONDART), y en 1993 el Fondo del Consejo Nacional de Televisión (FONDO CNTV). Con estas medidas se buscaba estimular desde el Estado el desarrollo y expansión de la producción artística y cultural del país.

V.2.3 FONDOS PRIVADOS A TRAVÉS DE DONACIONES

Una de las principales políticas públicas de Chile en el ámbito de la cultura es la Ley de Donaciones Culturales (Ley Valdés), mecanismo legal que fomenta la intervención de privados en el financiamiento de proyectos culturales y artísticos que se ejecuten desde corporaciones y fundaciones culturales, universidades, institutos profesionales reconocidos por el Estado y bibliotecas tanto públicas como privadas.

La disposición permite a los donantes reducir sus impuestos a la renta en un 50% del total de la donación que hayan realizado, es decir, del aporte recibido, el Fisco aporta el 50%, mientras que privados aportan la otra mitad restante. (Ley de Donaciones Culturales, 1990).

A la fecha, la ley ha sufrido una serie de modificaciones. Una de las más importantes realizada el año 2001, contaba con la aprobación de la incorporación de nuevos beneficiarios, además de la autorización por parte del Comité Calificador de Donaciones Culturales para aprobar proyectos que contemplaran la presentación de espectáculos y exposiciones pagadas bajo condiciones específicas, además de la posibilidad de que el Fisco aporte al financiamiento de proyectos ejecutados en regiones distintas de la Metropolitana, lo que implica descentralizar las donaciones culturales de la capital.

El año 2013, se promulgó la nueva ley de donaciones con fines culturales N°20.675, generando un espacio a nuevos donantes. Que fundamentalmente ofrece beneficios tributarios a los particulares que entregan donaciones para la mantención del Patrimonio Cultural, además de incorporar nuevos beneficiarios como la Dirección de Bibliotecas, Archivos y Museos y, por primera vez, a los propietarios de inmuebles patrimoniales.

V.2.4 FONDOS PÚBLICOS

La creación del Fondo Nacional de Desarrollo de las Artes y la Cultura (FONDART) ha sido la mayor fuente de financiamiento a la que han accedido los realizadores independientes de animaciones como producto artístico en nuestro país. FONDART tiene como objetivo “incrementar y/o diversificar la oferta de bienes y servicios artísticos y culturales de calidad, producidos por artistas y agentes culturales, aportando a un desarrollo armónico y equitativo entre las regiones, provincias y comunas del país”.

En su condición de concurso es realizado todos los años, dispone de recursos que aumentan constantemente para apoyar a las distintas disciplinas artísticas que con el paso de los años también aumentan y diversifican, obligando a la formación de nuevos fondos específicos para cada área, como es el caso del Fondo de Fomento Audiovisual creado el 2005 a partir de la promulgación de la ley 19.981 al que han derivado las postulaciones que tienen relación con la animación.

Cada fondo esta subdividido en distintas líneas, que cubren no solo la creación artística, sino también el apoyo al desarrollo de audiencias, al desarrollo de infraestructura, a la conservación y difusión del patrimonio y al desarrollo de las culturas originarias, entre otras.

El Fondo de Fomento Audiovisual aporta financiamiento a producciones y distribución de obras cinematográficas, creación de guiones, equipamiento, formación profesional, investigación y difusión de las nuevas tendencias creativas y de innovación tecnológica. Pueden participar del Fondo creadores y artistas audiovisuales (directores, productores, actores, actrices, técnicos, guionistas); académicos, investigadores, escuelas, instituciones, asociaciones gremiales audiovisuales, municipalidades, gestores culturales, centros culturales, distribuidores, entidades de patrimonio audiovisual.²⁴

En el primer año de actividad del Fondo de Fomento Audiovisual no se incluyó la animación como una línea independiente, sin embargo fue incluida como una de las tres categorías que formaban parte de

²⁴ <http://www.fondosdecultura.gob.cl/fondos/fondo-audiovisual/>

cada línea, junto a “ficción” y “documental”²⁵. Es recién el año 2008 que se considera la animación como línea, medida que se implementó solo 2 años.

Desde su creación, a través de este fondo se han financiado más de 85 proyectos centrados en la animación en las diversas líneas propuestas por el Fondo de Fomento Audiovisual. Solo el primer año se adjudicaron recursos seis producciones, entre las que destacan los proyectos de tres de los realizadores más destacados de nuestro país: Claudia Kemper, Francisco Huichaqueo y Vivianne Barry. Además del financiamiento de la segunda versión de *FLIP Festival Internacional de Cine de Animación* realizado por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, al que nos referiremos luego.

El primero de ellos, es el proyecto *Animación y Erotismo = 1+1 Espacio Común* postulado en la línea Mediometrajés y Cortometrajés por Claudia Kemper, reconocida artista visual chilena que investiga y realiza su obra creativa en torno a la pintura y animación además de investigar sobre problemáticas asociadas a la proyección virtual en diversos soportes. El proyecto antes mencionado, se materializó en un video-animación de 3 minutos, en el que propone una reflexión sobre el límite entre lo erótico y lo pornográfico.

El segundo proyecto, es el de creación *Mapocho Video-Pintura* postulado en la línea Nuevos Lenguajes Audiovisuales por Francisco Huichaqueo, artista visual y académico universitario, en su obra aborda la exclusión y la violencia, a través de trabajos en los que explora el concepto de pintura desplazado a los soportes del video y la animación. El proyecto fue expuesto en diciembre de año 2006 en una instalación diseñada para la Galería Estación Metro Bellas Artes²⁶. Teniendo como tema central: el turbio fluir del río Mapocho, en la muestra presentó una serie de 3 videos experimentales: *Vogos Illuminati* (4min); *Vogos Neopren* (4min) y *Ses Errati* (4min). En estas obras audiovisuales va enlazando animaciones digitales con imágenes capturadas en video.

²⁵ <http://chileaudiovisual.cultura.gob.cl/archivos/Bases-Concurso-Audiovisual-2005.pdf>

²⁶ Estación ferroviaria subterránea que forma parte de la red del Metro de Santiago de Chile, ubicada en las cercanías del Museo Nacional de Bellas Artes.

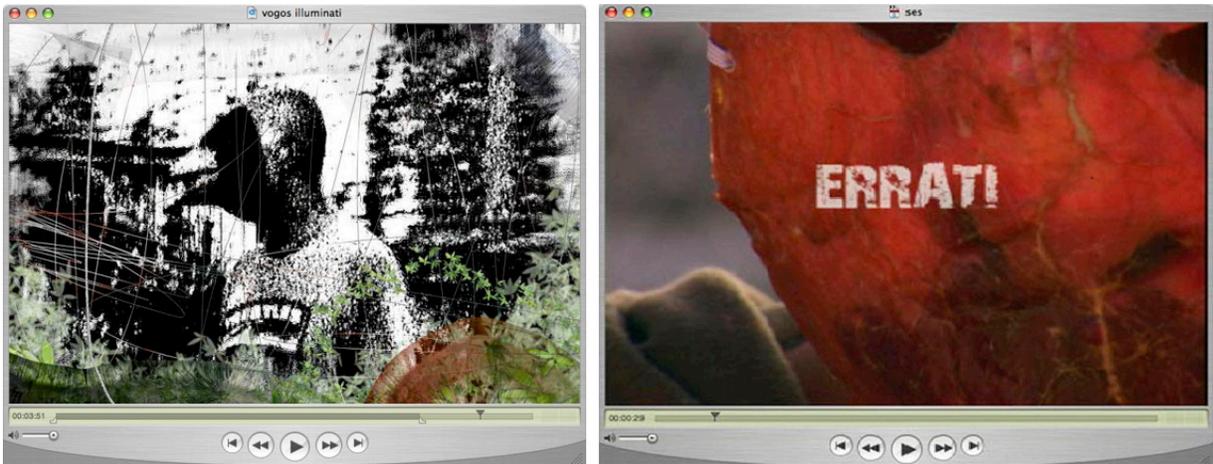


Fig 27. Fotogramas de Mapocho Video-Pintura, 2008. Francisco Huichaqueo. (Imágenes obtenidas de la página <http://moleskinedearte.wordpress.com>)

El tercero, es una investigación teórica postulada por Vivienne Barry Onfray, destacada realizadora de cine de animación, quien estudió cine en la DEFA Trickfilm Studio, de Dresde, RDA. Ella ha realizado varios cortometrajes premiados internacionalmente como *Nostalgias de Dresden*, *Deriva*, *La Salsa* y *Como alitas de chincol*. El Proyecto titulado *La Magia En Movimiento* se materializó en el único libro (Pehuén editores, 2010) de animación chilena que existe en el país. La investigación aborda la historia de animación, destacando las grandes animaciones y animadores de la historia mundial y la animación en Chile a través de los realizadores más relevantes.

El cuarto proyecto financiado que destaca en este primer año de funcionamiento del Fondo de Fomento Audiovisual en el marco de esta investigación, es el 2° Festival Internacional de Cine de Animación realizado por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso en el año 2005. Este festival sería el primero de esta naturaleza en recibir aportes estatales para su ejecución, y resultó ser una instancia relevante para dar a conocer la formación, creación y difusión del cine de animación a nivel internacional además de analizar las nuevas tendencias y la influencia positiva de las artes electrónicas en la animación.

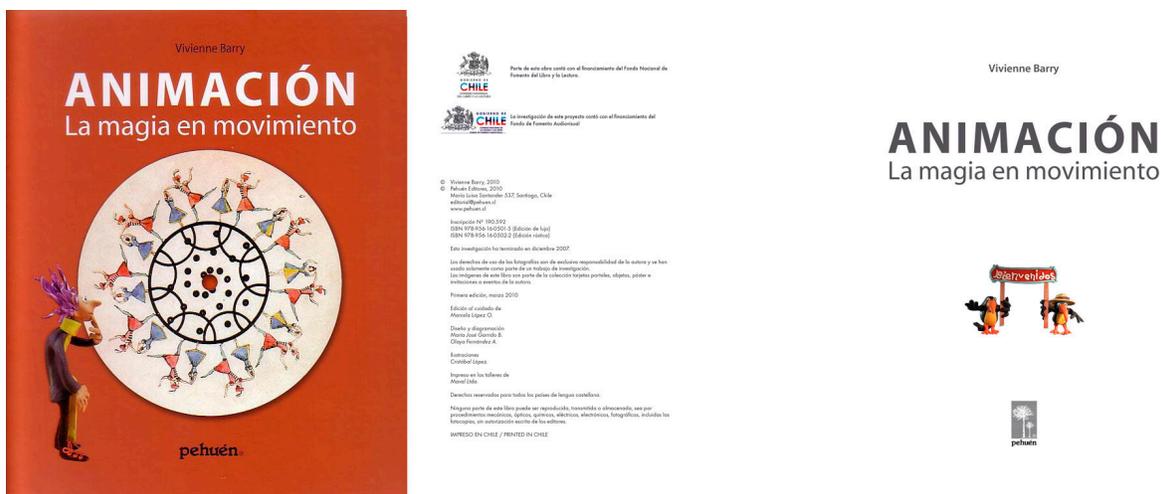


Fig 28. Portada y 2 primera páginas del libro Animación La Magia en Movimiento de Vivienne Barry, Pehuén Editores. 2010. Santiago de Chile.

También destacan otros proyectos adjudicados en versiones del Fondo de Fomento Audiovisual más recientes, como: El primer *Festival Internacional de Animación, Chilemonos* (2012) de Spondylus Producciones; y el proyecto *Solomonos magazine*, la revista online de la animación chilena (2014). El festival es importante para el desarrollo de la animación como medio de expresión artística, no solo por su continuidad en el tiempo y nivel alcanzado, valorado tanto por realizadores nacionales como internacionales y que el año 2015 celebra su cuarta versión, sino por su decidida vocación -desde su primera convocatoria- por valorar la calidad artística de las producciones, además de actuar como una plataforma de intercambio de conocimiento y difusión del mundo de la animación.

El proyecto *Solomonos magazine*, la revista online de Erwin Gómez Viñales, es la primera revista chilena especializada en esta disciplina. Este proyecto de difusión online, nace como respuesta de los organizadores de la tercera versión del *Festival Chilemonos*, a la falta de medios escritos que traten la animación como asunto central, desde todas las perspectivas. La revista aborda contenidos relativos al proceso creativo tras las producciones, reportajes a productoras, entrevistas a artistas destacados a nivel internacional, entre otras materias.

Además de las iniciativas enunciadas anteriormente que han recibido aportes estatales, existen desde el 2005 hasta el año 2014 una serie de proyectos artísticos que de igual forma han recibido aportes gubernamentales para ejecutarse.

A continuación se enuncian en una tabla con los proyectos adjudicados por el Fondo de Fomento Audiovisual desde su creación 2005 hasta el año 2014.

AÑO	TITULO	AUTOR (A)
2005	ESCRITURA DE GUIONES	
	EKU-KUMBÉ LARGO ANIMACIÓN	DAUNO TÓTORO TAULIS
	MEDIOMETRAJES Y CORTOMETRAJES	
	LALÉN. ÓPERA PRIMA CORTO ANIMACIÓN	FELIPE MONTECINOS ESPINOZA
	ANIMACIÓN Y EROTISMO = 1+1 ESPACIO COMÚN	CLAUDIA KEMPER SOTO
	NUEVOS LENGUAJES AUDIOVISUALES	
	ANIMANDO	ÍTALO TELLO RAMÍREZ
	MAPOCHO. VIDEO-PINTURA	FRANCISCO HUICHAQUEO PERÉZ
	CHILE IMAGINARIO	ROLANDO OPAZO MOLINA
	NUEVOS LENGUAJES AUDIOVISUALES REGIONALES	
	PERRIMONTUN , VISIONES DE INICIACIÓN DE MACHI	CRISTIAN LÓPEZ ESPINOZA
	INVESTIGACION	
	LA MAGIA EN MOVIMIENTO	VIVIENNE BARRY ONFRAY
	PRODUCCION DE EVENTOS REGIONALES	
	FLIP. 2º FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE ANIMACIÓN.	FESTIVALES PONTIFICA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO
2006	ESCRITURA DE GUIONES	
	LA MALDICIÓN DEL PIOJO	DIEGO ARTIGAS SAN CARLOS
	LAS EXTRAÑAS VUELTAS DEL TIEMPO	NELSON CORTÉS TORRES
	KAI, EL NIÑO HUILLICHE	CHRISTIAN MORALES DURÁN
	PRODUCCIÓN DE LARGOMETRAJES	
	DIEGO Y GLOT CONTRA LA CORPORACIÓN.	CLAUDIO KRETZBERGER & CIA. LTDA.
	MEDIOMETRAJES Y CORTOMETRAJES	
	EL ALMOHADÓN DE PLUMAS. ÓPERA PRIMA. RODAJE Y POSTPRODUCCIÓN/ ANIMACIÓN	HUGO COVARRUBIAS ÁLVAREZ
	S.11	ERWIN GÓMEZ VIÑALES
	FARD	LUIS BRICEÑO SAINT-JEAN
	CAPACITACION REGIONAL	
	TALLER DIGITAL DE VIDEO EXPERIMENTAL Y ANIMACIÓN	ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE CURACO DE VÉLEZ
	PRODUCCION DE EVENTOS REGIONALES	
	FLIP. 3º FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE ANIMACIÓN	FESTIVALES PONTIFICA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE VALPARAÍSO
2007	ESCRITURA DE GUIONES	
	LA CONQUISTADA	CRISTIAN FELIPE JACOB OJEDA
	"TODAS ÍBAMOS A SER REINAS", HOMENAJE A GABRIELA MISTRAL	GABRIELA PAZ VERGARA BELLO
	ANIMACIÓN ELAL Y LOS ANIMALES	EDITORIAL AMANUTA LIMITADA
	3371 REGRESO	DISEÑO INDUSTRIAL, GRÁFICO, MUSICAL Y SONORO, PROYECTOS AUDIOVISUALES Y CINEMATOGRAFICOS
	MEDIOMETRAJES Y CORTOMETRAJES	
	"GOLPE DE ESPEJO" RODAJE Y POSTPRODUCCIÓN ANIMACIÓN	CLAUDIO ANDRES DIAZ VALDES
	NUEVOS LENGUAJES AUDIOVISUALES	
	"ME LA PASO CANTANDO", ANIMACIONES MUSICALES INFANTILES	CLAUDIA MURIEL MENÉNDEZ ANCELOVICI
	LO CLADESTINO DEL PAISAJE	FRANCISCO JAVIER HUICHAQUEO PÉREZ
	FORMACION PROFESIONAL	
ESPECIALIZACIÓN EN ANIMACION STOP MOTION EN EL EXTRANJERO	KARINA LETELIER OTEIZA	
2008	ESCRITURA DE GUIONES	
	LA CREACIÓN DEL MUNDO - LEYENDA	FRANCISCO JAVIER

	MAPUCHE	INOSTROZA LARA
	PELANTARO	HERNÁN PATRICIO MIRANDA MUÑOZ
	PRODUCCIÓN DE LARGOMETRAJES	
	SELKIRK WALTER TOURNIER	CINEANIMADORES S.A.
2009	MEDIOMETRAJES Y CORTOMETRAJES	
	LOS ESPIRITUS SELKNAM	EDITORIAL AMANUTA LTDA
	LA CASA EN LA ORILLA	FELIPE MONTECINOS ESPINOZA
	CONDOR	ERWIN GOMEZ VIÑALES
	JAGUAR	MARCIA VERA GUTIERREZ
	CHILE IMAGINARIO	CLAUDIO DIAZ VALDES
	NUEVOS LENGUAJES AUDIOVISUALES	
	LAGUNA DEL INCA	RICARDO AYALA OGAZ
	PUERTO PM	PABLO ALIBUD HORTAL
	EL CONEJO BOXEADOR, LA GRAN PELEA	JORGE VERGARA SALGADO
	PRODUCCION DE EVENTOS REGIONALES	
	ANIMA 2009	UNIVERSIDAD DE PLAYA ANCHA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
2010	ESCRITURA DE GUIONES	
	CORTO METRAJE DE ANIMACIÓN MI CARABINERA	SIMÓN TORR ES VERDUGO
	MEDIOMETRAJES Y CORTOMETRAJES	
	LUCHITO Y EL ARCO IRIS	NICOLÁS ALFREDO GARCÍA FUENTES
	LOS TRES PESCADORES	NICOLAS LARA VALENZUELA
	HIJO DE DIOS	TOMAS MONTALVA ARMIJO
	LA MALETA	OSORIO Y ESCALA LTDA
	PIE FORZADO	HERNÁN PATRICIO MIRANDA MUÑOZ
	TRAPALANDA	RODRIGO ALBERTO MEZA
	NUEVOS LENGUAJES AUDIOVISUALES	
	CHILITO	LUIS VERA VARGAS
	PIECECITOS, ANIMACIÓN DE 12 POEMAS MUSICALIZADOS DE GABRIELA MISTRAL PARA NIÑOS Y FAMILIA.	JAIME LAUTARO LANFRANCO SALAS
	"MARI MARI" ANIMACIÓN INFANTIL EDUCATIVA SOBRE EL RESPETO A LAS ETNIAS ORIGINARIAS Y EL MEDIO AMBIENTE DE LA PROVINCIA DEL MARGA MARGA.	MARCELO ALEJANDRO DÍAZ ESPINOZA
	ABUELA FUENTES, DEL COMIC A LA ANIMACIÓN	GERMÁN FRANCISCO MIRANDA MENDOZA
	REALIZACIÓN DE VIDEO ANIMACIÓN, DESTRUCCIÓN DE OBRAS DE JUAN PABLO LANGLOIS	JOAQUIN COCIÑA VARAS
2011	NUEVOS LENGUAJES AUDIOVISUALES	
	CORTOMETRAJE ANIMADO EN STOP-MOTION "LA NOCHE BOCA ARRIBA"	SOLO POR LAS NIÑAS AUDIOVISUAL
	"LA CACERÍA" CORTOMETRAJE ANIMADO 3D SOBRE CAZADORES DE MILODONES PREHISTÓRICOS	MARGARITA CID LIZONDO
	ENCO	GABRIELASALGUEIROACEVEDO
	ARTEDEPAPAS	DANIELMARTÍNEZ PIÑA
	OSO	JUAN PABLOMÉNDEZ OPAZO
	MILTÍN	GRUPO AUDIOVISUAL BITLS LTDA
2012	ESCRITURA DE GUIONES	
	EN BUSCA DE PALIPAN	VIVIENNE BARRY ONFRAY
	PRODUCCIÓN DE LARGOMETRAJES	
	EL OJO DEL GATO	PRODUCTORA ATIEMPO LTDA
	CREACION	
	LOS QUE MUEREN SE VAN A MARTE	ELIZABETH ANA CARMONA CASTILLO
	TOLOLO	PAMPA SOCIEDAD S&S COMUNICACIONES LIMITADA
	EL HOMBRE DE LA ROSA	LEONARDO BELTRÁN NAVARRO

	LOS PRÓCERES MÁS POSERS	JUAN CARLOS NUÑEZ OYARZUN
	FORMATIVAS	
	PROYECTO FORMATIVO: ANIMADORES DEL MUNDO	MARGARITA CID LIZONDO
	PRODUCCION DE EVENTOS REGIONALES	
	PRIMER FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN CHILEMONOS 2012	PRODUCCIONES Y ASESORIAS SPONDYLUS LTDA
2013	MEDIOMETRAJES Y CORTOMETRAJES	
	MAGIC DREAM	TOMÁS WELSS BARKAN
	MUERTE BLANCA	ISABEL MARGARITA ORELLANA GUARELLO
	FORMACION	
	MFA ANIMATION	MARIO ANDRÉS QUIÑONES FAÚNDEZ
	CLASES MAGISTRALES: ANIMADORES DEL MUNDO	MARGARITA LEONOR CID LIZONDO
2014	MEDIOMETRAJES Y CORTOMETRAJES	
	EDUBINA	PRODUCTORA AUDIOVISUAL LA MACETA LIMITADA
	ÉXODO 1814	RICARDO AUGUSTO AYALA OGAZ
	KIPÁN. EL REGRESO DE LA NOCHE.	MARGARITA LEONOR CID LIZONDO
	LA MUJER DE TIERRA JETZABEL	ANDREA MORENO HERNÁNDEZ
	DIFUSION	
	SOLOMONOS MAGAZINE LA REVISTA ONLINE DE LA ANIMACIÓN CHILENA	ERWIN GÓMEZ VIÑALES
	FORMACION	
	ESPECIALIZACIÓN EN ANIMACIÓN DE PERSONAJES 3D	HANS MAURICIO CARRASCO SÁNCHEZ
	GOBELINS L'ECOLE DE L'IMAGE CHARACTER ANIMATION SUMMER SCHOOL	MARÍA FERNANDA FRICK HASSENBERG
	PRODUCCION DE EVENTOS REGIONALES	
	TERCER FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN CHILEMONOS 2014	PRODUCCIONES Y ASESORÍAS SPONDYLUS LTDA.

Fuente: Catálogos digitales con los resultados de los fondos, publicados por el CNCA.

Existen otros dos fondos que eventualmente acogen producciones de animación artística, se trata de: FONDO CORFO Y FONDO CNTV. Debemos señalar que el perfil de estos fondos está orientado principalmente al desarrollo y fortalecimiento de la industria cinematográfica y la televisión, por lo mismo, dirigido principalmente a productoras. El primero de ellos, es el que impulsa el Ministerio de Economía a través de la Corporación de Fomento a la Producción (CORFO), organismo de Gobierno encargado de fomentar el emprendimiento. Cuenta con dos líneas que afectan directamente esta área: Corfo TV y Corfo Cine, el primero tiene como objetivo apoyar el desarrollo de proyectos para televisión en los géneros de ficción, reportaje, documental, animación e infantil, el segundo tiene como objetivo apoyar económicamente la preparación y el desarrollo profesional de proyectos audiovisuales para los géneros de ficción, documental y animación.

CORFO posee una línea de apoyo abierta durante todo el año que financia la distribución de largometrajes en salas del cine, entregando recursos para gastos de publicidad y marketing, copias en 35 mm, diseño, autoría y copias DVD, asesorías profesionales en gestión de negocios y prensa, entre

otros.

El Fondo CORFO permite acceder vía concursos a financiamiento para la creación y producción de proyectos que incluyan creación de guiones, libro de arte, presupuesto, plan de negocios y una maqueta audiovisual. El fondo CORFO en su línea de desarrollo de series de televisión permite desarrollar proyectos que den como resultados herramientas útiles para luego postular al Consejo Nacional de Televisión. Sin embargo, no son muchos los proyectos que visualizan como opción a CORFO, puesto que no está destinado a la producción completa de la serie, como si lo es el Fondo del Consejo Nacional de Televisión (Fondo CNTV). Este Consejo es un organismo que debe velar por el correcto funcionamiento de la televisión chilena y se ha convertido en la actualidad en el agente más relevante para el subsidio de proyectos de la televisión abierta chilena. El Fondo CNTV, creado el año 1993, es otorgado mediante un concurso anual que entrega recursos a la producción de programas televisivos tanto de productores independientes como de canales de televisión.

Mediante su financiamiento se da la posibilidad para que productoras externas y canales de televisión desarrollen proyectos de calidad. El Fondo CNTV además de promover la producción y la difusión de proyectos audiovisuales, pretende contribuir a activar la industria audiovisual tratando de consolidar a las productoras audiovisuales como empresas rentables.

En la última versión del Fondo del Consejo Nacional de Televisión año 2014, entregó recursos para 22 nuevos programas, de los cuales tres son proyectos de animación. Tres series y un largometraje.

Los cuatro proyectos de animación financiados por el CNTV son: *Nuku Nuku*; *Los próceres más posers*; *Levisterio*; *Petit el Monstruo*.



Fig 29. Fotogramas de *Nuku Nuku*. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.cntv.cl/>)

Nuku Nuku. Es una Animación dirigida por la realizadora de animación chilena Vivienne Barry, y fue ejecutada utilizando la técnica de stop-motion de muñecos de plastilina y látex, acompañada de escenografías con ribetes arqueológicos de diseño y uso de materiales nativos. La animación esta dirigida a público infantil, tiene varios capítulos, y nos permite apreciar la geografía y mitología de Rapa Nui. Además cada capítulo incorpora una canción con ritmo polinésico y texto adecuado para ser entendido por niños y niñas.

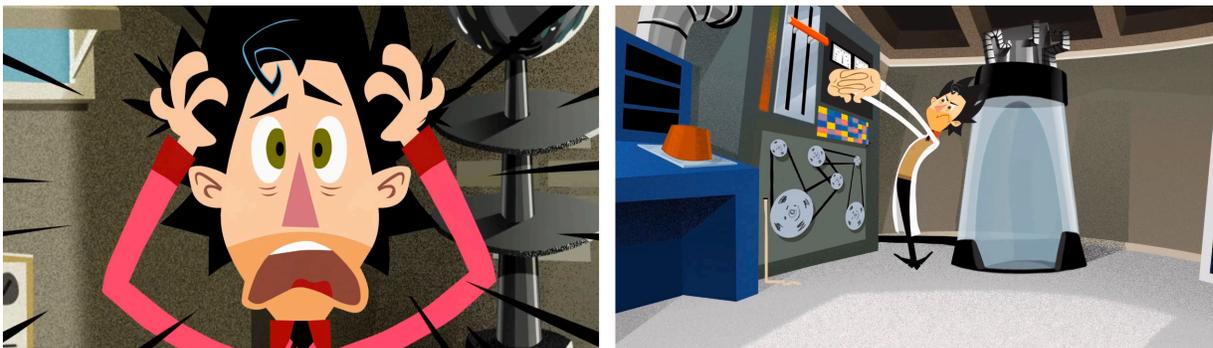


Fig 30. Fotogramas de *Los Próceres más Posers*. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.cntv.cl/>)

Los Próceres más Posers. Es una serie de animación infantil dirigida por Juan Carlos Núñez y fue creada utilizando la técnica de 2D vectorial. La serie se animación aborda la historia, paisajes y patrimonio de Chile a través de las aventuras de sus protagonistas en distintos momentos del tiempo.



Fig 31. Fotogramas de *Levisterio*. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.cntv.cl/>)

Levisterio. Es un largometraje dirigido por Germán Acuña y producido por Augusto Matte, es una coproducción entre Carburadores (Santiago) y Jirafa Films (Valdivia). Se utiliza la técnica 2D digital. La película gira en torno a un personaje central, un niño de la isla de Chiloé ubicada en el sur de Chile. El contenido plantea ideas sobre el miedo, la valentía y las tareas que debe hacer un niño de la Isla, como por ejemplo salir al mar a pescar.



Fig 32. Fotogramas de *Petit el Monstruo*. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.cntv.cl/>)

Petit el Monstruo. Es una serie de animación de Pájaro y las argentinas Smilehood y HC Films dirigida por Bernardita Ojeda. Son 26 capítulos de 7 minutos basados en el libro *Petit el Monstruo* de la autora argentina Isol. La serie cuenta la historia de un niño de 5 años llamado Petit, “muy curioso, divertido y lleno de energía cuyo mayor dilema es que no diferencia claramente entre lo bueno y lo malo, por lo que su espíritu travieso lo lleva de un extremo a otro fácilmente”²⁷.

²⁷ http://www.cntv.cl/proyectos-ganadores-2014/prontus_cntv/2014-09-28/234132.html

V.2.5 EL AUTOFINANCIAMIENTO

Como se ha señalado, a partir de la vuelta a la democracia, la cultura ha comenzado a ser más tomada en cuenta por parte del Estado de Chile. Esto se puede corroborar a partir de la creación de entidades estatales preocupadas de resguardar y apoyar la producción cultural y artística. Sin embargo, aún falta que estas iniciativas logren cubrir la amplia demanda de ayuda que existe entre los creadores chilenos, ya que los presupuestos de los fondos concursables no alcanzan a dar abasto, y muchos proyectos quedan sin materializarse por carecer de los fondos necesarios.

Un ejemplo en este sentido, es lo que expone Sebastián Alaniz en su artículo “Animación en Chile: con A de apertura, de agruparse y de amenazas” publicado en el informe II Panorama Audiovisual Chileno²⁸, donde señala que la gran mayoría de las productoras confiesan que los fondos del CNTV no son suficientes para sacar adelante los proyectos en su totalidad.

Por lo general, las series que se adjudican este fondo deben lidiar con el tema del ajuste presupuestario, lo que implica que sus proyectos tienen un costo superior al que les otorga el fondo y en varios casos las productoras deben reducir sus requerimientos para ajustarse a dicho monto y lograr mantener así el estado financiero de las productoras.

Esta realidad muchas veces genera en los realizadores una gran frustración, no quedándole otra alternativa más, que inventar estrategias de acomodo y recorte en los presupuesto, acción que se ve necesariamente reflejada en el resultado final, alterando el alcance y visibilidad del proyecto.

Tal y como lo señalan alguno de los entrevistados, al no contar con una fuente de financiamiento para desarrollar sus proyectos de animación²⁹ (que según indican es la mayoría de las veces), el autofinanciamiento pasa a ser el único recurso posible. Esto significa –obviamente- que los gastos se

²⁸ Informe producido anualmente a través de un convenio entre la Escuela de Comunicaciones de la Universidad Católica de Chile y EGEDA (Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales).

²⁹ Aunque algunos de los entrevistados reconocen haber obtenido recurso a través de alguno de estos fondos, del mismo modo señalan que estos han sido insuficiente para resguardar la continuidad de su producción de su obra y sostener una carrera de largo aliento.

deben reducir al mínimo, no pudiendo contar entonces con un personal externo para ejecutar las diversas etapas que implica un proyecto de estas características, con lo que han pasado de ser los directores o creadores a involucrarse en todas las etapas que implican la pre-producción, producción y post-producción, y en algunos casos incluso, deben hacer las labores de difusión y distribución de sus trabajos.

Cabe señalar que algunos de los artistas han manifestado su resistencia a la participación a fondos públicos o el apoyo con recursos por parte de privados, argumentando que el financiamiento externo implica un riesgo que afecta autonomía y libertad en los procesos creativos.

V.3 FESTIVALES: ESPACIOS DE DIFUSIÓN DE LAS ANIMACIONES INDEPENDIENTES Y DE AUTOR

La creación de fondos de cultura por parte del Estado chileno han tenido como principal objetivo la producción y difusión de propuestas artísticas, situación que ha permitido el desarrollo de iniciativas encaminadas a lograr asociatividad y a fortalecer la dimensión de circulación de los artistas y sus trabajos en nuestro país. Las actividades más relevantes llevadas a cabo en el ámbito de la animación artística, son los festivales, que con el aporte del Estado, sumado a las alianzas y convenios con empresas privadas e instituciones culturales, cumplen con los objetivos antes descritos, además de favorecer algo que ha resultado vital para el desarrollo de esta disciplina, la generación de vínculos con animadores de otras ciudades y países.

Los festivales de animación en Chile, se han propuesto como tarea principal, el fomentar y dar a conocer la animación en todas sus formas de producción, con el fin de apoyar y actualizar las diversas prácticas que existen y se realizan en nuestro país. Además de establecer un punto de encuentro entre los realizadores y el público al que dirigen su trabajo, con esto buscan, promover el intercambio de experiencias con la finalidad de permitir una comprensión más profunda de sus obras y en algunos casos, encontrar los recursos técnicos y humanos para desarrollarlas.

Desde un punto de vista económico, los festivales de animación se han convertido poco a poco en una fuente importante de generación de oportunidades, ya sea como plataforma para poner en marcha negocios; recibir ofertas de empleo, tanto en productoras como en centros de enseñanza; o darse a conocer y obtener invitaciones para participar en festivales internacionales.

V.3.1 PRIMER FESTIVAL DE ANIMACIÓN

Los festivales de animación en Chile tienen su primer antecedente³⁰ en diciembre de 1982 con el denominado Primer Festival Internacional de Dibujos Animados realizado en la zona sur de Chile, en la Región del Biobío, en la Casa del Arte evento organizado por el Vicerrector de Extensión en la Universidad de Concepción de ese entonces, don Vittorio de Girólamo³¹ junto a Oscar Vega, acuarelista e ilustrador, de seudónimo Oskar. En el certamen participaron Brasil, Canadá, Estados Unidos, Gran Bretaña, Italia y República Popular de China. Chile fue representado por un conjunto de animaciones realizadas manualmente en soportes bi y tridimensionales con técnicas y medios tradicionales, entre los que destacan: Álvaro Arce³², con la serie de pequeños cortos de humor gráfico para televisión *Una Sonrisa con Lukas*, animación 2D realizada por dibujos y basada en las caricaturas de Renzo Pecchenino conocido por su seudónimo Lukas, dibujante que se dedicó a retratar humor e ironía a la sociedad chilena en sus caricaturas e ilustraciones. Enrique Bustamante con las animaciones por dibujos *Las aventuras del Angelito de Canal 13* y *Condorito*. La primera, giraba en torno a pequeños angelitos, que se convirtieron en los personajes animados representativos

³⁰ Durante la investigación se ha encontrado información que indica que el primer Festival de Animación en Chile se realizó en la Universidad de Santiago en el 1975. Sin embargo, esta información no se pudo corroborar, debido a que no existen archivos que confirmen el dato y la fuente carece de fundamentos sólidos que permitan aseverar la existencia de este evento.

³¹ Vittorio Di Girolamo. Italiano radicado en Chile. Licenciado en Arte, pintor, escritor, dramaturgo y diseñador, ha participado activamente en el proceso cultural chileno de los últimos 50 años, realizando aportes en el ámbito de la plástica, el teatro y el diseño nacional.

³² Álvaro Arce, animador con una extensa carrera en EEUU, formando parte de producciones para la Warner Bros, de los estudios United Productions of America (UPA) y Hanna Barbera. Y que en 1978 regresa a Chile y forma la productora de animación Grafilms junto a E Bustamante.

del Canal 13 de la Corporación de Televisión de la Universidad Católica de Chile entre 1972 y 1999. La segunda, se basaba en la serie de historietas cómicas más reconocida en Chile, *Condorito* del dibujante René Ríos alias Pepo, al que ya nos hemos referido en reiteradas oportunidades en este documento. Carlos González con pequeñas secuencias de animación para las cortinas de continuidad de la programación de Televisión Nacional de Chile. Vivienne Barry con *La Hora del Sereno*, animación realizada con marionetas animadas en la técnica de stop motion, que trata la historia de unos niños que se reúnen con el abuelo para que les lea un cuento.

Desde el punto de vista de la animaciones, la muestra dio cuenta del incipiente nivel de desarrollo de la disciplina en aquellos años, en términos generales, las obras presentadas se caracterizaron por la sencillez en la configuración de los personajes, movimientos poco fluidos y elementales, de fondos sencillos con un escaso tratamiento de el espacio y uso de la perspectiva.

El festival no logra proyectarse en el tiempo, ni constituirse en un hecho de trascendencia para la animación artística, la preocupación central del evento estaba dirigida al desarrollo de esta disciplina insertada en la industria de la televisión, a través de spot publicitarios, enlaces televisivos y dibujos animados, tal vez eso se debió a la potente ayuda que dio el gobierno militar a la consolidación de la industria, los negocios y la economía, en desmedro de la cultura y el arte, tal como ya he señalado en páginas anteriores. Sin embargo, resulta importante destacar el esfuerzo por dar a conocer los avances alcanzados por los realizadores en esos años, existía una gran preocupación por el impacto y avances de los medios digitales, se pretendía afrontar este problema y discutir sobre cómo abordar estos nuevos desafíos. El programa de actividades contemplaba conferencias a cargo de Carlos González, proyección de películas y foros sobre tecnología.



Fig 33. Fotogramas de El Trauco. Serie Leyendas de América, 1996. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.guiones.cl>)

V.3.2 SEGUNDO FESTIVAL DE ANIMACIÓN

Un hecho que resulta más relevante para el desarrollo de la animación artística en nuestro país, es el festival de animación en el Centro Cultural Alameda³³ llamado *Animas Chile, Primera muestra de Cine, Video y Computación Animada*, realizado en Noviembre de 1995 en democracia, este evento fue patrocinado por el Ministerio de Educación y la Ilustre Municipalidad de Santiago. Su relevancia

³³ El Centro Cultural Alameda existe desde 1993, es un espacio multicultural donde se desarrollan actividades principalmente relacionadas con el cine, la música, la plástica y eventos artísticos que proponen al público una mirada distinta y vanguardista.

El cine de calidad es la columna vertebral de la programación de este espacio y es en este ámbito, el cinematográfico, dónde se han realizado importantes eventos, entre los que se destacan estrenos de películas de cine independiente norteamericano, iberoamericano, chileno y europeo premiado en los festivales internacionales de Cannes, Berlín, New York.

radica en el carácter que se le imprime al evento, ya no solo se apuntaba a la industria televisiva, sino que a través de la selección de las obras, se reconoce la inquietud por abrir un espacio y darle valor a producciones que presentan rasgos artísticos.

En el festival participaron diversos profesionales extranjeros y nacionales, artistas que como veremos más adelante, continuarán en la escena de la producción de animaciones en décadas posteriores, no solo con sus obras, sino que además formando parte y ocupando cargos en instituciones de enseñanza y productoras, realizando de esta manera una contribución directa al desarrollo de la animación artística en nuestro país. Entre otros realizadores, destacó la participación fuera de competencia en el festival, de Henzo Lafuente, Paula Schulz y Celso Valdés, quienes presentaron dos cortometrajes de animación 2D realizados por dibujos sobre acetatos, pertenecientes a la serie *Leyendas de América*, obras que se insertan en un tipo de producción que busca proyectar una identidad nacional, junto a la riqueza y diversidad cultural de nuestro país, además de promover el acercamiento a la historia, tradiciones y leyendas. Estas temáticas, como veremos más adelante, resultan recurrentes en la producción de las animaciones de autor e independientes en nuestro país. Las dos animaciones mencionadas, tituladas *El colocolo* (5 min.) y *El trauco* (10 min.), se basaban en leyendas chilotas y rurales del sur de Chile, el primero cuenta la historia de un ratón monstruoso que nace del huevo incubado por un gallo, y que se alimenta de las personas que duermen con la boca abierta succionándoles su saliva. El segundo, cuenta la historia de un hombrecito que mide alrededor de 80 centímetros, tiene un rostro varonil y feo, pero que posee la capacidad de seducir con la mirada a jóvenes bellas para poseerlas. Las animaciones fueron realizadas con el aporte del Estado chileno, a través del FONDART 1994. Lafuente, ha permanecido vinculado al mundo de la animación, derivando su carrera a la escritura de guiones ha participado en diversas producciones, como el corto de animación digital 3D *Siaskel, el gigante* (2005) en que se recrea el cuento de Coloane³⁴ sobre los Selknam de la Patagonia en Tierra del Fuego desarrollada por la productora Spondylus, y un capítulo de la serie infantil *El ojo del gato* (2006), de la productora Atiempo animación digital 3D sobre las aventuras de un súper héroe, que en sus peripecias se vincula con aspectos históricos de la ciudad de Valparaíso transmitida por televisión abierta en Chile.

³⁴ Escritor chileno, 1910-2002. Autor de numerosas novelas sobre la cultura del sur de Chile.



Fig 34. Fotogramas de Siaskel, el gigante, 2005. Erwin Gómez. (Imágenes obtenidas de la página <http://chileprecolombino.cl>)

En el evento participaron también Tomás Welss y Vivianne Barry, dos de los realizadores independientes con mayor presencia en Chile y estilo reconocible en el medio nacional.

Tomás Welss³⁵, que luego de estudiar diseño, se adjudica una beca en 1985 para estudiar animación en la Academia de Artes de Stuttgart, Alemania. Exhibió en la muestra la animación Reunión (1994), trabajo de 10 minutos en el que presenta una secuencia de imágenes que se alejan de la noción de realismo característico de la animación convencional. Filmado en 35 milímetros, fue elaborada a través de dibujos lineales sobre papel realizados con técnica seca, en la animación se reconocen trazos sueltos acentuados con manchas sutiles que refuerzan el carácter gráfico distintivos del acto

³⁵ Welss ha desarrollado una extensa carrera como artista y docente en el terreno de la animación, ha realizado talleres en diversos centros de enseñanza en Chile y el extranjero, y dado forma a una abundante obra producida ininterrumpidamente desde el año 1986: El Paraguas, 3 min, color de 16 mm (1986); Circus 4 minutos, color, 16 mm. (1987); Tango Mortal, 3 min, 30 seg, color de 16 mm (1988); La Caída, 4 min, color, 16 mm. (1989); Reunión, 10 min, 35 mm, color.(1994); Noche, 15 min, 35 mm, color.(1997); Manos Libres, 19 min, 35 mm, color. (2001); Verde Que Te Quiero, 22 min, 35 mm, color. (2003); Documental: El Muro, HD. (2006); Pasta, 10 minutos, 35mm, color. (2006); Un hombre sin patria 100 minutos, HD, color. (2008); Paraíso Terrenal,18 min, color, 35 mm. (2010); Magic Dream,10 minutos, HD, Stop motion. (2013-2014); el largometraje Paraíso Terminal, 75 min, 35 mm, color. (2013-2014); Documental Animado; Cuerpo Anima, 22 minutos. HD. (2014).

de dibujar a mano. El guión propone una reunión de trabajo, en la que cuatro personajes congregados alrededor de una suerte mesa, son amenazados e interrumpidos una y otra vez por una mujer voluptuosa que cubre con aplicaciones de color rojo sus partes íntimas, todo esto como metáfora de temores, pasiones y deseos reprimidos. Welss en entrevista para el periódico Ciudad CCS el año 2011, señaló que el corto surgió cuando vivió la desagradable experiencia de trabajar en una agencia de publicidad. “Allí exigen que todo el mundo dibuje igual. Es un mundo corrupto, violento. Hay mucho dinero de por medio y eso hace que se convierta en un receptáculo de soberbia humana.”³⁶

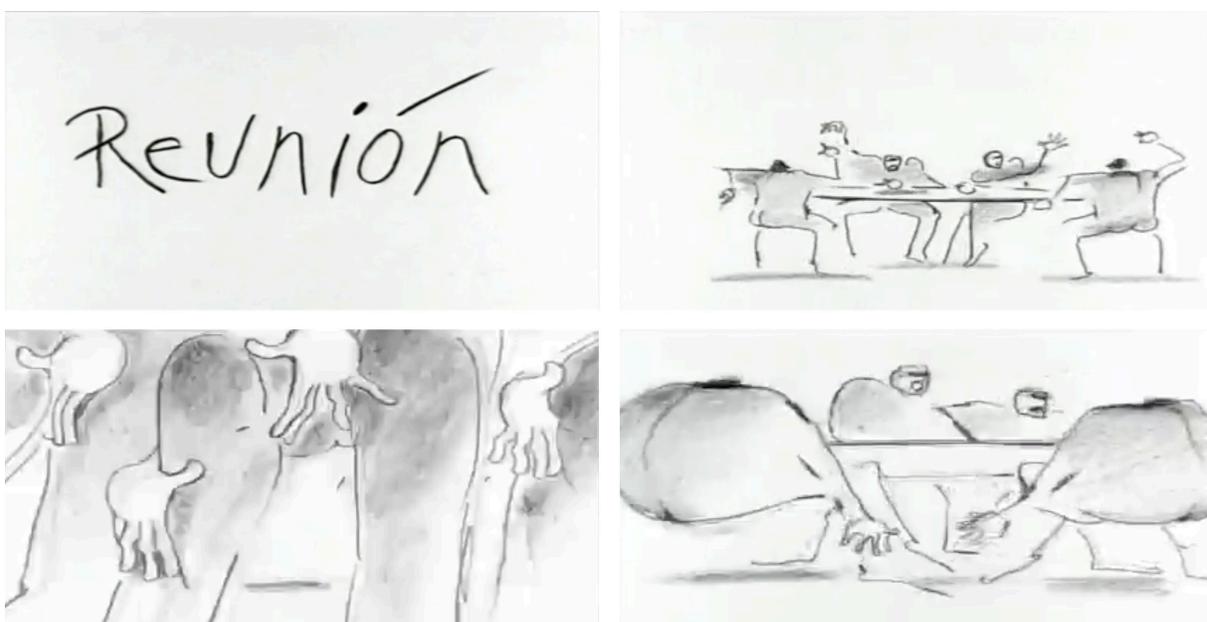


Fig 35. Fotogramas de Reunión, 1994. Tomás Wells. (Imágenes obtenidas de la página <http://cinetecadigital.ccpim.cl/>)

Su trabajo se caracteriza por el uso particular de las técnicas del dibujo realizado manualmente sobre papel, con las que ha logrado construir una línea gráfica, expresiva y con presencia gestual del autor. La identidad de la propuesta narrativa está determinada por la mirada crítica con que aborda diversas problemáticas asociadas a los horrores de la naturaleza humana. Creando metáforas visuales propone contenidos en torno a la injusticia social, dada por la desigualdad y exclusión propias del mundo actual, falto de valores e indiferente a las atrocidades se cometen.

³⁶ María Cristina Martínez 25 feb 2011 periódico Ciudad CCS es un periódico gratuito editado por la Fundación para la Comunicación Popular CCS de la Alcaldía de Caracas. Venezuela.

Su trabajo ha sido distinguido en variadas oportunidades en Chile y el extranjero. Destacando de entre muchos otros, la mención especial en el premio al mejor filme de animación por *Verde que te quiero* en el Festival de La Habana en el 2003, el premio *Catalina de Oro* otorgado por el Festival de Cine de Cartagena de Indias de Colombia a *Manos libres* en el 2001 y *Verde que te quiero* en el 2004.

Vivienne Barry³⁷, participa en la muestra con su opera prima *Nostalgia de Dresden* (1991) y *Deriva* (1994). Barry tras el golpe de Estado de 1973 abandona el país y se instala en la entonces existente República Democrática Alemana. En la ciudad de Dresden estudia cine de animación, es precisamente a partir de esta experiencia que le da forma a su primera obra *Nostalgia de Dresden*, elabora con dibujos sobre papel a través de trazos gestuales y dibujos de la artista chilena Francisca de Iriarte, alude a las distancias, el exilio y las separaciones, la animación trata de un “hombre que es torturado por los cuatro puntos cardinales encerrado en un cuadrado es estirado hasta desaparecer. Pero también desaparece el cuadrado que se transforma en una línea divisoria que se esfuma. Sin embargo, el ciclo vuelve a comenzar”. Barry (2010). La animación tiene una duración de 2 minutos y fue filmada en cine 35 mm., color, en los estudios de Cineanimadores.

Barry ha experimentado a lo largo de su carrera con distintas técnicas, tales como la animación por dibujos, papeles recortados, collages, pixilaciones y stop motion, entre otras. Su trabajo es dirigido principalmente a los niños, su obra más importante en este sentido es la serie de animación para televisión realizada con muñecos en stop motion *Tata Colores*, la serie trata sobre un anciano que cuenta historias a niños antes de que vayan a dormir.

Cabe destacar, que aunque su trabajo se dirige principalmente al mundo infantil, ha sido reconocida también por sus obras comprometidas con la realidad social, en especial las que refieren al período de la dictadura chilena, como el corto animado *Como alitas de chincol*. Esta animación aborda la temática de mujeres que vivieron violación a sus derechos humanos en la época de dictadura. Los

³⁷ Barry inicia su carrera como animadora independiente y para la televisión el año 1978 con cortometrajes realizados para la DEFA Trickfilm Studio de Dresde, Serie para televisión Tata colores (1990-1993); *Nostalgia de Dresden*, 2 min, 35 mm. (1991); *Deriva*, 6 min, 35 mm. (1995); *La salsa*, 10 min, 16 mm. Color. (1998); Spot televisivo *La i de la programación infantil*, 35 mm. Color. (2000); *Como alitas de chincol*, 10 min, 35 mm. (2002); *Resucita rey Orelie* (2005); Serie para televisión *Cantamonitos* (2009).

personajes de la animación están realizados con tejidos elaborados por un grupo de mujeres y que fueron recolectados por la artista. Se intenciona un reconocimiento a mujeres, en tanto personas que han sufrido situaciones de pobreza, desaparición de familiares y vulneración a sus derechos.

Barry a lo largo de su trayectoria ha obtenido numerosos reconocimientos a nivel nacional e internacional, entre sus logros destacan en el año 1993, el premio a la Mejor Serie Infantil de Televisión en el IV Festival de Cine Infantil de Guayana, Venezuela y el segundo Premio de video IPAL en Lima, Perú con la serie de animación para televisión Tata Colores. En el 2003 el Premio Gran Coral de Animación en el Festival del Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana y el Premio al Mejor Cortometraje en el Festival de Biarritz Sans Frontieres con Como alitas de Chincol.

El festival se proponía como un lugar de muestra para las realizaciones nacionales, y un lugar de discusión y reflexión en torno a los procedimientos técnicos y materiales utilizados en la animación, la incorporación de los medios digitales en la producción y post-producción, en ese minuto ya eran un realidad que había que asumir, por lo que se programaron diversas charlas en torno a estas temáticas. El organizador del evento fue Gonzalo Reineri, animador chileno que participó en los festivales de animación holandeses (Impark) y estadounidense (Films in the Twin Cities).

V.3.3 FLIP – FIDA

Tras haberse realizado en Chile varios intentos para lograr organizar festivales de animación de calidad, con un impacto a nivel nacional, suscritos a redes internacionales y sobre todo, con permanencia en el tiempo, nace en abril del año 2005³⁸ el Primer Festival Internacional de Cine de Animación denominado FLIP. La iniciativa surge a raíz de la visita, un año antes, de la Ilustradora y Directora de Cine Francés Silvie Leonard. A partir del año 2009 el festival cambia su nombre a FIDA y es dirigido por Poldy Valenzuela González. Único en su género en nuestro país en esos años, se

³⁸ La visita a Chile de la Directora de Cine Francés Silvie Leonard sirve de base para estimular una actividad en la Quinta Región relacionada con el Cine de Animación, sus variadas técnicas y posible comercialización, temas que hasta ese momento no habían sido debatidos masivamente.

propone como principal objetivo contribuir a la formación, profesionalización y conocimiento de talentos involucrados en la creación de una animación, generando redes de información y perfeccionamiento, que permitan a un mediano plazo posicionar un polo de desarrollo artístico y de producción en la región.



Fig 36. Selección de afiches Festival Flip-Fida. (Fotografías del autor)

“La visita de expertos de distintas latitudes (Bolivia, Uruguay, Suiza, Bélgica, Estados Unidos, Alemania, Francia, etc.) le otorga a esta plataforma respaldo, validez y reconocimiento internacional.” (Barry, 2010:15). Entre otros extranjeros, se ha contado con la presencia y participación en el certamen del destacado realizador Jesús Pérez Barco de Bolivia-Suiza, del académico argentino Pablo Rodríguez Jáuregui, del peruano Benicio Vicente Kou, de Alain Sace de Valonia-Bélgica y Walter Tournier de Uruguay.

En el primer año participaron en la competencia nacional e internacional los chilenos: Claudio Díaz / *Ciclos Vitales: Gestación* (6 min., vhs); Pablo Alibaud H. / *Una Historieta de Ciencia Ficción* (2.48 min., dvd); Eugenia Paz Inostroza / *Nexgma* (5.55 min., dvd); Sebastián Correa / *Ciudadano Letrok* (9 min., vhs); Ariel Cid, Luis Soto y Julio Pot / *Floridor y Anacleto* (3.00 min., dvd); Francisco Huichaqueo / *Guernica* (4.05 min., dvd); Carlos Munita / *Ayer Fue* (8 min., dvd); Carolina Campos Koch / *Bajo: Cielo* (5 Min., 35 Mm.); Aldo Peredo Malebran / *Cada Adolescente Tiene Un Precio* (3.30 min., vhs); Isabel Aranda / *Art Dance* (5.00 min., dvd); Sebastián Correa / *El Mundo al Instinto* (8.40 min., vhs); Juan

Chaparro / *Nova* (4.00 min., vhs); Aldo Faúndez / *Candle* (7.00 min., dvd); Francisco Huichaqueo / *Pájaro Mudo* (3.03 min., vhs); Sebastián Castro / *Rocky Cerveza* (5.00 min., vhs).

Cabe destacar en esta primera versión la retrospectiva de -el mencionado en el capítulo anterior- Ariel Pereira Peña, quién fue homenajeado por su trabajo como animador, su aporte a la disciplina a cargo del proyecto Anima y por su labor como docente en la Universidad de Playa Ancha, Chile. Pereira estudió Ilustración & Animación en Universität Essen (1982), sus trabajos abarcan la plástica en multimedia, la iconografía animada y lo narrativo. En la muestra se presentaron los cortometrajes de su autoría *El Vuelo del Ícaro* (*Wie Der Ikarus Das Fliegen Lernte*) animación de 12.30 min realizada durante su estadía en Alemania el año 1982; *Por Amor al Arte* obra plástica en multimedia de 32 min realizada en Chile el año 1996; y *Cinegráfica* iconografía animada de la región Valparaíso, Chile, de 11.10 min realizada el año 2004.

Muchos son los realizadores que han pasado por el festival, ya sea participando en la competencia, en la muestra o en los homenajes. En un intento por identificar a los realizadores chilenos que han participado en los diez años de existencia del festival y logrado desarrollar un trabajo posible de designar como animación artística, la lista queda acotada a aquellos autores que con sus animaciones experimentales y de autor han obtenido algún premio por su calidad creativa en el desarrollo de nuevas formas de expresión y tratamiento de los contenidos, y que en el tiempo han logrado desarrollar una obra con rasgos que permiten reconocer una identidad o estilo personal.

Uno de los realizadores es Claudio Díaz³⁹, quien ganó la primera versión del festival en abril 2005 con la animación 2D *Ciclos vitales* de 6 minutos elaborada el año 2004, a partir de dibujos lineales coloreados con tinta líquida sobre fondo blanco, en el que predominan de colores primarios. El corto aborda las diferentes fases de la vida humana. A través de una serie de imágenes de cuerpos que dialogan y transforman en manchas abstractas que evolucionan a formas biológicas que aluden a

³⁹ Claudio Díaz, es licenciado en diseño, animador e ilustrador. Fundador y director creativo de la productora de cine de animación Iconoanima. Ha participado en los festivales más importantes de cine animación como Animamundi (Brasil), Annecy (Francia), Animafest (República Checa), Zinebi (España), Ottawa Animation Festival (Canadá), entre otros. Con sus obras *Ciclos vitales* (2004), *Golpe de espejo* (2007), *Valparaizoo* (2011), *Chile imaginario* (2012), en esta última consolida, un sistema de trabajo y una problemática que atraviesa gran parte de su producción.

células, embriones y parte de la anatomía humana, propone una reflexión en torno a la vida y la muerte.

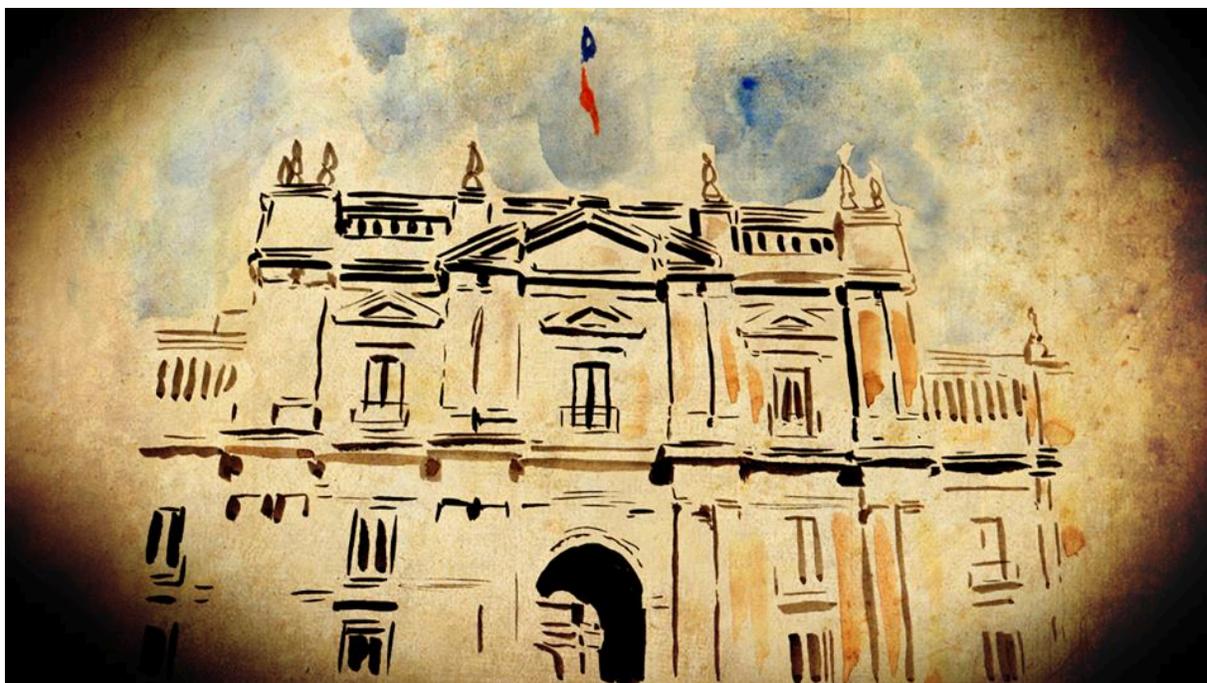


Fig 37. Fotograma de *Chile imaginario*, 2013. Claudio Díaz. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.cinemachile.cl>)

En *Chile imaginario*, aborda el problema de la identidad en el formato Documental animado consiguiendo un enfoque fílmico inédito, creativo y multimedial. En la animación se escuchan nueve testimonios de jóvenes nacidos entre el derrocado gobierno socialista de Salvador Allende y el 2010, año del bicentenario de Chile, a los que se les han realizado una serie de preguntas sobre dicha época, relacionadas con la dictadura, el autoritarismo, el machismo, la democracia, la elección de la primera presidenta de ese país, dependiendo de sus respuestas, se proponen contextos visuales de cada periodo, transformados en animaciones donde personas de todas las edades conviven en el Chile actual. La animación tiene una duración de 21 minutos y fue realizada a través de la técnica denominada Rotoscopia, es decir, se dibujaron los fotogramas desde capturas de imágenes reales, éstas se procesaron con fotocopias y dibujos manualmente, para luego intervenirlas mediante diversas técnicas gráficas (lápiz pastel, acuarela, tinta aguada, fotocopia intervenida, lápices de color, acrílico, plumones, etc.) y técnicas digitales (tableta digital).

Otro de los realizadores que ha logrado imprimirle un sello de autor a su obra es Claudio Rocco, que en el año 2006 obtuvo 1era mención honrosa en la segunda versión del festival con la animación 2D *El Pescador* de 2,50 minutos de duración, realizada a base de dibujos sobre papel recortados en la técnica denominada cutout, aquí el movimiento de los personajes se ejecutó manipulando y reemplazando los dibujos constantemente al mismo tiempo que se realizaron las capturas de imágenes para formar los fotogramas. La animación muestra a un pescador en el sur de Chile saliendo a pescar en la noche, sin embargo se encuentra con una embarcación que le impide desarrollar su actividad obligándolo a regresar con la manos vacías, en el camino de vuelta, ve en el mar buques factorías con forma de fábricas que extraen masivamente los peses. Rocco con su obra propone una mirada crítica en torno a la situación que viven los pescadores en nuestro país, situándose en una posición contraria a las compañías salmoneras y la pesca de arrastre que generan un daño irreparable al medio ambiente y los recursos naturales.

Uno de los realizadores que ha tenido una presencia importante en el festival es el artista visual chileno Francisco Huichaqueo⁴⁰ artista visual y académico universitario en cursos de vídeo experimental y animación, quién ha participado en diversas ocasiones en la competencia nacional e internacional y en los otros formatos de presentación de trabajos propuestos por el festival. En la primera versión realizada el año 2005 presentó en la competencia dos animaciones, *Pájaro Mudo* de 3 minutos (2004) y *Guernica* de 4.05 minutos (2005).

⁴⁰ Francisco Huichaqueo, estudió Licenciatura en Artes Visuales mención Pintura en la Universidad de Chile. Con su obra ha participado en diversos certámenes y exposiciones, en destacados festivales, galerías y museos de arte, entre los que destacan: La "Emergencia Visual", DVD Interactivo, Centro de Extensión Pontificia U. Católica de Chile el año 2005; Proyecto "Mapocho Videopintura" muestra instalativa en Galería Estación Metro Bellas Artes el año 2006; Exhibición Colectiva con Artistas de Masella, Galería Metropolitana. Muestra del corto Gente Pájaro en el año y el estreno doble en la Cineteca Nacional, Centro Cultural Palacio la Moneda de los Cortos "Gente Pájaro" y "Lo Cladestino del Paisaje" en el año 2008; Participación en el marco de la 5ª edición del Festival Internacional de Animación FLIP, aquí se realizó una presentación de sus trabajos los cuales fueron materia de análisis en el coloquio central el año 2009.



Fig 38. Fotograma de *Pájaro Mudo*, 2004. Francisco Huichaqueo. (Imágenes obtenidas de la página <http://rtfranciscohuichaqueo.blogspot.cl>)

Pájaro Mudo es el primer trabajo que Huichaqueo produce sobre la idea de desarrollar la animación como recurso pictórico expresivo, con esta obra le da inicio a una investigación visual -que sostiene hasta el día de hoy- en la que propone el “cruce de géneros entre pintura como tradicionalmente se entiende y el uso de softwares para facturar animaciones-pintura que concluyen en videos”. (Huichaqueo, 2009)

Huichaqueo, en *Pájaro Mudo* desarrolla las bases de la técnica que lo acompañará en los años siguientes, en el proceso ocupa los medios digitales para procesar imágenes y generar una gran variedad de capas de efectos de tinta y pintura, dibujo de contornos y manchas, construyendo una animación digital de gran valor expresivo cercano a las soluciones de texturas y uso del color propios de la pintura análoga.

Pájaro Mudo, alude a los traumas de un niño que huye y sufre el agobio de los pensamientos acerca de su pasado y presente, en un desarrollo narrativo no convencional, se presentan sonidos e

imágenes de connotación sexual perturbadoras, que refuerzan la idea de tormento de este niño que lucha y se cuestiona constantemente respecto de cuál es el camino correcto, entre la luz o la oscuridad, entre el bien y el mal.

La obra de Huichaqueo propone una mirada crítica a nuestra sociedad, transita principalmente por 2 ejes problemáticos. En el primero, desarrolla una reflexión aguda en torno a la violencia sexual, que abarca actos desde la presión social y la intimidación a través de la fuerza física hasta hechos de penetración forzada. Es así como conduce su trabajo por el espacio de lo erótico y el sexo explícito, con crudeza muestra penetraciones, violaciones y formas con puntas que se mueven y transforman en suertes de objetos que aluden armas corto punzantes que agreden a las víctimas. En el otro eje, Huichaqueo desarrolla obras que abordan contenidos asociados a su descendencia indígena. A través de problemáticas que abordan lo autobiográfico en relación con la contingencia y los conflictos que emanan de la relación entre el Estado chileno y los pueblos originarios. Una de las obras que destaca en este sentido, es *Canzados de Mierda + Cuatro moscas en un cuarto*. Esta obra audiovisual toma la estética de símbolos neo-nazi con una melodía de fondo de autoría de Tomás González. La melodía genera tensión frente a las imágenes, que suceden en un ambiente nocturno.

Huichaqueo (2009) explica que en *Canzados de mierda*, reemplaza la s por la z, con el objetivo de ironizar en torno al cansancio mental que existe en la sociedad, que permite la idea que un ser humano puede o es superior a otro sólo por su aspecto. El trabajo partió de las noticias diarias que pasan por la televisión chilena, y los problemas raciales que exhiben día a día, donde gente del mismo país e inmigrantes son discriminados por su color de piel.

Pablo Alibaud⁴¹, fallecido recientemente en el año 2013, es otro de los realizadores independientes que han tenido una destacada participación en el festival, en la cuarta versión 2008 obtuvo el primer

⁴¹ Pablo Alibaud, inicia su carrera como animador en 1990, desde el año 2001 estuvo a cargo de su propio estudio, Valpoanimacion. Realizó durante su carrera los cortos animados: No Da 0.59 segundos de duración (2000); Una Historieta de Ciencia Ficción 2.59 minutos de duración (2005) con la que obtuvo el premio Paoa en el 15º Festival Internacional de Cine de Viña del Mar y Va al paraíso de 11 minutos de duración (2007) ganador del Premio PAOA al Mejor Cortometraje Internacional de Animación en el Festival Internacional de Cine de Viña del Mar, año 2007; Segundo Premio Coral en el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano, realizado en La Habana en 2008; Mejor Cortometraje de Animación en la 16ª versión del Festival Fesancor, 2008; Primer lugar en el Festival Cine Urbano de Peñalolén, 2008, y Tercer lugar en el Festival de Cine Social y DDHH, Cineotro, 2008.

premio con la cinta *Va al Paraíso*. El trabajo de Alibaud estuvo marcado por el objetivo de contribuir en la difusión de la imagen de la ciudad de Valparaíso a nivel nacional e internacional, precisamente ésta es una de las cualidades que destaca el jurado en el acta de premiación, reconociéndole “su sensible visión del paisaje y el espíritu de Valparaíso, utilizando el lenguaje de los dibujos animados para enriquecer el imaginario colectivo local”.



Fig 41. Fotograma de *Va al Paraíso*, 2013. Pablo Alibaud. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.novasur.cl>)

El corto *Va al Paraíso*, muestra un momento en las vidas de varios personajes en un recorrido surrealista donde se encuentran y pasean fantasmas de antiguos habitantes por lugares de Valparaíso reencontrándose con sus amigos y familiares. La animación es un “homenaje al efecto de ensueño que puede producir la ciudad con sus recovecos e impronta de un tiempo detenido, de otro ritmo al habitual, dando la impresión de que cualquier cosa puede pasar, como convivir perceptiblemente con nuestros muertos”⁴². (Madariaga, 2014)

⁴² <http://lajugueramagazine.cl> A un año de su muerte, recordamos la obra de Pablo Alibaud. Por Montserrat Madariaga C. 2014

En el año 2009 el festival premió con el primer lugar el corto *Lalen, estar muriendo* del realizador Felipe Montecinos. El jurado destacó la calidad de la animación y la sensibilidad para tratar aspectos de la cultura mapuche. *Lalen, estar muriendo* es una animación de 13 minutos realizada el 2011, que cuenta la historia de Saqui, una niña mapuche, enferma y que al morir su espíritu abandona su cuerpo y comienza el camino hacia el mar para llegar a la tierra donde reposan los muertos, sin percatarse que su pequeño hermano le sigue, debe junto a él atravesar un camino poblado de peligrosas y extrañas criaturas que intentan transformar a Saqui en un alma errante. En el mar, la espera una anciana ballena para llevarla a la isla de los muertos, su destino final.

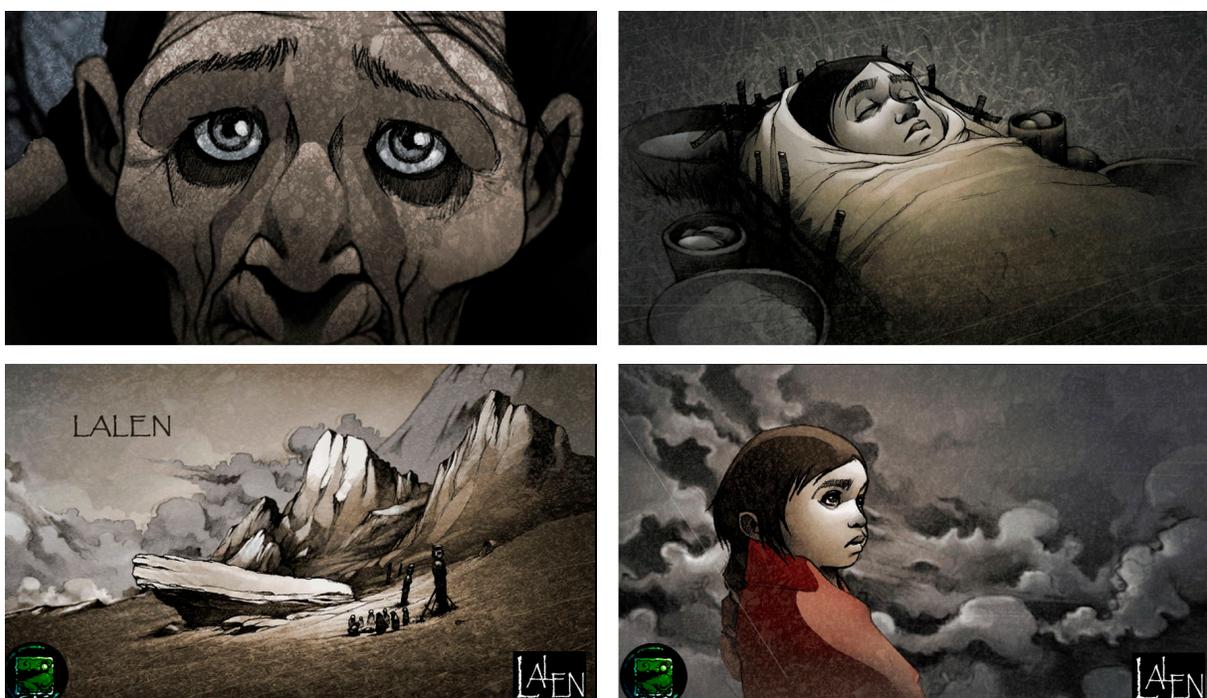


Fig 42. Fotogramas de *Lalen, estar muriendo*, 2008. Felipe Montecinos. (Imágenes obtenidas de la página <http://carapalou.blogspot.cl>)

Felipe Montecinos. En su ingreso al terreno de la animación ejerce las funciones, primero de animador y luego como director de animación. El año 2005 funda el estudio de animación Plano Visual Ricardo y Mariana Contreras, donde se desempeña como director de arte. Sus trabajos se caracterizan por una propuesta narrativa que busca transmitir emociones y por un tratamiento de gran elegancia cuidada maestría en el dibujo.

Ha dirigido y co-producido series de televisión para Francia, Canadá, Italia y España, entre las que cuentan la serie *Grikorian* el año 2008 y la coproducción de la serie *Hero Kids* el año 2009. Además del corto animado *9-11/9-11* co-producción chileno-norteamericana, estrenada en septiembre 2007 y ganadora del Premio Pedro Sienna 2008, como mejor cortometraje nacional, Chile. *Lalen, estar muriendo*, obtuvo el Premio Pedro Sienna el año 2009, el Premio Creanimax Guadalajara, México, en el 2008 y Premio Festival internacional de animación FIDA 2009, Valparaíso, Chile.

Por último, un asunto más importante de destacar asociado al festival, es el hecho de que desde sus inicios ha presentado una fuerte vinculación con entidades universitarias, inicialmente es realizado bajo el alero de la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, y coordinado por la Cineteca de la Dirección General de Comunicaciones y Relaciones Institucionales. En la actualidad, es realizado entre dos universidades públicas, la Universidad de Valparaíso, a través de su Escuela de Diseño y la Universidad de Chile con su Escuela de Cine y Televisión, entre otras instituciones nacionales y extranjeras. Esto ha permitido iniciar una cobertura y un posicionamiento a nivel nacional, extendiendo las muestra a distintos recintos de educación superior de Santiago, Valparaíso y Viña del Mar.

Situación que en el ámbito académico ha sido valorada como un aporte a la cultura audiovisual. Según el profesor de la Universidad de Chile Victor Fajnzylber, experto en nuevos formatos de la realización audiovisual, en la entrevista realizada el año 2009 por Gina Norambuena M. y Francisca Palma, señala que “esta iniciativa permite crear una nueva instancia donde generar un debate sobre las bases de una nueva generación de contenidos audiovisuales, que pudiera alimentar el proyecto de una eventual televisión cultural y educativa, concebida en el ámbito universitario, a partir una concepción ampliada de ciudadanía cultural (...) proceso que nuestra Universidad, como institución pública, tiene la oportunidad de impulsar”.

V.3.4 FESTIVAL NOCHE DE MONOS

Festival de animación realizado en Santiago de Chile. El certamen ha buscado desde su inicio el año 2007, ser un observatorio de la animación que se está generando en las universidades chilenas. Noche de monos es un evento, organizado por la Escuela de Artes Digitales de la Universidad de las Américas, que reúne a importantes realizadores del ámbito nacional y extranjeros que durante tres días de duración del festival, se dan cita en torno a la competencia, las muestras y actividades formativas como los masterclass, charlas y workshops para alumnos y expertos, con el objetivo de transmitir conocimientos en el área, además de compartir experiencias sobre nuevas tecnologías y tendencias en esta materia. Desde el año 2008 el festival se desarrolla en la Cineteca Nacional consolidándose a través de los años como una importante vitrina para creadores nacionales.

V.3.5 FESTIVAL CHILEMONOS

Chilemonos es el Festival Internacional de Animación de mayor relevancia e impacto en la historia de nuestro país, nace el año 2012 del concepto desarrollado por la productora Spondylus, a cargo de Erwin Gómez conocido como Wilo⁴³, desde donde desarrolla su carrera como animador realizando series y cortometrajes, abordando contenidos en torno al patrimonio inmaterial chileno. Sus trabajos son realizados a través de gráfica digital 3D.

El Festival desde sus inicios se propone como objetivo la incorporación de nuevas tendencias tanto a nivel nacional como internacional. Se ha caracterizado por tener una buena convocatoria y buen

⁴³ Wilo, inicia su carrera el año 2009, ha obtenido diversos premios por sus obras, sus trabajos más destacados y premiados son: El Señor de Sipán, de 3 minutos (2001) obtiene los premios “Especial Focus Award”, San Antonio Underground Film Festival USA y “Especial mention”, The Japan Digital Animation Festival (JAPON); Rokunga el hombre pájaro, de 8 minutos (2002) obtiene mención especial del jurado en 24º Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano, CUBA y 44ª Festival Internacional de Cine de Cartagena, Colombia; Siaskel de 23 minutos de duración (2007) obtiene el premio a la mejor Animación Nacional 15 Festival Chileno Internacional del cortometraje de Santiago 2007; Cóndor de 7 minutos de duración (2012).

recibimiento del público. Otra característica del Festival es la promoción de las industrias culturales de la animación.

El festival se divide en las siguientes competencias: WIP Proyectos en Desarrollo; Cortometraje de Animación Internacional; Cortometraje Experimental; Cortometrajes de Escuelas Nacionales; Cortometrajes de Escuelas Internacionales; Series Animadas Latinoamericanas; Cortometrajes Animados Latinoamericanos; Cortometraje Animado Nacional.

En los tres años de existencia, ha obtenido el respaldo de TVN, de varias universidades, Empresas Nacionales y embajadas, así como también el apoyo de Fondo de Fomento Audiovisual.

El festival ha estado dirigido principalmente a la actividad profesional y a generar según lo declarado por sus organizadores, un espacio inédito en el panorama nacional, cuyo objetivo es vincular a realizadores de animación con empleadores tales como productoras audiovisuales, entidades de educación superior y directores de animación independientes, creando oportunidades reales de valoración de sus trabajos. Es por esta razón que tienen un doble valor la producciones de realizadores nacionales, que junto con realizar animaciones que satisfacen al mundo comercial, han desarrollado obras con altísima calidad estética y visual, imprimiéndole un sello artístico al evento. Las obras ganadoras en la categoría Cortometraje nacional en los tres años de existencia son:



Fig 43. Fotogramas de Kleinere Raum, 2009. Cristóbal León. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.cartoonbrew.com>)

Der Kleinere Raum de 2.20 min. (2009) del director Cristóbal León. Animación 3D Stop Motion. En una habitación hay una caja que encierra a un niño, gradualmente la habitación se ensombrece y transforma en un bosque que acosa al niño. Los seres vivos de papel aparecen y desaparecen.



Fig 44. Fotogramas de *La noche boca arriba*, 2012. Hugo Covarrubias. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.cinechile.cl>)

La noche boca arriba de 9.47 min. (2012) de Hugo Covarrubias. Animación 3D Stop Motion que cuenta la historia de un hombre que tiene un accidente en motocicleta. Al llegar al hospital comienza a tener extrañas alucinaciones de un pasado que no parece ser el suyo, la animación está basada en el cuento homónimo de Julio Cortázar.



Fig 45. Fotograma de *Historia de un oso*, 2014. Gabriel Osorio Vargas. (Imagen obtenidas de la página <http://www.t13.cl>)

Historia de un oso de 10 min. (2014) de Gabriel Osorio Vargas. Animación digital que narra la vida de un viejo Oso que trabaja día a día al interior de un circo fabricando títeres de metal soñando con volver al lado de su familia.

V.4 INTERNET Y ANIMACIÓN EN CHILE

En Chile el uso de redes de información y comunicación ha estado vinculado al desarrollo y modelo económico imperante.

Si bien en nuestro país el internet tiene sus primeros antecedentes a comienzo de los años 80, es recién en el año 1986 cuando se dieron los pasos más determinantes en esta materia, con la donación de máquinas y una línea telefónica directa para conectar a las universidades realizada por la empresa NCR. En los años siguientes el crecimiento es exponencial triplicando su tráfico en los primeros 5 años, iniciando entonces un camino de expansión de este medio, acercando e involucrando a distintos sectores de la sociedad, entre otros a la empresa privada quien se ha hecho cargo de cubrir las conexiones. Actualmente Chile aparece en las estadísticas como uno de los países con mejor conexión a internet de Latinoamérica, en el año 2013 fue calificado en segundo lugar, en un estudio realizado por OOKLA, sitio de medición de velocidad por internet a nivel global⁴⁴.

El acceso a Internet en cambio, aunque en nuestro país no es bajo, no avanza al mismo ritmo que la calidad de las conexiones, debido a que éste responde a las desigualdades económicas que tienen a Chile en las estadísticas internacionales como uno de los países con peor distribución de los ingresos de Latinoamérica, limitando entre otras cosas, la contratación de servicios de internet y la adquisición de computadores para uso en el hogar por sus elevados precios. Cabe señalar, que esta brecha se ha reducido en los últimos años con la existencia de los teléfonos móviles inteligentes, que permiten

⁴⁴ La tercera. Chile es el segundo país en Latinoamérica con mejor conexión a Internet. 27 de noviembre de 2013

acceder a internet a un menor costo, esto a derivado en su masificación, principalmente por la posibilidad que brindan de mantenerse conectados de forma permanente a las redes sociales.

El internet es una trama de redes que transmite información conectando a miles de servidores en todo el mundo, a través de ella, los usuarios se comunican entre sí por medio de diversas aplicaciones, al mismo tiempo que pueden acceder y administrar una cantidad incalculable de datos suministrados por los sitios web.

En los años 90 comenzaron a surgir los primeros sitios web desarrollados en nuestro país, en un principio estuvieron asociados a organismos del Estado y a las universidades. Actualmente, los sitios web se han masificado apuntando a satisfacer necesidades de distinta índole: informativas, comerciales, académicas, de difusión cultural, artísticas, bases de datos, etc.

Los sitios web desarrollados en Chile, centrados en la animación chilena en general o que incluyen en sus contenidos a la animación como medio de expresión artística elaborada en nuestro país, son escasos y los que existen, no cubren un amplio volumen de información, ni incluyen las variadas propuestas que se han elaborado y desarrollan actualmente, por otra parte, muchas de estas web no alcanzan una continuidad en el tiempo y las que persisten no cuentan con una administración profesional que asegure su actualización periódica y la veracidad de la información que entregan.

El impulso de las nuevas tecnologías en Chile como en otras partes del mundo, ha dado como resultado la aparición de manifestaciones comunicacionales que, teniendo como base la animación, ya sea desde el punto de vista de la práctica o de la reflexión, han posibilitado el desarrollo de nuevas formas de producción, difusión y distribución.

El uso de Internet ha incidido en el desarrollo y difusión de la animación tal y como lo ha hecho en otras disciplinas. Como ya hemos señalado, el desarrollo en nuestro país de la animación en general, así como la animación artística en particular, es un fenómeno reciente de las últimas décadas, encontrando en el incremento y acceso a las tecnologías digitales los fundamentos de su aumento y diversificación.

En este escenario, son muchos los animadores chilenos que le deben a los avances tecnológicos las posibilidades de mantener una producción de obra constante, abierta a la experimentación y conectada con los espectadores. Algunos realizadores como Baeza⁴⁵, proponen la idea de que la animación en estos momentos, es la expresión artística más experimental de todas, que con los nuevos avances tecnológicos y la simplificación cada vez mayor en sus usos, las posibilidades de creación se vuelven infinitas. Asimismo, son impensadas las posibilidades que nos entrega para acceder y conectarnos con el espectador, principalmente a través del internet, plataforma que le ha dado a los artistas herramientas que permiten probar ideas, exhibir resultados, interactuar e incluso hacer que personas en diversas partes del mundo formen parte de la obra.

La rápida expansión del internet en nuestro país y su popularidad, la han convertido en el medio más idóneo para el desarrollo de la interactividad. Su potencial en este sentido, se explica en los continuos avances que han posibilitado lograr mecanismos de transmisión de información con una velocidad y capacidad de envío de datos cada vez mayor. Un factor significativo en el fenómeno de las tecnologías interactivas es la posibilidad de retroalimentación de la información, de las oportunidades que entrega el flujo comunicacional entre usuario y fuente de datos. Estas posibilidades han sido exploradas por artistas que han visto aquí una plataforma para desarrollar sus propuestas en animación.

En Chile los sitios web que abordan la animación pueden ser clasificados principalmente en informativos y artísticos.

Los informativos, tienen como objetivo distribuir y difundir las animaciones, junto con entregar información de las obras, tanto de sus procesos de construcción como de los aspectos teóricos e históricos que las rodean.

Entre los sitios web informativos, es pertinente mencionar al sitio www.animacioneschilenas.cl. Esta web contiene información de realizadores y empresas de animación chilena en general. Asimismo es un plataforma de datos que contiene animaciones, además de la historia y cronología del desarrollo

⁴⁵ Felipe Baeza, es un artista visual chileno. Su obra destaca debido al importante desarrollo en la técnica de animación ligada a la incorporación de nuevas tecnologías.

de la animación en Chile, lo que constituye una herramienta para acceder a información tanto a público general como a investigadores y realizadores audiovisuales. El sitio pretende ser un puente de comunicación que se encargue de difundir y fortalecer la cultura e identidad en el ámbito de la animación en Chile.

Otro sitio Web de relevancia es www.animachannel.tv. Esta web nace el año 2007 con la finalidad de ser una plataforma de difusión y promoción de la animación digital además de ser una plataforma para difundir diversas expresiones artísticas y culturales de la región de Valparaíso, Chile.

El sitio utiliza un concepto de televisión autónoma, virtual e interactiva que promueve la creación y producción de obras audiovisuales en formato de microprogramas.

Finalmente, encontramos www.nochedemonos.cl, aunque este sitio promociona información principalmente sobre el festival de animación *Noche de monos*, difundiendo, por lo tanto, aspectos propios del festival: bases e información de los invitados y las actividades programadas en cada versión del festival. Aquí es importante destacar la presencia que tiene en el sitio web una revista digital, que según Aarón Navia, Director del Festival Noche de Monos, en la presentación de la revista en su lanzamiento el año 2013, es descrita como una pieza gráfica, “que nos muestra el momento actual de la animación en Chile, un conjunto de ideas, autores, obras, entrevistas y reflexiones”. Cabe señalar que existe otra revista online a la que ya nos hemos referido en el capítulo V.2.4, el proyecto *Solomonos magazine*, creada por Spondylus Producciones el año 2014.

Otros sitios web son aquellos que se presentan con fines artísticos. Los artistas visuales chilenos consientes de la revolución que ha significado la masificación del internet, en tanto fenómeno de comunicación a escala mundial y su potencial para la interactividad. Han decidido incursionar, haciendo uso de este medio de diversas maneras, transformando las formas de crear, producir y difundir sus obras. Con esto no solo se ven alterados los aspectos técnicos y estéticos de sus trabajos, sino también, la forma de relacionarse con la sociedad y la cultura.

Los realizadores de animaciones artísticas en nuestro país, han reconocido el potencial del internet y el valor de una web, en tanto es un medio que favorece la experimentación, soporta obras mediales e interactivas, además de proveer al usuario de información en diferentes formatos y medios, con la

consecuente posibilidad de interactuar, controlar y explorar los diferentes documentos dispuestos por los artistas para difundir su obra, a través de diversos ítems dispuestos en un menú que permite acceder a los archivos de manera ordenada, bajo títulos como: Biografías, reseñas de las obras, portafolio con imágenes y videos de las obras, apariciones en medios informativos, noticias y actividades, entre otros.

Baeza, señala que el uso del internet, a través de la construcción de una web con sus trabajos o de subir imágenes de sus obras a las redes sociales, le ha permitido posicionar sus obras de manera independiente y desarrollar un trabajo más genuino, no subordinado a los tiempos, espacios, ni estereotipos requeridos por los otros canales de difusión, resolviendo así uno objetivos más importantes de la difusión (pero simple a la vez) el de “compartir con otros lo que cada uno como artista crea”.

V.4.1 CARACTERÍSTICAS DE LAS WEB DE REALIZADORES DE ANIMACIÓN ARTÍSTICA

En relación con las cualidades y características de los sitios web de realizadores de la animación artística en Chile, a partir de la gran variedad dada por los diseños, es posible observar que estas web son planteados de cinco formas distintas. Cabe señalar, que los sitios web obedecen a momentos específicos, es decir, en su mayoría son actualizados permanentemente, con el objeto de reflejar la evolución de la carrera del artista en el tiempo, como también renovar la plataformas e incorporar los nuevos avances tecnológicos. En algunos casos estas actualizaciones son cada vez que se genera un contenido nuevo: una noticia, una obra, un texto, etc,. Y en otros, son actualizaciones programadas en las que se incorpora la información acumulada o el cambio de diseño, por ejemplo, una vez al año.

a.- Web simples, con una cantidad reducida de páginas informativas, centradas en noticias, con el fin promover las actividades que se están realizando en el momento. Un ejemplo en este sentido, es la web de Francisco Huichaqueo (www.huichaqueo.cl), en la que propone (en el momento de ser consultada) una sola página principal con una imagen a modo de afiche con la invitación a apertura del ciclo de cine Lo Clandestino del Paisaje - el cine de Francisco Huichaqueo. Además de un botón

con un link a través del cual comparte y permite acceder al contenido de la página de Facebook de Ninoki, plataforma de producción, curatoría, gestión e investigación sobre los nuevos lenguajes audiovisuales.

b.- Web simples completas, estas web están compuestas por una cantidad de mayor páginas, éstas responden en su número a la necesidad de exponer el currículum y un catálogo de obras con sus respectivos datos técnicos, descripción de sus contenidos en el caso de las obras audiovisuales y fecha de ejecución. Ejemplos de este tipo de web, son las de los realizadores Tomas Welss (www.tomaswelss.cl) y Cesar Peña (www.gatonegroanimacion.com), en estas web se puede acceder al currículum de los autores en formato de biografía, a los datos de contacto (teléfono, correo electrónico y dirección) y a su filmografía completa, en formato de tráiler o imágenes con sus respectivos datos.

c.- Web complejas, estas web son cada vez más habituales, con el disminución de los costos en la construcción de sitios web, en particular de aquellas que pueden ser auto administradas. Muchas de estas web se han convertido en verdaderas bases de datos, donde se compila todo sobre la obra y la vida artística de los realizadores. Estos sitios web con frecuencia son confeccionados con una intencionalidad artística acorde a la propuesta visual y conceptual de la obra de los realizadores, siendo en muchos de los casos originales muestras de diseño. Por esta razón existe una gran diversidad en los diseños y formas de organizar la información, estos por lo general administran los siguientes contenidos: Textos con presentaciones de las obras, análisis de los contenidos y reflexiones, éstos suelen estar escritos por teóricos, críticos y curadores, entre otros. Algunas permiten la opción de leer los textos en más de un idioma; Imágenes y video con las obras, acompañadas de sus respectivos datos técnicos, descripción de sus contenidos en el caso de las obras audiovisuales y fecha de ejecución; Currículum con datos biográficos del autor como lugar y año de nacimiento, estudios realizados, descripción de su formación artística, premios y distinciones, participación en festivales y exposiciones; Noticias, con descripciones de los eventos y actividades del momento, las fechas, lugar y participantes; Prensa, archivos de prensa en que periodistas han abordado las obras o exposiciones; Link a redes sociales en la que participa el autor; datos de contacto.

Aquí son buenos ejemplos, los sitios web, de la artista visual Klaudia Kemper

(www.klaudiakemper.com) y de los realizadores Cristóbal León y Joaquín Cociña (www.leoncocina.com), ambas web contienen gran parte de los trabajos que han producido a lo largo de sus carreras, ordenados cronológicamente, con sus datos y los archivos textuales y digitales que hacen referencia a las obras: archivos de prensa y textos críticos.

d.- Web portafolio, estas web corresponden principalmente a realizadores jóvenes que cruzan su trabajo profesional con el diseño y la ilustración. Aquí la web se propone como un espacio para atraer nuevos proyectos y potenciales clientes, a través de una plataforma atractiva que permite visualizar los trabajos realizados. Estas web proporcionan información básica de las obras y el autor. Aquí son buenos ejemplos las web de Fernanda Frick (www.fernandafrick.com) y Leo Beltrán (www.holaleo.cl), en ambas web se muestran animaciones, ilustraciones y dibujos producidos en diferentes técnicas y realizados en los últimos años. Además de datos de contacto y links a redes sociales.

e.- Web interactiva, finalmente, existen los sitios web que junto con difundir las obras de los artistas, se propone el objetivo de involucrar activamente al espectador, se trata de los sitios interactivos donde la creación de animaciones está vinculada a juegos, aquí las animaciones exploran posibilidades de recursos expresivos y nuevas formas de narratividad, no secuencial sino relacional.

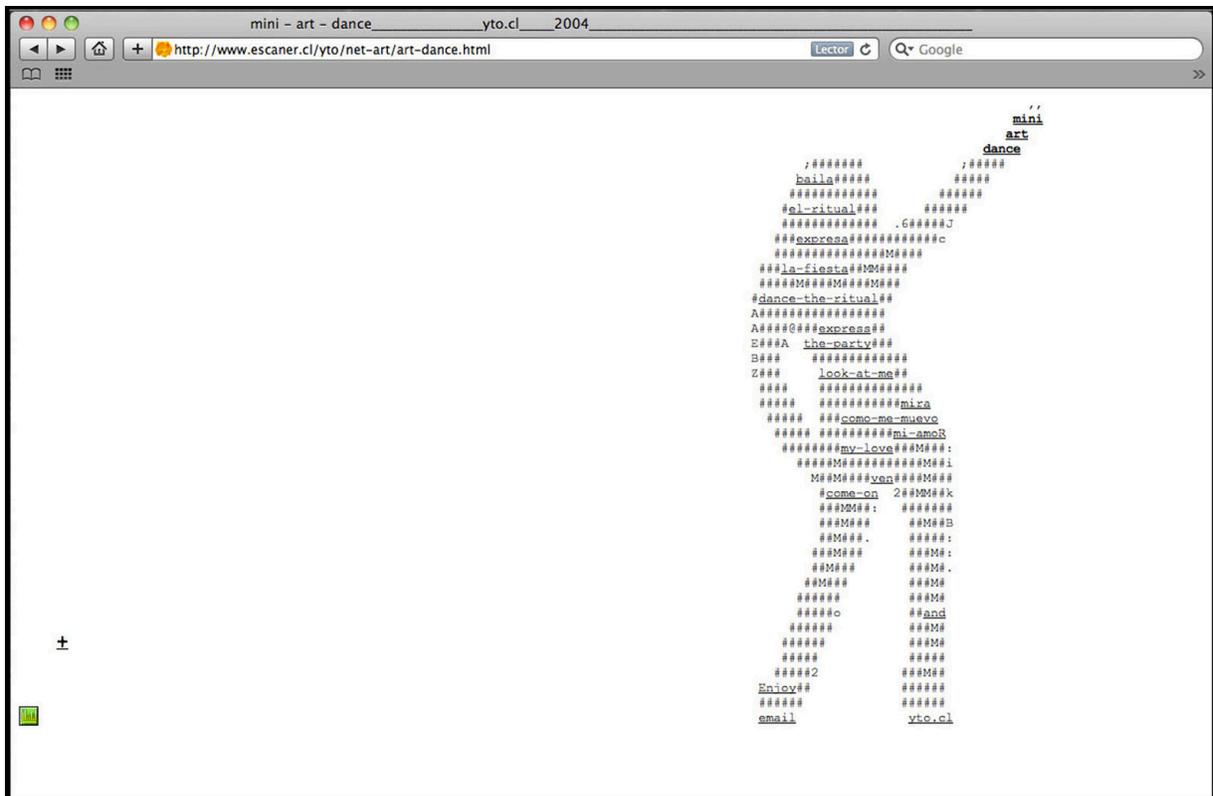


Fig 46. Captura de pantalla de obra interactiva Mini art dance, 2004. Isabel Aranda. (Imagen obtenidas de la página <http://yto.cl>)

Un ejemplo de web interactiva es www.yto.cl. En este sitio encontramos la obra interactiva *mini art dance* desarrollada el año 2004 por la artista visual Isabel Aranda. Esta es una obra interactiva en html y animación en flash, centrada en el cuerpo humano, tiene elementos lúdicos, de danza, música y poesía. El espectador es invitado a interactuar con la obra artística, mediante la pulsación de “clics” sobre palabras insertadas en una figura humana de mujer, luego del cual aparecen ventanas, con pequeñas animaciones en flash de una mujer bailando junto a sonidos electrónicos. En este trabajo, la autora invita al espectador a conectarse con la soledad de una mujer que danza, abordando la posibilidad de construcción de una realidad aparte a través de danza y música en solitario.

V.5 ESPACIOS EXPOSITIVOS

En Chile en la década del 60, se instala en las artes visuales una conciencia crítica que lleva a los artistas a reflexionar en torno a su rol en la sociedad, junto con cuestionar los sistemas de producción y los circuitos de difusión tradicionales propios de la época. Todo esto detona una abierta posición experimental en los artistas visuales, que incorporan en sus prácticas los nuevos procedimientos, materialidades y tecnologías que estaban emergiendo. Nuevas prácticas, como las instalaciones, la performance y el desplazamiento de las disciplinas nuevos soportes, encuentran en el contexto histórico, político y social de la época el terreno fértil para su desarrollo.

Sin embargo, y tal como hemos señalado en capítulos anteriores, la preocupación por desarrollar un arte crítico y experimental, se ve afectada y disminuida en las décadas siguientes debido a la censura instalada sobre la actividad artística por el régimen militar autoritario y represivo impuesto en Chile entre los años 1973 a 1990, período en que muchos de los espacios de exhibición fueron cerrados, y los que no, en su mayoría optaron por operar bajo una política de resguardo, privilegiando la exposición de obras adscritas a una estética tradicional y poco conflictivas en sus temas y contenidos.

El panorama cambia sustancialmente con el retorno a la democracia en los '90, los lugares de exhibición adquieren otro sentido, se convirtieron en verdaderos lugares de difusión cultural que ponen el énfasis en la innovación y la reflexión de las propuestas que los artistas hacen a través de su obra. Durante y desde esta década se revitalizaron los centros de exposición de Arte y se fundaron nuevos museos de arte contemporáneo e inauguraron una serie de galerías no comerciales (todas en Santiago, capital de Chile) con un claro foco en la visualidad experimental privilegiando obras de carácter contemporáneo (instalaciones, videos, trabajo objetual) tanto dependientes del Estado como privados, espacios expositivos que en estos años pasaron de ser lugares pasivos que solo presentan las obras a lugares de reflexión y replanteamiento del concepto arte.

Entre las galerías dependientes del Estado o bajo el patrocinio de instituciones autónomas, enfocadas a exhibir y promover el arte contemporáneo chileno, con un énfasis en las prácticas artísticas emergentes, privilegiando la experimentación y la investigación. Destaca la *Galería Gabriela Mistral*, ubicada en Santiago de Chile que inició su funcionamiento inmediatamente recuperada la democracia en nuestro país el año 1990, bajo la dependencia del Departamento de Planes y Programas Culturales

de la División de Cultura del Ministerio de Educación. Esta galería es uno de los espacios artístico-cultural de mayor relevancia en la región metropolitana chilena.

Hay además una serie de espacios expositivos de carácter privado, que se instalan en este período y que han trascendido en el tiempo impactando en el desarrollo de las artes visuales chilenas, estos son: la galería del *Centro Cultural de España*, inaugurada en 1993, este centro depende de la embajada española en Chile. Está orientado por un lado a promover la cultura de España, y por otro lado es un espacio abierto a la ciudadanía. tiene diversidad de programación cultural y contribuye al desarrollo del arte y la cultura en Chile; La *Galería Bech*, dependiente de un banco fue inaugurada en 1997 que tiene un foco en el arte contemporáneo; La *Galería Balmaceda Arte Joven*, dependiente del Estado, fue inaugurada en 1998, reconocida como un espacio orientado al desarrollo de jóvenes artistas, además de ser una galería de relevancia para el arte emergente y contemporáneo chileno; *El Centro cultural Matucana 100*, del Estado, fundada el año 2001, tiene dos espacios de exposición: la Galería Artes Visuales y el Espacio Concreta. Las galerías están orientadas a generar espacios para la cultura contemporánea; La *Sala Gasco*, perteneciente a una empresa privada de gas, fue inaugurada el año 2001 y se propone como es un espacio de exposición que pretende dar cuenta de las diversas expresiones del arte actual.

Junto a las galerías ya mencionadas, sobresale la *Galería Metropolitana*, privada, instalada desde 1998 en la comuna de Pedro Aguirre Cerda, comuna periférica de Santiago, es un espacio de exhibición de expresiones artísticas más radicales donde confluye la investigación y experimentación artística involucrando al barrio y comunidad con el arte.

Cabe destacar que en la actualidad existe un número indeterminado de galerías de arte contemporáneo, en las últimas décadas se han abierto e inaugurado diversos espacios expositivos privados que no alcanzan a trascender en el tiempo, muchas veces creados y dirigidos de manera independiente por los propios artistas. Estos “espacios alternativos” responden a un modelo de gestión artística que ha proliferado en Chile como en el resto del mundo occidental, y que buscan según Lathrop (2012) “instalarse de manera alternativa a las instituciones académicas y estatales más tradicionales y privadas, estos espacios vienen a establecerse en paralelo al circuito establecido de las artes en Chile”.

En el caso de los museos, que acogen el arte contemporáneo, destacan: el Museo de Bellas Artes dependiente del Estado y el Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de Chile, y el Museo de Arte Contemporáneo de Valdivia, dependiente de la Universidad Austral de carácter privado.

El *Museo Nacional de Bellas Artes*, inaugurado oficialmente en 1910, tiene por misión contribuir al conocimiento y difusión de las prácticas artísticas contenidas en las artes visuales según los códigos, la época y los contextos en que se desarrollan; El *Museo de Arte Contemporáneo de la Universidad de Chile*, inaugurado en 1947 y trasladado a su actual recinto, el edificio Palacio de Bellas Artes en 1974. Es un museo especializado en arte moderno y contemporáneo. Desde una mirada actual exhibe obras de artistas nacionales y extranjeros; El *Museo de Arte Contemporáneo de Valdivia*, inaugurado en 1994, es un espacio cultural ubicado al sur de Chile, en la ciudad de Valdivia. Acoge diversas propuestas de arte contemporáneo entre las que actualmente cuentan: pintura, fotografía, escultura, instalación, video arte, danza, teatro, literatura, música.

V.5.1 CINCO EVENTOS RELEVANTES ASOCIADOS A LA PRESENCIA DE ANIMACIONES CHILENAS EN MUSEOS Y GALERÍAS

Desde los años '90, se produjo en Chile un crecimiento de la industria mediática y una disponibilidad cada vez mayor de productos tecnológicos que no requerían demasiada experiencia para su utilización, estos factores han sido en parte, los responsables de vincular la práctica artística –desde etapas de formación en escuelas de arte- con nuevas formas de producción, en particular con la animación, que progresivamente se ha convertido en un medio de expresión tan factible y válido como cualquier otra disciplina del arte.

Lo anterior ha obligado a galeristas, museos y curadores a ampliar una vez más el horizonte y repensar el espacio expositivo, dando cabida en su marco curatorial, a un tipo de producción que se desmarca del ámbito de difusión al que pertenece originalmente, el audiovisual: proyecciones con público en salas de cine o auditorios habilitados, para dar paso a la presentación de animaciones en salas de exposiciones, siguiendo el camino del video arte. En principio, como la extensión del cuadro,

buscando problematizar aspectos propios de la tradición del arte, para luego, constituirse en un medio autónomo que evoluciona y se mezcla con otras prácticas artísticas de carácter interactivo, objetual, instalatorio, etc.

En este sentido, es posible identificar en las últimas dos décadas, al menos cinco acontecimientos o eventos importantes asociados a la exhibición de animaciones de carácter artístico, de chileno en las galerías y museos nacionales e internacionales más influyentes en el arte contemporáneo.

Estos acontecimientos constituyen eventos importantes para el desarrollo de las exhibiciones de animaciones, en tanto marcan precedentes para la animación que están cruzados por factores sociales, culturales, económicos, políticos y tecnológicos que han influido en mayor o menor medida en la escena nacional de los artistas y creadores que realizan obras de arte contemporáneas que integran a la animación.

a.- El primer evento, es la presentación de la animación *Reagan, 1973* de Francisco Valdés, exhibida en el marco de la IV Bienal e Arte Joven titulada “Subversiones / Imposturas” realizada el año 2004 en la institución más importante en el ámbito de las artes visuales chilenas, el Museo Nacional de Bellas Artes (MNBA). Tanto por el contexto en que se desarrolla la exposición como por el espacio artístico al cual se suscribe: producción de obra de artistas emergentes.

La Bienal se desarrolla en un contexto político cultural que estaba regido por el tercer gobierno democrático pos-dictadura del presidente Ricardo Lagos, gobierno que implementó una serie acciones en cultura que priorizaban la apertura de espacios artísticos sin restricciones ni censura para la ciudadanía. En este contexto, la Bienal se suma a una serie de exposiciones que se desarrollaron en el museo en los inicios del siglo XXI y que buscaban educar y acercar al público, el arte actual chileno en toda su extensión y complejidad.



Fig 47. Fotogramas de Reagan 1973, 2003. Francisco Valdés. (Imágenes obtenidas de la página <http://franciscovaldes.co.uk>)

La Bienal fue planteada por el curador chileno Patricio Zárata sobre cinco ejes problemáticos: Resistencia/Persistencia; Disposición paródica; Inversión Crítica; Desplazamiento / Emplazamiento; Imposturas de la imagen.

La obra de Valdés fue adscrita al eje Disposición paródica, que problematizaba en torno al traspaso de un lenguaje a otro y el desplazamiento de las disciplinas tradicionales a otros soportes.

“Existe un espacio de indecisión respecto de la práctica pictórica, indeterminación que se manifiesta en la extensión de la pintura a nuevos formatos o retracción al cuadro como recuperación del discurso pictórico, por medio de una práctica que reivindica simultáneamente la aridez de la objetualidad y la insubordinación de la práctica de la pintura. Llevar las posibilidades de constitución de obra hasta sus límites, por medio de

una operación paródica que desmantela los preceptos que determinan el hacer, la manualidad y el representar. El objeto y la pintura dejan de tener valor en si mismas porque se han abandonado las prácticas habituales de su concreción material. De este modo se ponen en entredicho también los modos de circulación, sanción y la valoración pública, para dar cauce al uso “doméstico”, la pintura como revestimiento y ornamento.” (Zárate, 2014:17)

Francisco Valdés es un artista visual chileno con residencia en el Reino Unido, lugar donde ha desarrollado gran parte de su obra. *Reagan, 1973* fue la última obra expuesta por Valdés en Chile . Realizada el 2003, es una video-animación de 4 minutos de duración, elaborada con más de 400 dibujos a mano, producida en la técnica de rotoscopía, a partir de calcos de fotogramas de la película *El exorcista*, en la muestra se presentaron junto a la proyección de la animación en un monitor, los dibujos dispuestos en secuencia formando una retícula en el muro.

El trabajo, a través del extraño acto del exorcismo, propone una reflexión crítica en torno a la participación de EE.UU en el golpe de estado chileno llevado cabo por los militares el año 1973. Además de problematizar en torno al acto de apropiarse de elementos perteneciente a otras obras, en este caso las imágenes de un film, para crear una nueva que re contextualice y adquiera un nuevo significado.

b.- El segundo evento, está vinculado directamente a los avances tecnológicos en animación asumidos por artistas visuales como un medio para abordar un contenido o desarrollar una problemática, es la animación digital 3D titulada *30 días de mi vida* presentada por Mario Navarro el año 2005 en el Centro Cultural Matucana 100 en el marco de la exposición colectiva *Transformer*. La muestra buscaba explorar el comportamiento social, político, económico y simbólico de Chile durante el período de la denominada “Transición Democrática, con este objetivo, se le propuso a una serie de artistas trabajar teniendo como punto de partida dos ideas: Por una parte, las obras debían cambiar y/o mutar en si mismas a medida que pasaba el período de exhibición, 30 días. Por otra, aludir críticamente al proceso de “transición democrática” chileno posdictadura. El proyecto además, pretendía recuperar según lo señalado en el marco curatorial, “espacios de experimentación y riesgo perdidos en los últimos años en las artes visuales chilenas, con el objeto de abordar problemas como

la transitoriedad, la fragilidad material, la movilidad en los lenguajes y la transversalidad simbólica y crítica.”

Mario Navarro es académico universitario y uno de los artistas visuales con mayor reconocimiento en Chile. Ha formado parte de numerosas exposiciones colectivas e individuales en Chile y el extranjero. Su obra se caracteriza por abordar temas relacionados a la dictadura chilena desde una perspectiva autobiográfica, además del uso de materiales simples y de bajo costo. Navarro propone su trabajo desde un lenguaje desprovisto de catalogación de género o disciplina.

30 días de mi vida, fue elaborada entre el año 2004-2005 y presentada en la muestra bajo el rótulo de video instalación. La obra esta compuesta por 30 animaciones digitales diferentes, proyectadas una cada día de exposición sobre una cortina semitransparente. El trabajo tiene un carácter autobiográfico donde el personaje principal es el propio artista. Navarro (2005) propone desde un punto de vista crítico una mirada sobre la sociedad chilena contemporánea, la obra presenta “sus puntos de vistas, experiencias y expectativas sobre el espacio-tiempo en que se desarrolla la exposición y el período de la historia de Chile que pretende abordar” la muestra.

c. El tercero evento, profundiza en la idea de la galería de arte como un espacio multidisciplinario, es la exposición individual de Marcela Trujillo⁴⁶ (Maliki) titulada *Maliki v/s Trukillo* en la Galería de Arte Gabriela Mistral el año 2008. La exposición trataba precisamente de la convergencia de disciplinas distinta y el conflicto al que se ve enfrentada la autora, que se debate entre ser pintora o ser dibujante de comic y animación.

⁴⁶ Marcela Trujillo, es artista visual, con estudios de arte y pintura en Chile y EE. UU. Ha participado en numerosa exposiciones, tanto en Chile como el extranjero, entre las que destacan: “Familienkern” Galería StuArt. Santiago, Chile. (2006); “Feria internacional de arte contemporáneo” Scope Miami, EE. UU. (2006); “My New York paintings” en Gallery A Space en Toronto, Canadá (2002). Además de publicar libros de comic, como el libro autobiográfico que recopila sus comics publicados en *The Clinic* (2010) y el primer capítulo de “Maliki underground” en “Trauko tributo” (2011). Y realizar las animaciones, como *Planeta Melmaugen* (2011), *Maliki v/s Trukillo* (2008).

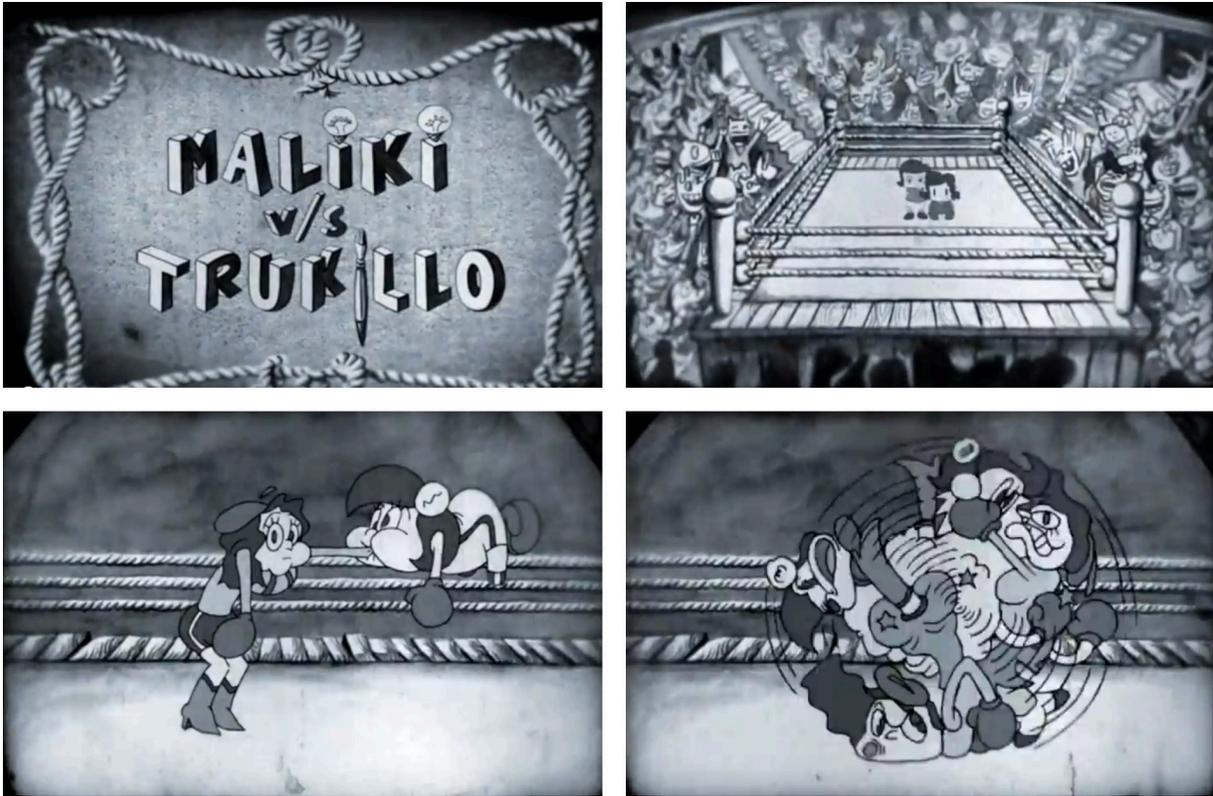


Fig 49. Fotogramas de Maliki v/s Trukillo, 2008. Marcela Trujillo (Maliki). (Imágenes obtenidas de la página <http://noquedanblogs.com>)

Su trabajo propone, a través de autorretratos y diversos personajes que narran historias de su vida íntima, problemáticas y temas de carácter autobiográfico.

“Conectada con el habla popular y, al mismo tiempo, abrazada al rigor del dibujo y la pintura, la obra de Marcela Trujillo se articula por un vehemente deseo narrativo que se dispara desde su propia biografía. La artista se desdobra en múltiples personajes y voces que desnudan sus contradicciones. Ridícula y ramplona, enrollada y torpe, doméstica y banal, Trujillo se ríe de sí misma y se expone (en todos los sentidos de la palabra) afirmando el humor como estrategia de resistencia contra el exceso analítico que inhibe la libido del arte.” (Mena, 2010)

En la exposición se presentaron 3 pinturas de gran formato que aluden desde un punto de vista simbólico a eventos autobiográfico a partir de imágenes provenientes de ilustraciones de libros escolares, juguetes, fotografías aéreas de Santiago, planos y mapas geográficos e imágenes microscópicas del cuerpo humano; Una serie de 28 páginas de cómic, realizados con tinta china sobre papel, dibujos que relatan diferentes historias paralelas autobiográficas de la autora, entre otras: su

separación, la enfermedad de una de sus hijas, su debut como docente. Y una animación 2d de 2 minutos de duración titulada *Maliki v/s Trukillo*, obra que le da el nombre a la exposición, y que muestra una pelea sobre el ring de Maliki en representación de la autora como dibujante-ilustradora y Trukillo que la representa como artista-pintora. La animación fue realizada a través de dibujos en blanco y negro, realizados con tinta china a mano alzada, para finalmente ser editada digitalmente.

d.- *El cuarto evento*, propone al espacio expositivo como un lugar que da cabida a propuestas de obra que mutan desde una disciplina a otra, desplazando las temáticas y formatos, con el fin de romper con las barreras y protocolos que impone cada disciplina. Este es el caso del trabajo de animación *Papeles Sádicos* (2011-2012) presentada por Juan Pablo Langlois en el marco de la 10ª Bienal de Video y Artes Mediales en el Museo de Arte contemporáneo el año 2012 .



Fig 50. Fotogramas de *Papeles Sádicos*, 2011-2012. Juan Pablo Langlois. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.arteycritica.org>)

La Bienal de Video y Artes Mediales es organizada por la Corporación Chilena del Video, desde su primer año de funcionamiento en 1993, se ha propuesto como un espacio para el desarrollo de las nuevas expresiones de las artes audiovisuales contemporáneas en Chile, potenciando la investigación y práctica del video arte experimental en nuestro país. Entre sus objetivos, la Bienal busca ser un

espacio de diálogo entre arte y tecnología en el marco del arte medial contemporáneo, por tanto privilegia el concepto de obra, los estatutos de producción, la autoría, sistemas de lecturas y circulación, como también las poéticas simbólicas.

Juan Pablo Langlois. Escultor, instalador y artista visual chileno. Ha participado en numerosas muestras colectivas e individuales en Chile y el extranjero. Langlois pertenece al selecto grupo de artistas visuales que más han influido en el desarrollo de las artes contemporáneas chilenas. Su obra de mayor trascendencia, es *Cuerpos Blandos*, una instalación realizada el año 1969 en el Museo Nacional de Bellas Artes que ayudó a abrir el campo de las intervenciones, instalaciones y acciones de arte de nuestro país.

Papeles Sádicos, es una obra de video-animación en la técnica de stop motion, cuyo contenido gira en torno la noción de destrucción como una nueva vida, a partir de la destrucción de esculturas de papel y cartón realizadas por Langlois. Esta obra fue realizada junto al artista Joaquín Cociña y al cineasta Nicolas Superby, en el video-animación las esculturas se transforman en personajes y tienen pequeños guiones, que culminan en una obra consistente en tres videos-animación y un video en tiempo real: *La niña que movía la Cabeza*, 5:02 min; *Triángulo Sádico*, 7:00 min; *Cabeza con anteojos*, 2:00 min; *La Playa*, 10:00 min.

e.- *El quinto evento*, alude a la participación, para muchos, en la exposición internacional más importante para las Artes Visuales a nivel mundial, la Bienal de Venecia en su versión número 55 año 2013, de la dupla de artistas Joaquin Cociña y Cristóbal León. Quienes fueron invitados a formar parte de la muestra *El Atlas del Imperio*, curada por Alfons Hug y Paz Guevara para el Pabellón del Instituto Italo-Latino Americano (IILA), con obra *Los Andes*.



Fig 51. Fotogramas de Los Andes, 2012. Joaquín Cociña y Cristóbal León. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.elmostrador.cl>)

Joaquín Cociña y Cristóbal León, dupla de artistas visuales formados en Chile. Han desarrollado una carrera emergente con una trayectoria que los instala en distintas partes del mundo, formando parte de muestras en diversas galerías internacionales, bienales y festivales.

La obra *Los Andes* (de la serie *El Tercer Mundo*), 2012, es una animación de 3 minutos de duración, realizada con la técnica del stop-motion. En la Bienal la obra fue proyectada y dispuesta a modo de instalación junto a dos muñecos tridimensionales con la forma y características de los propios artistas, suerte de autorretratos que emergen de las profundidades.

En la Bienal la obra fue valorada como una de las más experimentales del evento. *Los Andes* juega con la subjetividad de las pesadillas, se inspira en simbolismos religiosos y rituales propios de la cultura tradicional de América Latina. La obra narra la historia de un espíritu inquieto que toma posesión de una sala de una oficina en ruinas para profetizar el surgimiento de una civilización dorada

en *Los Andes*. A medida que atraviesa el espacio de la oficina, la misteriosa entidad se transforma en las extremidades de un gigante que se disuelve.

V.6 EDUCACIÓN SUPERIOR EN CHILE: CONTEXTO DE FORMACIÓN EN ANIMACIÓN

La educación superior en Chile durante los años 80 estaba compuesta sólo por universidades, que en ese entonces eran ocho: dos dependientes del Estado, tres de propiedad de la Iglesia Católica y tres pertenecientes a privados, sin fines de lucro.

En Chile, tras la entrada en vigencia en 1981, de la Ley Orgánica Constitucional de Enseñanza (LOCE) de inspiración neoliberal acorde con el modelo económico impuesto por la dictadura militar, se experimentó una serie de cambios, en cuanto a la cantidad y tipo de instituciones, así como la oferta de carreras, entre otros. Desde la promulgación de esa Ley hasta la fecha, se han creado diversas casas de estudios superiores, es así como en el escenario actual encontramos 180 instituciones de educación superior, agrupadas en: 60 Universidades públicas con financiamiento estatal o privadas con o sin aporte financiero del Estado; 45 Institutos profesionales y 74 Centros de Formación Técnica, todos privados. (Bernasconi y Rojas, 2003).

Las carreras impartidas que integran la animación en la actualidad son diversas, y es posible encontrar escuelas de animación y carreras afines, como cine, audiovisual y artes visuales en los principales centros de Enseñanza Superior del país.

V.6.1 ESCUELAS DE CINE Y AUDIOVISUAL

Tal como ya hemos señalado en páginas anteriores, en los primeros años del régimen militar chileno, fueron cerradas las carreras de Cine de la Universidad de Chile⁴⁷ en 1974, y de la Escuela de Artes de la Comunicación de la Universidad Católica en 1978, eliminando así todas las posibilidades de realizar estudios sistemáticos de cine en este país. Recién en el año 1981, como consecuencia de la promulgación de la LOCE (que autorizaba la creación de instituciones no universitarias de Educación superior) se funda, el Instituto Profesional de Artes y Ciencias de la Comunicación (IACC) en el que se dicta, entre otras carreras, Comunicación Audiovisual. El proyecto fue impulsado, a partir de la alianza entre empresarios y un grupo de profesores e intelectuales de izquierda, que según Liñero (2010), estaban motivados por la idea de hacerse cargo del “nicho” vocacional que había quedado abandonado con el cierre de las escuelas en los años 70.

Durante los años 80, surgieron una serie de instituciones de Educación Superior, que se plantearon comprometidas con el arte, la cultura y las humanidades, centrando el énfasis en los estudios que comenzaban a aparecer en Chile en la década de los '80, en torno a las comunicaciones y las tecnologías. Entre las primeras instituciones, destacan el Instituto Profesional ARCOS (1981), Universidad ARCIS (1982), Universidad UNIACC (1989), estas instituciones crearon escuelas para impartir cine, además de diversas carreras en el área de las expresiones audiovisuales que directa o indirectamente abordaron la enseñanza de la animación, esto a partir de la inclusión en sus mallas curriculares de cursos de animación digital o a través de cursos orientados al manejo de software de animación, tanto para el trabajo de producción como de posproducción.

En los años siguientes comienza a incrementarse de forma significativa la formación de escuelas, lo que responde a la intención de profesionalizar el área audiovisual en Chile. A la fecha en el país se han diversificado las alternativas de estudiar cine o comunicación audiovisual.

En relación a la producción de animaciones, Chile en las últimas dos décadas ha experimentado un marcado aumento, ampliando el mercado profesional -que por muchos años estuvo reservado

⁴⁷ La Universidad de Chile fue inaugurada en 1843, es la institución de educación más antigua de Chile.

principalmente a la publicidad- al terreno cinematográfico y al televisivo con series de animación infantil. Este aumento en la producción profesional, ha desembocado en una demanda creciente de creativos y personal especializado, capacitado para manejar las últimas herramientas de las tecnologías que hoy se aplican en la realización de animaciones.

Desde hace algunos años la formación y transmisión de conocimientos en torno a la animación se desplazó de las productoras⁴⁸ y el aprendizaje en la práctica, a los centros de enseñanza superior, los que han incluido materias relacionadas con esta disciplina en sus planes de estudios en ramos aislados de carreras de diseño, artes visuales y comunicación audiovisual. El panorama cambia el año 2004, cuando tres centros de enseñanza superior, entre los que cuentan dos universidades privadas y un instituto, abren carreras destinadas completamente a la animación, con un sesgo claro en el desarrollo de las nuevas tecnologías y “orientadas a la animación comercial y a preparar gente para poder integrarla a las realizaciones de largometrajes que requieren la contratación de muchos especialistas” (Barry, 2010: 206). En el proceso formativo, los cursos pasan desde el aprendizaje del dibujo tradicional hasta la manipulación de programas computacionales especializados y la producción de efectos visuales.

Las instituciones, en la generación de los proyectos universitarios, han privilegiado asociarse a la experiencia de los realizadores más destacados nacionales. Es así como, la Universidad Mayor creó la carrera *Diseño de Animación Digital* nombrando como director de carrera a Alejandro Rojas. Mientras en la Universidad UNIACC la carrera *Comunicación Multimedia: Animación Digital y Efectos Especiales*, cuenta entre sus docentes con Ricardo Amunátegui, realizador del segundo largometraje chileno animado llamado *Cesante*. Por otra parte, la Universidad de la Américas en la carrera de *Animación Digital*, tiene a dos profesionales ampliamente conocidos y de vasta trayectoria a cargo de los talleres de primer año, Edwin Gómez director general de Spondylus Producciones, empresa productora de cortometrajes animados en 3D. Cabe señalar, que esta universidad firmó un convenio con la productora Spondylus Producciones en el que los alumnos aprenden haciendo desde el primer

⁴⁸ Al término de los años '80 Alejandro Rojas crea la productora de animación Cineanimadores, dando inicio a una verdadera escuela en la práctica de casi un centenar de dibujantes en los momentos de mayor demanda.

año, a diferencia de los otros centros de estudio donde se deben cursar en los 2 primeros años ramos de Diseño o Comunicación Audiovisual antes de empezar a producir animaciones.

En la actualidad 6 instituciones de educación superior ofrecen la carrera de animación con un sesgo marcado en la adquisición de herramientas digitales, los programas van desde los cuatro a los diez semestres de duración. Sumada a las universidades antes mencionadas, la Universidad Gabriel Mistral dicta Animación Digital 3D, la Universidad del Pacífico la carrera de Animación Digital y Diseño de Videojuegos y el Instituto Profesional y Centro de Formación Técnica Duoc UC, Animación Digital. En conjunto ofrecen alrededor de 250 vacantes.

V.6.2 ESCUELAS DE ARTES VISUALES

Las artes visuales se han transformado en una disciplina que ha sido clave para la exploración, creación y desarrollo de las animaciones en Chile.

La formación de artistas visuales y los centros de enseñanza que la proveen en nuestro país, no han estado ajenas a las circunstancias políticas, avances tecnológicos y las transformaciones sociales y culturales producidas en las últimas décadas, descritas en capítulos anteriores.

Uno de los rasgos que define la formación profesional en artes visuales en Chile, es que ésta se adquiere en universidades en instancias de pre y posgrado, a diferencia de otros países latinoamericanos, u otras disciplinas artísticas que se desarrollan en nuestro país, como la danza y el teatro, donde la formación de artistas se da no solo en las escuelas universitarias, sino que se diversifican los espacios en que se desarrolla, como talleres de artistas, academias y diferentes alternativas para la formación autodidacta. Aunque no hay estudios serios en esta materia y que expliquen este fenómeno, es posible asociarlo al cruce entre la revaloración e impulso que se le ha dado al arte con el retorno a la democracia en los años 90 y el modelo económico neoliberal adoptado por nuestro país desde los años 80 (sostenido por los gobiernos democráticos) que ha privilegiado “el libre mercado”, mercantilizando la educación a través de diversas decisiones políticas.

Desde los años 90, Chile comenzó a experimentar un crecimiento en la oferta de carreras de artes visuales ofrecidas por la universidades, pasando de 5 a 15 escuelas que dictan programas conducentes a formar artistas en el contexto de las Artes Visuales, concentradas la mayor parte en Santiago, y en menor cantidad en Valparaíso y la zona sur del país.

Todas ellas, proponen planes y programas de estudios, aunque distintos y diversos, bajo el marco de la práctica del arte contemporáneo, centrados en una hacer reflexivo y crítico que aplique los discursos teóricos actuales; en una producción de obra innovadora, experimental y actualizada al uso de las técnicas y tecnologías contemporáneas; en un desarrollo artístico vinculado con otras disciplinas y la sociedad en general.

Es así como la animación ingresa a los planes de estudio, directa o indirectamente, al menos de tres formas distintas:

a.- La primera, a través de los cursos de computación. El creciente acceso y cada vez mayor uso de las tecnologías digitales por artistas en nuestro país en los años 90, que interesados en las posibilidades de experimentación, empiezan en una primera etapa, a explorar estos nuevos medios con el fin de ponerlos al servicio de sus prácticas artísticas habituales, concebidas como herramientas para facilitar y ser utilizadas en alguna de las fases de producción, para en una segunda etapa, dar paso a nuevas expresiones visuales, proponiendo los medios digitales como fin en si mismo.

Las escuelas de arte, conscientes de este escenario, se ven prácticamente en la obligación de incorporar materias asociadas al uso de estas nuevas tecnologías. Las que ya existían, entran en procesos de revisión y modificación de sus mallas curriculares, abriendo el espacio para programar nuevos cursos y actualizar la infraestructura, en este proceso se implementaron salas de computación y laboratorios digitales; mientras las nuevas escuelas de arte consideraban desde su origen la incorporación de estos nuevos medios y todos sus requerimientos, en sus planes de estudios.

Algunos ejemplos, en este sentido, son la Escuela de Arte Pontificia Universidad Católica de Chile, que en el contexto de cambios curriculares el año 1996 puso en marcha los talleres de gráfica digital con 15 computadores y programas de tratamiento de la imagen y el laboratorio de video digital. (Villegas,

2011); y la Escuela de Arte de la Universidad del Desarrollo, que el año 2002 giró del enfoque teórico dado inicialmente, a uno más centrado en la práctica del arte contemporáneo. Según su director Arturo Duclos, el currículum actual promueve el pensamiento crítico basado en las nuevas tecnologías, con el fin de perfeccionar las habilidades en aplicaciones computacionales 2D, 3D y 4D (Ortiz, 2011).

Los primeros cursos de computación que incluyeron contenidos y materias en torno a la animación, estuvieron focalizados en el manejo de software, siendo uno de los más comunes el Flash MX, a través del cual los alumnos comenzaron a realizar sus primeros trabajos, actualmente estos cursos han evolucionado para centrarse en los fundamentos de la animación digital, basados en ejercicios en torno a ideas y conceptos posibles de ser desarrollados con herramientas comunes a distintos softwares.

b.- La segunda, mediante cursos de animación optativos o electivos. Desde la última década del siglo XX, el Estado chileno ha promovido a través de diversas iniciativas la innovación curricular en el sistema de educación superior. En este marco, las mallas curriculares del sistema universitario en general y de las licenciaturas en artes visuales en particular, han evolucionado y se han transformado gradualmente en programas flexibles, con planes de estudio que depositan en los estudiantes la facultad de organizar parte del recorrido para alcanzar su formación como artistas, otorgándoles la posibilidad elegir entre los denominados cursos de carácter optativo o electivo, los que mejor calzan con sus intereses. Esto con el objetivo de entregar una formación integral, además de promover que los estudiantes profundicen en aspectos específicos de su formación profesional o bien incursionen en disciplinas o áreas del conocimiento diferentes a las artes visuales. Con estas medidas, las escuelas de artes visuales buscan formar artistas o profesionales polifacéticos, más creativos, con conocimientos, tanto teóricos como prácticos de mayor profundidad en las áreas elegidas y capaces de desenvolverse en distintos ambientes laborales.

En este contexto, las escuelas de artes visuales incluyen en sus programaciones semestrales cursos optativos o electivos de animación, que no necesariamente tienen una continuidad en el tiempo, y que por lo general responden a ofertas programáticas distintas cada año, según consideraciones basadas, en las planificaciones económicas, las estimaciones de factibilidad (infraestructura, materiales, etc.) y las evaluaciones a los docentes y a cursos realizadas por los estudiantes una

finalizado el semestre.

Estos cursos, siempre son dictados en función de obtener resultados visuales en el área de la expresión y creación artística, sus contenidos transitan desde el aprendizaje de la animación tradicional, hasta cursos que involucran técnicas y tecnologías más contemporáneas, como por ejemplo, *Animación Digital a partir de fotografía múltiple simultánea* en la Escuela de Arte de la Universidad Católica de Chile dictado por Felipe Baeza, o Animación Digital en la Universidad de Chile dictado por Francisco Huichaqueo.

c.- La tercera, a partir de trabajo realizado en cursos o talleres de creación. La enseñanza superior en arte en Chile, ha pasado desde los años 90, de estar centrada en las disciplinas tradicionales y en la especialización técnica, a la noción de escuela de artes visuales tendientes a una formación interdisciplinar y multidisciplinar. De esta manera, los planes de estudio han tendido a eliminar las menciones disciplinares y por el contrario, han desarrollado planes de estudio más abiertos y flexibles, donde hay cada vez menos cursos mínimos y cada vez más cursos optativo o electivos que complementan el trabajo que se desarrolla, en los que se consideran la columna vertebral de las mallas curriculares de artes visuales: cursos o talleres de creación y producción de obra, que organizados en distintos niveles, según su grado de dificultad centran sus objetivos y metodologías de trabajo en el desarrollo de proyecto artístico de los estudiantes.

En estos cursos o talleres el trabajo se desarrolla, en torno a diversos aspectos relativos a la creación, exhibición e interpretación y análisis de las obras, sin importar la disciplina en que se inscribe, es decir, en este espacio académico de formación, el trabajo no se desarrolla limitada a un área de producción específica, por el contrario, se promueve la diversidad y cruce en todos los sentidos, ya sea entre los elementos que componen las obras: técnicas, materiales, soportes, tecnologías, temas, contextos, contenidos, etc. o con otras áreas del conocimiento, como las ciencias, la arquitectura, el diseño, la música, arqueología, antropología, etnología, psicología, entre otras.

En el marco de la diversidad propuesta por estos cursos o talleres, algunos estudiantes desarrollan sus obras y proyectos de creación en animación, entendida como un medio que conduce a un contenido, privilegiando su potencial experimental y expresivo, sobre su condición narrativa, en

cuanto a su característica que la convierten en uno de los medios más adecuados para narrar historias de forma secuencial.

El trabajo de animación en este contexto, debe insertarse en una dinámica, en que junto a otras obras es sometida en el espacio del taller a la reflexión y discusión grupal, con el fin de favorecer el intercambio de ideas y la evaluación de los procesos y sus resultados.

V.5.1.3 DIFUSIÓN Y PROMOCIÓN DE LOS ESTUDIANTES

Los estudiantes que realizan animación han encontrado en sus respectivas escuelas, espacios para difundir y promover su trabajo, organizando diversas muestras en sus casas de estudio. Un caso relevante en este sentido es el Proyecto Anima, fundado el año 2000 por un grupo de estudiantes de la Universidad de Playa Ancha, en la ciudad de Valparaíso, dirigidos por el académico Ariel Pereira Peña. La agrupación se propone como objetivo incentivar la creación de obras en animación, mediante la transferencia del conocimiento y la tecnología desde el ámbito universitario, propiciando el rescate de valores culturales relacionados con la identidad y el territorio. El proyecto aunque no es un festival propiamente tal, se ha convertido en una de las instancias de difusión más importantes y de mayor impacto a nivel regional, reconociéndoseles en el medio por lograr levantar una alternativa local frente a las estrategias comerciales extranjeras de la industria de la animación; la preocupación por renovar los contenidos y aporte que han realizado en torno a fomentar la producción animada en los jóvenes y la formación de nuevas audiencias.

El proyecto Anima ha sido un espacio para relevar la animación en la región de Valparaíso, consiste en una actividad artística y cultural orientada a promover el conocimiento, creaciones audiovisuales, realizar talleres, charlas, difusión de cortometrajes, además de trabajos realizados en el ámbito de la educación escolar. Se realiza una vez al año y tiene repercusión a nivel nacional e internacional.

Las muestras son constituidas por una selección de cortos animados realizados por los integrantes de la agrupación, realizadores independientes de la región e invitados nacionales e internacionales,

entre otros, los realizadores chilenos Gregory Cohen, José Quiróz, Patricio González, Tomás Wels, Claudia Kemper, Edwin Gómez y los realizadores internacionales Andre Vaudin (Francia), José Briceño (Francia), Inge Herremans (Bélgica), Jesús Pérez (Bolivia).

Varios son los proyectos de animación realizados por sus integrantes en el contexto de la agrupación que han obtenido premios y reconocimientos, a continuación una lista con el detalle de éstos, publicado por Proyecto Anima en su sitio web:

2002	<p>SEBASTIÁN ORELLANA Ganador Primer lugar Festival de Video Educativo 2002, organizado por la Universidad de Valparaíso con la obra "Sueños de un Ascensor" Técnica Animación 2D dibujo tradicional.</p> <p>MARIA JOSÉ REYES Ganadora Premio especial Concurso Anual de Arte 2002 organizado por la facultad de Arte Universidad de Playa Ancha con la obra "Relato de un Principito" Técnica Animación 2D dibujo tradicional.</p>
2003	<p>CLAUDIO DÍAZ / GONZALO PIZARRO Ganador Festival de Cine Universitario 2003, organizado por la Universidad de Valparaíso y la carrera de Cine con la obra "Tras el silencio" Técnica Animación 2D dibujo tradicional y 3D.</p> <p>SEBASTIÁN ORELLANA / RENÉ DEL FIERRO Ganador Primer Lugar Festival de Animación de 1 minuto 2003, organizado por la Universidad de la Serena con la obra "Guachacas" Técnica Animación 2D dibujo tradicional.</p> <p>JESÚS PÉREZ Ganador Cuarto Lugar Festival de Animación de 1 minuto 2003, organizado por la Universidad de la Serena con la obra "Dejavu" Técnica Animación 2D dibujo tradicional.</p> <p>SERGIO DÍAZ Ganador Primer lugar Festival de Video Educativo VIDEOS 2003, organizado por la Universidad de Valparaíso con la obra "Soledad" Técnica Animación 2D dibujo tradicional.</p> <p>SEBASTIÁN ORELLANA / RENÉ DEL FIERRO Ganador Segundo Lugar Festival de Video Educativo 2003 VIDEOS , organizado por la Universidad de Valparaíso con la obra "Guachacas" Técnica Animación 2D dibujo tradicional.</p>
2004	<p>CLAUDIO DÍAZ Seleccionado Festival Internacional de Cine de Valdivia 2004 categoría animación con la obra "Ciclos vitales" (animación 2D - 6 minutos); Obtiene el primer lugar en el el 2º Festival Universitario de Cine y Video de la Universidad de Concepción 2004 , categoría animación. Obra "Ciclos vitales" (animación 2D 6 minutos), Ganador del primer premio del Festival de Cine Universitario de UNIACC, en la categoría animación con el corto "Ciclos vitales" (Octubre 2004)</p> <p>CESAR OCHOA obtiene Mención Honrosa en el 2º Festival Universitario de Cine y Video de la Universidad de Concepción 2004, categoría animación. Obra "Hueco mundo"</p>
2005	<p>CLAUDIO DÍAZ gana el Festival FLIP de animación organizado por la Universidad Católica de Valparaíso, con el corto "Ciclos vitales" (Abril 2005).</p> <p>MARIA JOSÉ REYES ganadora de una Mención Honrosa en concurso Nanometrajes Urbanos con la obra "ENTREPARENTESIS" organizado por Canal 13 y Plagio.</p> <p>La Cineteca de la PUCV brinda homenaje a ARIEL PEREIRA, Director de ANIMACHILE por su destacada</p>

	<p>trayectoria y desarrollo de la animación en Chile en el marco del 1º festival de Cineanimación "FLIP" 2005 organizado por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Se exhibe una retrospectiva de la obra del artista.</p> <p>MARÍA JOSÉ REYES, Alumna de Anima Obtiene Mención Honrosa en Concurso "NANOMETRAJES URBANOS" 2005 Organizado por plagio.cl y canal 13 con la animación "Entreparentesis" (Septiembre 2005)</p> <p>CLAUDIO ROCCO Y SERGIO DÍAZ, integrantes de ANIMACHILE obtienen el primer lugar en el Cuarto Festival de Cortometrajes y documentales de Aconcagua de la ciudad de San Felipe (Octubre 2005) con la obra de dibujos animados titulada: "El niño en la Piedra"; Integrantes de ANIMACHILE obtienen el primer lugar en el Tercer Festival de Cine y Video de la Universidad de Concepción, 2005 en la categoría animación, (Noviembre 2005) con el corto de dibujos animados titulado "El Niño en la Piedra".</p> <p>JESÚS PÉREZ Y ALVARO STUARDO, integrantes de ANIMACHILE obtienen Mención Honrosa en el Tercer Festival de Cine y Video de la Universidad de Concepción 2005 en la categoría animación, (Noviembre 2005) con la obra de dibujos animados titulada: "La Recta Provincia".</p>
2006	<p>CLAUDIO ROCCO Y SERGIO DÍAZ, integrantes de ANIMACHILE obtienen el Primer Premio en la categoría animación en el 4º Festival de Cine Digital Viña Del Mar (Enero 2006) con la obra de dibujos animados titulada "El Niño en la Piedra."; obtienen el Primer Premio en el Festival de cine lúdico "A tajo abierto", (Enero 2006) con la obra de dibujos animados titulada "El Tata."</p> <p>CLAUDIO ROCCO, Integrantes de ANIMACHILE obtienen mención honrosa en el Festival de Animación "FLIP " de la UCV, (Abril 2006) con la obra de dibujos animados titulada "El Pescador."</p> <p>JORGE VERGARA, obtiene el primer premio en el Festival de Cortometrajes organizado por la Universidad Arcos; obtiene el primer premio en la categoría Animación Nacional en el Festival Internacional de Cine de Viña del Mar 2006 con el corto de dibujos animados "Jugando con la Muerte"</p>
2007	<p>JORGE VERGARA, obtiene el primer premio en el 5º Festival de Cine Digital de Viña del Mar en la categoría animación con el corto de dibujos animados "Jugando con la Muerte"</p>

Fuente: web www.animachile.cl

Otro hito relevante en torno a la difusión y promoción de las obras en animación realizadas por los estudiantes y ex estudiantes de las distintas instituciones de educación superior chilenas, es la muestra *Alcances de la nueva animación*, organizada el año 2009 por el Museo Nacional de Bellas Artes en el marco de la exposición *Exijo una explicación! 200 años de narración gráfica en Chile*, curada por Marco Esperidión, dibujante, guionista e investigador y Angélica Pérez Germain, artista visual y asistente de dirección del MNBA. La exposición fue planteada como una extensa revisión en torno a la narración gráfica chilena en todas sus variantes, reconociendo su carácter identitario. En la muestra se recorren períodos históricos y se definen las principales temáticas y problemáticas desarrolladas por ésta disciplina, cuya evolución se explica a partir de los diversos procesos políticos, culturales y económicos sucedidos en nuestro país.

Las exposición se organizó en lugares distintos de acuerdo a cuatro líneas temáticas, una de ellas fue titulada *Alcances de la nueva animación*, aquí la muestra reunió una selección de los mejores trabajos de animación experimentales e inéditas de estudiantes y ex estudiantes del sistema educación superior chileno, junto a trabajos de realizadores destacados en el mundo de la animación.

Participantes en la muestra:

Escuela de Arte UC	Joaquín Cociña, Antonia Herrera, Tomás Schüller
Escuela de Diseño UC	Cristóbal León
Universidad de Chile	Francisco Huichaqueo, Vicky Bravo, Olivia Eliash, Francisco González, Andrea Ivette Inarejo, Pablo López, Gabriel Osorio.
Comunicación Digital, UNIACC	Cristóbal Atria, Paul Badilla, Víctor Berríos, Pablo Berroeta, Spiro Bunster, Francisco Cerda, Dinka Cerna, Felipe Contreras, Roberto Delgado, Catalina González, Jorge Herrera, Marcelo Kaczeczka, David Fenner, Felipe Parra, Cristián Lafertte, Joaquín López, Max Martínez, Leo Martínez, Cristóbal Munizaga, Pedro Navarrete, Alberto Núñez, Ricardo Sepúlveda, Álvaro Zambrano, María Fernanda Zegers.
Animación Digital Instituto Profesional Arcos	Hugo Espinoza, Tomás Montalva, Max Puga, Grupo Sífilis:(Ignacio / Kastrol / Felipe).
Comunicación Audiovisual, DUOC UC Concepción	Sara Salazar
Realizadores invitados	Niles Atallah. Vivienne Barry, Ariel Cid, Tomás Montalva.

V.5.1.4 CONSIDERACIONES SOBRE LA EMPLEABILIDAD

En nuestro país al igual que en otras partes del mundo, estudiar una carrera artística es sinónimo de un futuro laboral incierto, por tanto, los artistas y realizadores chilenos deben ejercer su carrera en muchos casos de forma independiente, debiendo gestionar permanentemente fuentes de financiamiento para poder realizar sus obras. En el caso de quienes se dedican a la realización de animaciones como medio de expresión artística -debido principalmente a las herramientas digitales y conocimientos especializados en torno al movimiento adquirido en las escuelas de animación o alguna carrera afín- tienen la posibilidad de participar paralelamente de un campo ocupacional más amplio y que en los últimos años ha demostrado tener una proyección en crecimiento, compuesto por un mercado de la animación, asociado a: Medios de comunicación televisión e internet; Productoras de efectos especiales para cine y televisión; Empresas de servicios audiovisuales; Empresas de publicidad; Asesoría de proyectos multimediales; Empresas de desarrollo de video juegos; Docencia en talleres de animación, entre otros.

Listado de Instituciones de Educación Superior que ofrecen carreras centradas en las artes visuales (arte, cine, video y animación) en Chile.

Disciplina	Institución, Grado o carrera, Dirección web
ANIMACION	DUOC. Carrera de Animación Digital . http://www.duoc.cl/carrera/animacion-digital Universidad Santo Tomás. Carrera de Animación Digital y Multimedial http://www.santotomas.cl/areas/areas/detalleCarrera/ip/comunicacion/38/ip-carrera-animacion-digital-y-multimedia Universidad del Pacífico. Animación Digital y Diseño de Video Juegos / http://web.upacifico.cl/interior#!/carrera/animacion-digital-y-diseno-de-video-juegos Universidad Gabriela Mistral. Licenciatura en Animación Digital 3D y Efectos Visuales / http://www.ugm.cl/carreras/facultad-de-ingenieria-y-negocios/escuela-de-diseno-animacion-e-industrias-creativas/animacion-digital-3d/ Universidad UNIACC. Licenciatura en Comunicación Digital, especialidad en Animación Digital / http://www.uniacc.cl/carrera/comunicacion-digital-animacion-digital/ Universidad Mayor. Licenciatura en Animación Digital / http://www.umayor.cl/um/animacion-digital-umayor/
CINE Y AUDIOVISUAL	Universidad de Chile. Licenciatura en Comunicación Audiovisual / http://www.uchile.cl/carreras/8784/cine-y-televisión Universidad de Valparaíso. Licenciatura en Cine / http://www.uv.cl/carreras/?c=19024

	<p>Universidad de Viña del Mar. Licenciatura en Artes de la Comunicación Audiovisual / http://www.uvm.cl/carreras/cine_comunicacion_audiovisual/cine_comunicacion_audiovisual.shtml</p> <p>Universidad de la Santísima Concepción. Licenciatura en Comunicación Audiovisual y Multimedia / http://comunicacion.ucsc.cl/carreras/1191/</p> <p>Universidad Mayor. Licenciatura en realización cinematográfica / http://www.umayor.cl/um/cine-umayor/</p> <p>Escuela de Cine de Chile Instituto Profesional. Carrera de Cine. Menciones en Dirección, Producción, Dirección de Fotografía, Dirección de Arte, Posproducción de Imagen y Sonido / http://escuelacine.cl/cine/</p> <p>Universidad ARCIS. Licenciatura en Cine / http://www.uarcis.cl/index.php/2013-05-29-20-23-11</p> <p>Universidad UNIACC. Licenciatura en Comunicación Audiovisual / http://www.uniacc.cl/carrera/comunicacion-audiovisual-cine/</p> <p>Universidad de Chile. Licenciatura en Comunicación Audiovisual / http://www.icei.uchile.cl/cine-tv</p> <p>DUOC Escuela de Comunicación Audiovisual. Carrera de Comunicación Audiovisual / http://www.duoc.cl/carrera/comunicacion-audiovisual</p> <p>Universidad del Desarrollo. Licenciatura en Artes Audiovisuales Dramáticas / http://comunicaciones.udd.cl/cine/</p> <p>Universidad Mayor / http://www.umayor.cl/um/cine-umayor/</p>
<p>ARTES VISUALES</p>	<p>Universidad de Playa Ancha. Licenciatura en Arte / http://www.upla.cl/</p> <p>Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Licenciatura en Artes / http://www.arte.ucv.cl/</p> <p>Pontificia Universidad Católica de Chile. Licenciatura en Artes / http://escuelaarte.uc.cl/</p> <p>Universidad Andrés Bello. Licenciatura en Artes Visuales / http://www.unab.cl/</p> <p>Universidad de Chile. Licenciatura en Artes Plásticas / www.artes.uchile.cl</p> <p>Universidad Mayor. Licenciatura en Artes Visuales / http://www.umayor.cl/um/facultad/arte-pregrado-artes-visuales-santiago</p> <p>Universidad Diego Portales. Licenciatura en Artes Visuales / http://udp.cl/facultades_carreras/arquitectura-artes-diseño</p> <p>Universidad Finis Terrae. Licenciatura en Artes Visuales / http://artesvisuales.finisterrae.cl/</p> <p>Universidad UNIACC. Licenciatura en Artes / http://www.uniacc.cl/carrera/artes-visuales/</p> <p>Universidad de Concepción. Licenciatura en Artes Visuales / http://admisión.udec.cl/?q=node/23</p> <p>Universidad Católica de Temuco. Licenciatura en Artes Visuales / http://artes.uct.cl/artes/</p> <p>Universidad Austral de Chile. Licenciatura en Artes Visuales / http://arquitectura-artes.uach.cl/artes-visuales/</p>

VI ESTUDIOS DE CASOS

En la presente investigación se ha utilizado como estrategia investigativa el estudio de 4 casos de realizadores chilenos, que han desarrollado una trayectoria de relevancia que ha destacado en el medio artístico desde la década de los 90 en adelante, y se caracterizan por ser artistas que conocen directamente los contextos que involucran la realización de animaciones como medio de expresión artística en Chile. Estos artistas brindan la posibilidad de observar en profundidad, a través de sus experiencias y sus obras, el desarrollo y las características que definen la animación artística y la diferencian de otros tipos de producción audiovisual en Chile.

De forma descriptiva y exploratoria se ha indagado la realidad de los realizadores seleccionados a través de entrevistas, revisión de sus trabajos artísticos, en bibliografía y web, en tanto creadores de animaciones artísticas.

Los realizadores(as) seleccionados(as) y sus respectivas obras se enmarcan en perfiles construidos a partir del cruce de 4 variables: su producción de obra, contextos de difusión/exhibición y contextos de formación.

El primer caso corresponde a la realizadora Vivienne Barry. Su perfil consiste en una realizadora que produce su obra exclusivamente en el marco de la animación. Su formación ha sido adquirida en Escuela Audiovisual, Diseño o Animación. Difunde su trabajo en festivales, cine y televisión.

El segundo caso corresponde a la realizadora Klaudia Kemper. Su perfil consiste en una realizadora que desarrolla su obra en el marco de la animación y las Artes Visuales. Ha sido formada como artista visual en una escuela de arte u otra a fin y difunde su trabajo en todos los soportes dispuestos para la animación artística: galerías de arte, museos, bienales de arte y video, festivales, sitios Web.

El tercer caso corresponde al realizador Felipe Baeza. Su perfil consiste en un realizador que desarrolla su obra de animación en el marco de las artes visuales. Ha sido formado como artista visual en una escuela de arte, exhibe su trabajo principalmente en galerías de arte, museos, bienales de arte y sitios Web.

El cuarto corresponde a la dupla de artistas Joaquín Cociña y Cristóbal León. Su caso aborda el perfil de realizador que dedica su obra al desarrollo de animaciones en el marco de la animación y en el marco de las artes visuales. Ha sido formado como artista visual en una escuela de arte, difunde y exhibe su trabajo en todos los soportes dispuestos para la animación artísticas: galerías de arte, museos, bienales de arte y video, festivales, sitios Web.

A fin de favorecer y establecer una relación directa con cada uno(a) de los realizadores(as) seleccionados(as) se consideró en la elección el hecho de que debían residir en Chile. A todos los casos se les aplicó la misma pauta de análisis, que en síntesis, consideraba 4 aspectos: Forma o aspectos formales, Tema, Contenido y Contexto.

VI.1 CASO 1: VIVIENNE BARRY

Vivienne Barry (Santiago de Chile, 1947), cuenta con una prolífica obra audiovisual como destacada directora de cine y animación. Tuvo un rol protagónico en el auge y desarrollo del stop-motion en Chile y, a su regreso tras el exilio a finales de los setentas, sus animaciones comienzan a colaborar con la publicidad y televisión alcanzando gran reconocimiento nacional e internacional⁴⁹.



Fig 52. Vivienne Barry trabajando en su estudio. (Imágenes obtenidas de la página <http://el-otrocine.blogspot.cl>)

⁴⁹ Vivienne Barry es periodista y Magíster en Literatura de la Universidad de Chile. Tras el golpe de estado se traslada a la ciudad de Dresden, en ese entonces Alemania Oriental, ambiente propicio para el paso inicial en su carrera. Durante esos años estudia y ejerce la animación en el DEFTA Trickfilm Studio de Dresden lugar en donde el trabajo con los grandes creadores significó un gran aporte para sus futuras producciones. Sus animaciones han sido premiadas con El Gran Coral de Animación del Festival de La Habana, en Biarritz ganó como mejor cortometraje y fué premiada en el Festival de Derechos Humanos de Argentina. Barry ha estado presente en un amplio espectro de Festivales del rubro audiovisual tanto en Chile como en el extranjero, no sólo como artista sino también como jurado en países como Eslovaquia, Francia y Polonia, destacando el Festival Internacional de Animación de Annecy catalogado como el más importante dentro del rubro de la animación.

La obra de Barry ha sido desarrollada bajo el patrocinio del Estado, a través de los fondos concursables Fondo CNTV en los años 2000, 2005, 2008, 2014; Fondart / Fondo Nacional para el Desarrollo Cultural y las Artes el año 2002; Fondo de Fomento Audiovisual los años 2005, 2012; CORFO TV el año 2007.

Barry ha experimentado a lo largo de su carrera con distintas técnicas, tales como la animación por dibujos, papeles recortados, collages, pixilación, entre otras. Sin embargo, su obra se reconoce por el trabajo realizado con el stop-motion, principalmente con el uso de plasticinas, trozos de papel y telas. Si bien su línea de trabajo desarrolla una visualidad enfocada principalmente a niños, la influencia de los años en Alemania se traducen en un contenido emotivo dividido entre la temática infantil y la experiencia del exilio.

Si bien es cierto que sus primeros cortometrajes datan del periodo de su estadía en Alemania, sus producciones más destacadas corresponden a proyectos realizados tras el retorno a Chile a finales de la década del setenta. *Nostalgia de Dresde* es su primer cortometraje de autor realizado en 1991, le siguen *Deriva* de 1995, *La salsa* de 1999 y *Como alitas de Chincol* de 2002. Mención aparte tiene la serie infantil que realizó Vivienne Barry para la televisión nacional de Chile llamada "Tata Colores". La serie se mantuvo al aire entre 1990 y 1994 generando todo un fenómeno social, acercando por primera vez la animación a la cultura televisiva de niños y adultos de esa época. Cabe destacar también el cortometraje *Como Alitas de Chincol* considerado uno de los hitos más importantes en su carrera.

Aunque las obras mencionadas anteriormente comparten una estética dirigida principalmente a los niños, esto no impide en ningún caso el cruce con distintas temáticas y contenidos. En las animaciones de Barry hay una puesta en valor de la factura manual, la habilidad y dedicación con que son realizadas sus obras enfatizan precisamente el trabajo con las manos, lo cual denota una carga afectiva y calidez que se traspasa a los personajes que desarrolla. Los cortometrajes de Barry logran la coexistencia de una temática para niños y elementos extraídos de la cultura tradicional chilena, incorporando también canciones y cuentos infantiles propios de la cultura popular. Esta y otras características son las que distancian la obra de Barry de la animación más tradicional. Sus cortometrajes, que si bien son narrativos, no condicionan toda la producción a la narración de

hechos. El trabajo de arte que hay de fondo prevalece logrando una influencia diferente, para la época, en niños y adultos por igual.

La técnica del stop-motion es reconocida por permitir realizar animación de muñecos, marionetas u objetos tridimensionales, y se basa en la toma de fotografías, fotograma a fotograma. No existe un método único para su ejecución, por el contrario, existen innumerables variaciones en los procedimientos y los materiales (plasticina, arcilla, arena, alfileres, vidrio, materiales de desecho), lo cual la convierte en una técnica abierta a la experimentación, con un gran valor artístico que depende directamente de la creatividad de su realizador.

Demás está decir que el tipo de material utilizado por los animadores no se limita a la plastilina pudiendo emplearse además arcilla, arena, alfileres, vidrio, materiales de desecho o lo que una fértil imaginación pueda sugerir.

En el caso de la animación con plasticina o claymotion, la maleabilidad del material genera otro tipo de posibilidades. Sin embargo, independiente del material, el trabajo del stop-motion consiste en mover suavemente al personaje capturando un cuadro fotográfico por cada movimiento.

Es decisión del cineasta el trabajar con un personaje de plasticina de modelado muy acabado, que aspira a imitar perfectamente la realidad o por otro lado, trabajar la plasticina de modo que ésta conserve las huellas de los dedos, explotando la gestualidad del tacto, del trabajo manual y de las imperfecciones que implican las transformaciones del personaje.

El stop-motion hoy en día, se encuentra en un punto medio entre las posibilidades que ofrece la animación digital y los orígenes del cine mismo. Los cortometrajes de Barry potencian el vínculo que tiene el stop-motion con lo artesanal, no solo en el sentido técnico de la palabra, sino que su obra siempre evocará materialidades y formas presentes en el imaginario chileno y latinoamericano.

Barry, a través del stop-motion aspira a conseguir la ilusión de movimiento de objetos y muñecos estáticos por medio la sucesión de imágenes fijas que consigue de capturas fotográficas. Los personajes que desarrolla, no sólo son puestos en movimiento sino que cargan con una emoción, un sentido y contenido. La producción de sus animaciones le exige un trabajo de puesta en escena muy

cercano a la realización en vivo. En este tipo de animación tanto el trabajo de iluminación, el uso de cámara y lentes, los objetos, profundidades de campo y relaciones espaciales en general, no son virtuales como en las producciones digitales o dibujos animados, sino reales, como si tratase con actores.

Las animaciones de Barry realizadas en plasticina o arcilla, logran una apariencia acabada y suave que sin embargo no anula las cualidades expresivas de la plasticina y su absoluta dependencia al moldeamiento manual.

Vivienne Barry cumple un papel protagónico en la inserción y profesionalización de esta técnica en Chile, logrando la traducción de su experiencia en Alemania a un lenguaje arraigado en la cultura chilena, citando muchas veces a cantautores, relatos e imaginarios chilenos. Su gran aporte se materializa también al descender su trabajo al soporte televisivo, permitiendo así la posibilidad de que cualquier persona pudiese vincularse con sus animaciones, gracias a la televisión abierta.

VI.1.1 TATA COLORES

Tata Colores (1990) nace en el contexto del auge de la animación en el Chile de principios de los '90 la industria de la animación experimenta un aumento progresivo de las empresas y de la calidad técnica de sus producciones. En ésta década comienzan a aparecer los proyectos autorales de animación, surgiendo nuevas categorías en los festivales de cine nacionales y época también en que termina de consolidarse el potencial comercial de las empresas de animación.



Fig 53. Fotograma de Tata colores. Vivienne Barry. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.tvn.cl/>)

En este ambiente de creciente valoración de la técnica de animación, la televisión nacional de Chile (TVN) dedica unos minutos de su programación a una despedida infantil. Vivienne Barry fue la encargada de su realización y así fue como *Tata Colores*, entre 1990 y 1993, aparecía todos los días en pantalla justo antes del noticiero central.

La animación consiste en un stop-motion donde un viejito junto a dos niños pequeños y un perrito entraban en escena, éste les narraba un cuento y los niños se iban a dormir. En la animación podíamos ver cómo *Tata Colores* hacía aparecer espacios mágicos donde por medio del circo, los juguetes o la música trataba temas simples para los niños.

Tata Colores tuvo una gran recepción por parte de un público que abarcó todas las edades. Tras su primera emisión, TVN extendió el espacio por lo que la animación tuvo un total de 16 capítulos. La creación de cada capítulo se divide en dos partes, lo primero corresponde a la realización del stop-motion para luego complementarlo con la animación de una serie de objetos, recortes de papeles y plasticinas. La realización de una producción como esta implica el trabajo en conjunto de un gran equipo. En *Tata Colores* participaron ilustradores, artistas plásticos, directores de fotografía y

compositores además del trabajo de Barry como realizadora, guionista y animadora. Resulta necesario destacar, el hecho de que en la década de los 90, este grupo de realizadores tuviese tal espacio en televisión, permitiendo a miles de personas disfrutar en un canal abierto la experiencia de la animación.

Las primeras nociones de *Tata Colores* comienzan a gestarse durante el periodo en que Barry vivía el exilio político. En Alemania, cada noche a través de la pantalla, la animación en stop-motion de un viejito se despedida de los niños y los enviaba a dormir. Barry, ante la idea de retorno, decidió que los niños chilenos tendrían un viejito que les diera las buenas noches.

Tata Colores ganó importantes premios internacionales, tales como el Segundo Prix Jeunesse y premios a la mejor serie infantil en distintos países. Sin embargo, destaca principalmente como un fenómeno nacional, valorado y recordado hasta el día de hoy por aquellos que fueron niños durante esos años. El nombre *Tata Colores* es parte del lenguaje popular y tras su retiro de la pantalla en 1993 hubo protestas y reclamos que, sin embargo, no pudieron contra el advenimiento de la lucha por el rating que, desde ese momento, determinaría qué vemos y qué no.

VI.1.5 COMO ALITAS DE CHINCOL

Realizado en el año 2002, *Como alitas de chincol* es un cortometraje filmado en 35mm y con una duración de diez minutos. Consiste en la animación manual de trapos y bordados que lejos de ser una simple solución material, consisten materialidades que Barry ha tomado prestados del trabajo de las arpilleristas de Peñalolén.



Fig 54. Fotograma de Como alitas de chincol, 2002. Vivienne Barry. (Imágenes obtenidas de la página <http://cinechile.cl>)

El cortometraje es una animación de estas arpilleras en que las mujeres pobladoras de los sectores marginales bordaban su realidad durante el período de la dictadura militar. El título de la animación está rescatado de la canción *Angelita Huenuman* (1970) de Víctor Jara, inspirada en la vida de una tejedora mapuche del sur de Chile, del mismo nombre, más precisamente del verso: *Angelita Huenuman sus manos bailan en la hebra como alitas de Chincol*. Barry basa este cortometraje en los relatos de las mujeres arpilleras que desde hace algún tiempo grababan en la arpillera con género y lana sus sentires y experiencias de mujeres, madres, esposas y hermanas bajo un régimen militar. En sus arpilleras aparece representada su visión de temas como la tortura, las fosas comunes, los allanamientos, las huelgas de hambre y el exilio, entre otros muchos temas que podían relatar en primera persona, ya se trataba de padecimientos propios, como también los de sus vecinas y los de un país entero.

Vivienne Barry para poder animar estas composiciones bidimensionales hechas con tela bordada en la arpillera, le pide a las mujeres tejedoras que confeccionen nuevamente las arpilleras pero con todos los elementos despegados, es decir, sin cocer en la arpillera de modo que pudiesen moverse. Lo que logra la cineasta entonces, es dar vida a estos personajes ampliando sus posibilidades de abarcar y difundir su temática de resistencia. Este trabajo en conjunto de las mujeres arpilleristas y Vivienne Barry es un ejemplo de cómo la técnica audiovisual puede ser utilizada como un medio que potencia un mensaje, como un medio que cumple un rol artístico, cultural y muchas veces político. La finalidad de este cortometraje no es narrar una historia, es dar vida a la Historia que las arpilleristas han bordado.

Como alitas de Chincol gana el Gran Coral de Animación, premio otorgado por el Festival del Nuevo Cine Latinoamericano de la Habana, en Cuba el año 2003. Otros premios vinculados a los derechos humanos en Argentina, también ganó como mejor cortometraje en el Festival de Biarritz, pasó a formar parte de la selección oficial del Festival de Annecy Francia participando además en un gran número de festivales de cine internacionales y otros sobre derechos humanos.

Las producciones de Vivienne Barry proponen una democratización del género audiovisual, formando un vínculo con las artes visuales pero también con la televisión abierta y la publicidad. Generando una visualidad apta para niños y adultos, para chilenos y extranjeros.

Hay referentes para la obra de Barry que provienen de la animación producida por chilenos en extranjero durante el periodo comprendido entre 1973 y 1985. Los chilenos que realizaron obra en ese tiempo tienen en común, por lo general, de haber vivido el exilio y sobre todo en países europeos en donde la técnica de animación era muy difundida. Sin embargo, la animación en Chile que comienza a desarrollarse desde la década de los ochenta puede ser de muchos tipos, variando tanto en técnica como también en el propósito por cual existen. La obra de Vivienne Barry muestra el potencial de alguna de estas opciones develando un lado más artesanal de la animación y poético en su precariedad.

VI.2 CASO 2: KLAUDIA KEMPER

Klaudia Kemper⁵⁰ (Rio de Janeiro, 1966), se radica en Santiago de Chile desde los diez años. Con una trayectoria de veinte años, su obra transita entre soportes que varían desde la pintura a la animación y video-instalación. En 2013 realiza una muestra retrospectiva en el Museo Nacional de Bellas Artes que incluyó sus instalaciones, video-instalaciones, animaciones, pinturas y obra gráfica. La notoriedad de su trabajo data de principios de la década de los '90 en particular, al presentar *M* (1990), un proyecto de cine-animación experimental. La obra fue ampliamente reconocida tanto en el medio local como internacional, siendo exhibida en espacios como el MoMA (1993), el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (1992 y 2011) o el Museum Contemporary Art en Sydney, participando también de festivales y bienales del rubro del video arte.

La obra de Kemper ha sido desarrollada bajo el patrocinio del Estado, a través de los fondos concursables Fondart / Beca Del Fondo Nacional De Arte los años 1994, 1998, 2000, 2001; Fondo de Fomento Audiovisual el año 2005 y 2013; DIRAC / Dirección de Asuntos Culturales el año 2006; Fondart Inmersión el año 2012.

⁵⁰ Kemper es titulada en Diseño Gráfico de la Universidad Católica (1990), realizando posteriormente estudios de pintura en el taller San Ignacio y colaborando paralelamente en televisión como directora de arte y animación. Al trasladarse a París recibe la influencia de artistas como Annette Messager y Louise Bourgeois, y una vez de vuelta en Chile a finales de 1998, produce una gran cantidad de exhibiciones y proyectos internacionales en Brasil, Colombia, Ecuador y Canadá. Este período determina algunas de las características que estructurarán toda la obra de la artista, tales como el trabajo con el espacio y la instalación; así también la traducción de estos conceptos al lenguaje audiovisual y la inclusión de las primeras figuras escultóricas. Desde el año 2013 realiza estudios en Magíster en Cine Documental en la Universidad de Chile.



Fig 55. Klaudia Kemper trabajando en su estudio. (Imágenes obtenidas de la página <http://arquitectura.udd.cl>)

Junto con *M* video animación en 35mm y 6 minutos de duración , destacan video-animaciones tales como: “Links” (1999), animación de 10 minutos, y “World Wild Web”, animación de 3 minutos (2001). Es relevante en la obra de Kemper que la visualidad particular de sus animaciones refleje el traspaso desde la superficie a la temporalidad, evidenciando el encuentro entre el plano pictórico y el tiempo, en lo que la artista llama “pinturas en movimiento”. Tanto sus animaciones como video instalaciones comparten el uso de la tecnología audiovisual no como un fin en sí mismo, sino como un medio que pareciera mostrarse torpe y técnicamente incorrecto en pos de no limitar el sentido, la expresividad y la potencia de lo pictórico y lo gráfico presente en sus animaciones. El tratamiento gráfico de las animaciones presenta variaciones en el transcurso de la obra, cambios en el tratamiento de las imágenes que van desde representaciones reconocibles de referentes reales a configuraciones más abstractas, de formas libres y gestuales, del mismo modo, las animaciones son tratadas en técnica mixta, a partir de dibujos sobre papel, los que posteriormente digitalizados y tratados con software de manipulación de imágenes fijas y en movimiento en mapa de bits y vectores.

En la obra audiovisual de Kemper existe una propuesta personal e íntima. Hay una insistencia por parte de la artista en cuestionar la técnica y la forma correcta o convencional de realizar animación. El resultado de esto, es una obra que nos propone, como espectadores, experimentar nuevas formas de comunicación ajenas a nuestros hábitos de pensamiento y al uso común de nuestros sentidos. En su producción audiovisual, tanto en la animación como en la video-instalación, el tiempo no es sólo un factor técnico: para Kemper en la temporalidad habitan pasiones y fuerzas que pueden activar, dar vida y metamorfosear sus dibujos. Forma y fondo en las animaciones están al servicio de los contenidos que la artista trabaja. El contexto dictatorial, la violencia o lo vital están presentes en cada gesto.

Kemper en el catálogo de su exposición retrospectiva *Inmersión* (2013), señala que en su proceso de aprendizaje, la técnica de animación siempre estuvo bajo su cuestionamiento y sometida a discusión con sus profesores. Es así como la artista determina de una u otra manera no realizar animación de la forma “correcta”. Desde ahí surgen sus animaciones mucho más cercanas a la pintura que al dibujo animado tradicional o “cartoon”.

La realización de las animaciones consta de grandes volúmenes de dibujos sujetos a una gran producción en serie en que son manipulados, en distintas etapas, por varias personas. Este proceso para Kemper tiene la dificultad intencional de trabajar con dibujos abiertos de líneas incompletas, como si estuviesen mal acabadas, con la finalidad de delatar el proceso dejando espacio a la ambigüedad e indefinición que permite la línea abierta. Este tipo de dibujo complejiza el proceso de aplicación de color, ya que se espera que la línea de contorno sea regular, clara y cerrada. Los errores y diferencias que se producen entre cada imagen debido a la dificultad que implica para los pintores interpretar el tipo de línea, fascina a la artista. El cuestionamiento en torno a dónde comienza y termina un dibujo en la perspectiva de todo su trabajo gráfico toma valor y sentido. Recordemos que en un contexto previo al auge de la era digital, las animaciones se hacían en 35mm y cada acetato debía ser pintado a mano por el reverso y con sumo cuidado. Esta apertura de posibilidades, como señala la artista, va contra todos los principios de la producción en serie de la animación. El tipo de animación que propone Kemper estará entonces vinculado con la idea de una realidad más abierta y variable a la cual el espectador no está acostumbrado; esto es el resultado de la crítica por parte de la artista hacia el academicismo que empobrece y limita las posibilidades de la imagen.

Otras veces el movimiento de la animación sirve para evidenciar aquello que subyace en decenas de dibujos realizados por Kemper. En *XXX 1+1*, la artista traspasa sus dibujos a la animación para reflexionar en torno al erotismo, lo sexual o pornográfico y sus límites. Es posible constatar la convergencia de diversos formatos y técnicas en una sola obra: la animación, la video-instalación y el dibujo. De este modo, el video se utiliza en función de potenciar al dibujo: es un medio para exacerbar el poder de una imagen.

VI.2.1 M

La animación *M* realizada el año 2009, narra la huida constante de un hombrecillo perseguido por una bestia televisiva, para lo cual, el sujeto cuenta con un tarjeta que le permite transportarse en el tiempo y el espacio. La animación se inicia con un personaje que ve imágenes en blanco y negro en una televisión, las imágenes vistas por este personaje principal son alusivas al contexto socio-político-cultural de los años 90 en Chile. Se observan imágenes de militares, deportes, carteles de protestas callejeras, aparece la imagen de Ricardo Lagos, político de la época que más tarde asume la presidencia de Chile. Mientras el personaje principal observa detenidamente las imágenes, del televisor aparece un monstruo que lo comienza a perseguir, tras arrancar y viajar en el tiempo, aparece caminado en las calles de Santiago, capital de Chile, mientras avanza se asombra tras pasar en varias oportunidades pasar en frente de una demanda social escrita en las paredes de la ciudad de la CTC (confederación de trabajadores del cobre).

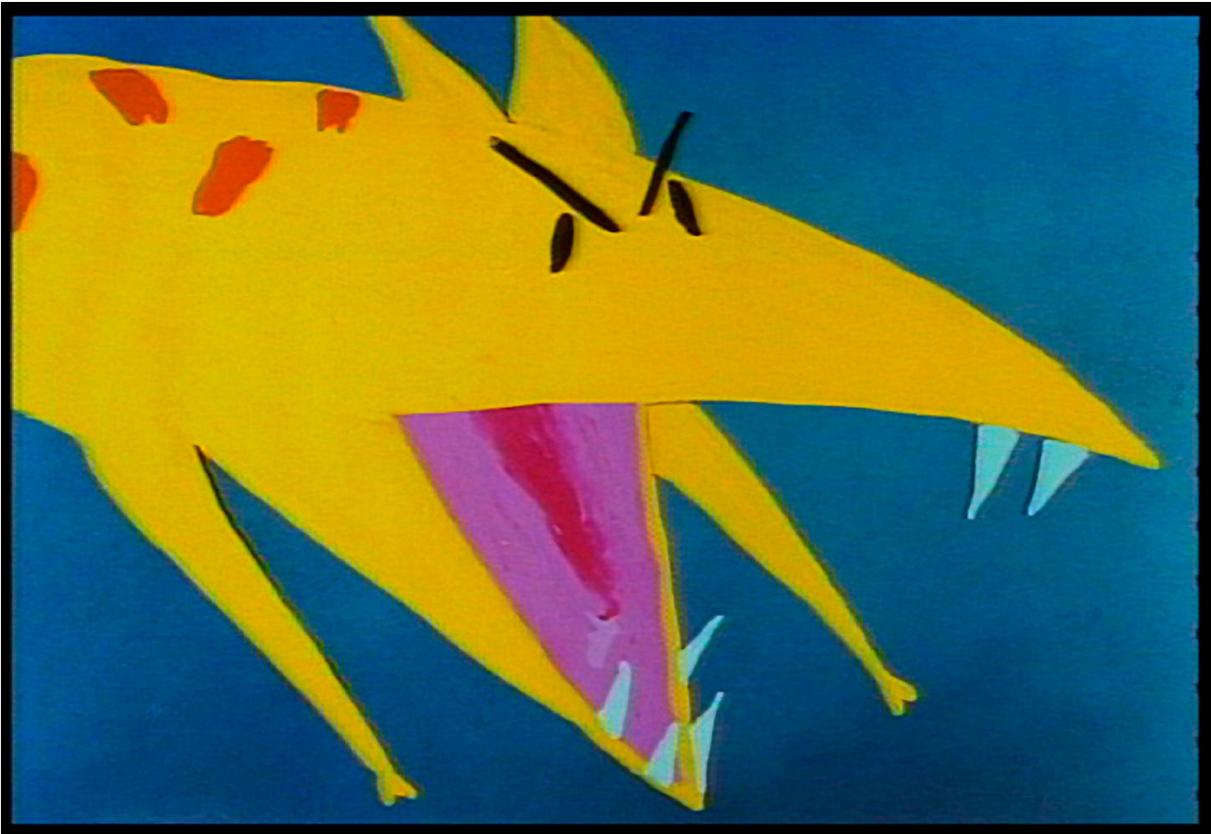


Fig 56. Fotograma de "M". Klaudia Kemper. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.arteinformatado.com>)

Además es posible inferir que esta obra alude al efecto de la televisión en las personas, lo que implica la llegada masiva de los televisores como medios de comunicación de masas, con la llegada de la democracia y la instalación de la economía de libre mercado en Chile.

En términos técnicos, *M* es una animación hecha en 35mm de poco más seis minutos de duración, donde Klaudia Kemper problematiza en torno a la imagen y el movimiento. La reflexión alrededor de esos dos elementos y su conjugación es la propuesta de la artista en la medida en que la imagen pictórica se encuentra con el tiempo, activándola y dándole potencia.

La obra audiovisual de Kemper fluctúa entre uso de la tecnología y su puesta en cuestión, privilegiando muchas veces un uso artesanal de la técnica, consecuente con su crítica a los medios tradicionales de animación. Sin embargo, la obra de Kemper oscila cómodamente entre las posibilidades de lo digital y lo analógico. *M* es un claro ejemplo de esta convivencia de opuestos, donde lo que observamos es pintura en movimiento o al menos una animación mucho más cercana al

trabajo pictórico que al cartoon. En la obra de Kemper habitan estos contrapuntos entre soportes diversos y el diálogo entre elementos opuestos.

La presencia de manchas y pinceladas se evidencian e interactúan con el dibujo conformado por unidades lineales simples pero eficientes. En los dibujos no hay mayor ambición y la estética del “mal hecho” privilegia la amplitud de sentidos y posibilidades. La temporalidad en esta animación también es relevante para Kemper, quien propone un tiempo cíclico en donde el inicio y el fin del video no estén demarcados; el intento de romper con la estructura lineal impone al espectador una forma de percibir la temporalidad distinta a la secuencialidad lineal tradicional a la cual está tan habituado. No obstante, la artista reconoce que al fijar en la animación una línea de tiempo, inevitablemente se vuelve representacional, cercana a una realidad en que se suceden hechos que constituyen una historia. Por abstracta que sea, siempre habrá una línea de tiempo, un guión. No se puede determinar el sentido de esta obra; la finalidad de su naturaleza difusa es, de hecho, no apresar el sentido. No es su intención representar, ni tampoco la obra se comunica con el espectador. En las animaciones de Kemper habitan las fuerzas que impulsan y determinan nuestra vida cotidiana, aquellas sensaciones irrepresentables que se oculta en lo trivial y cotidiano. En la animación *Non Stop* (2002), al igual que en *M*, se produce una alteración de las categorías que estructuran lo que el espectador reconoce como su mundo social. Kemper logra esto incluyendo en sus animaciones formas e imágenes anómalas que, en el caso de *M*, aluden a nuestros miedos irracionales, a ese flujo de verdad íntima que se escapa de nuestro control racional.

VI.2.2 XXX 1+1

La idea de cotidianidad, antes tratada, asume un rol protagónico en este proyecto de video-animación. *XXX 1+ 1* (2006) reúne video-instalación y dibujo, donde cuadro a cuadro ocurre una traducción o traspaso del dibujo a la imagen en movimiento. El accionismo que propone el formato video es un medio para evidenciar la temática abordada en la obra pictórica y dibujística. Realizados sobre papel mural como soporte, lápiz y esmalte, los dibujos abordan lo sexual para reflexionar en torno a los límites entre lo erótico y lo pornográfico que subyacen en esta especie de bitácora de la

cotidianidad entre un hombre y una mujer. La mala factura del video-animación tematiza el punto de vista del espectador y como es éste quien, según sus propios deseos, complementa los desplazamientos de la imagen. La sensualidad de la obra radica en la retribución que consigue el espectador tras el placer de la construcción imaginaria. La mala factura invita a completar, a consumir el acto.

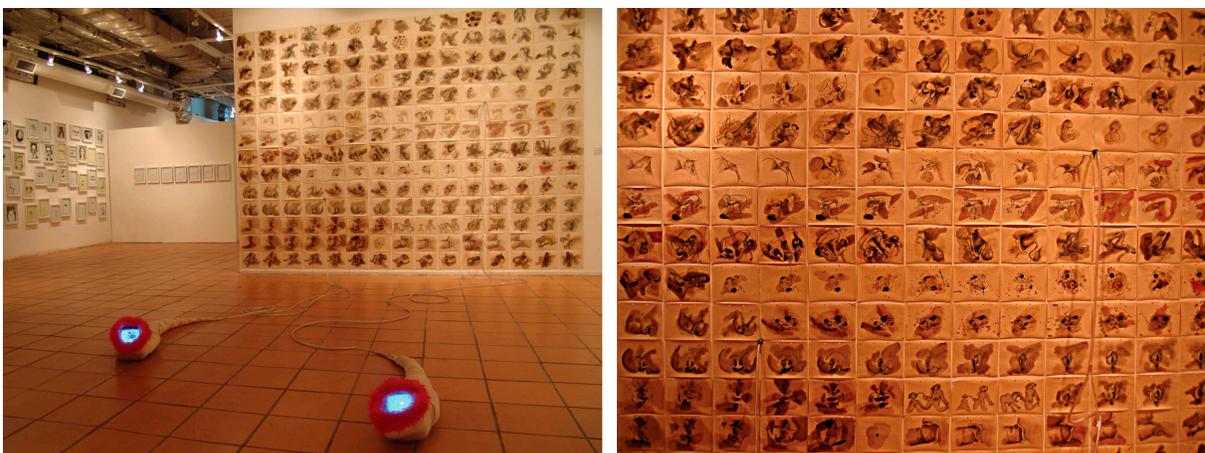


Fig 57. Fotografía de la video instalación xxx 1+1 (Imágenes obtenidas de la página <http://www.klaudiakemper.com>)

La cualidad carnal de la video-instalación responde a la atmósfera corporal y visceral vinculada a los procesos vitales con los que trabaja Kemper a lo largo de sus obras. Estos sujetos-objetos que se proponen en la instalación, realizados en tela, son los que contienen los monitores donde se visualiza la animación. Diálogos en torno al cuerpo, la vida cotidiana y la historia personal es lo que subyace bajo la estética carnal de sus instalaciones. Al referirse al cuerpo, Kemper propone un desplazamiento de la visión antropocéntrica, alejándose de lo necesariamente humano para dejar fluir la noción de ambivalencia animal de la carne, la boca, los placeres del ojo, etc. La artista no aspira a provocar belleza ni tampoco coherencia sensorial; la video animación es el medio por el cual nos muestra lo desmesurado, excedido, lo anómalo. Kemper se vale de lo explícito, obscuro y terrible para dar expresión y posibilidad de sentir.

Desde una arista muchas veces violenta, es abordado el imaginario femenino en la obra de Kemper. El cuerpo y el mundo personal y cotidiano responden a una exploración de género propia, que la distancia de otras artistas contemporáneas. Lo femenino separado de su noción humana se torna oscuro y ominoso.

A pesar de aludir a imaginarios distintos, *M* y la video animación *XXX 1+1* comparten la prevalencia de la obra pictórica y dibujística por sobre las posibilidades del video y la animación. Como ya se ha señalado anteriormente, el formato audiovisual en la obra de Kemper es un *medio*, un catalizador. En ella hay una resistencia cultural no sólo por su calidad de mujer, artista y latinoamericana – sumado al contexto dictatorial en que logra surgir su obra –, sino también en la resistencia ante el advenimiento de la era digital y la inmediatez del software de edición de los formatos digitales.

Kemper es una artista que no ha estado ajena al contexto socio-político-cultural del que ha sido parte, en sus obras se observan además de un propuesta técnica y estética una propuesta de contenido, donde se expresa a través de su obra la situación que se estaba viviendo en Chile tras la dictadura militar. Su obra es un ejemplo de lo que implicó para varios artistas en distintas disciplinas la llegada de la democracia en los años 90, que hizo posible dejar atrás la censura y realizar propuestas que antes eran impensadas. Es así como en su obra, se pueden observar reflexiones en torno al modelo económico imperante y los medios de comunicación de masas como la televisión, los roles de género y la posición de la mujer respecto del poder y de la vivencia de su sexualidad, entre otras cosas.

VI.3 CASO 3: FELIPE BAEZA

Felipe Baeza nace en Chile en el año 1978. Su obra destaca debido al importante desarrollo en la técnica de animación ligada a la incorporación de nuevas tecnologías que, debido al alto costo y complejidad de producción, no han sido masivamente utilizadas en Chile. Como parte de su propuesta, Baeza propone una alternativa práctica para el desarrollo de tales tecnologías mediante la autogestión y manufactura de equipos, máquinas e instrumentos fotográficos que permiten realizar animación digital, obteniendo resultados de gran calidad y alto contenido. Su aporte al área de la animación radica también en la difusión y constante reflexión en torno al tema, desempeñando paralelamente a su carrera de artista visual, un rol como docente en las áreas de Artes Mediales y Dibujo.



Fig 58. Felipe Baeza en su estudio. (Fotografía del archivo personal del artista)

Baeza es licenciado en Arte de la Universidad Católica el año 2002, desde esa época proviene la noción de una producción de obra muy ligada al aporte en innovaciones tecnológicas al servicio de la labor artística. Al tanto del continuo desarrollo y perfeccionamiento de aparatos y tecnologías digitales, Baeza logra una integración orgánica de estos avances al plano artístico, planteando un uso de la tecnología digital en función de potenciar un contenido, otorgándole al soporte audiovisual la categoría de medio o herramienta para un fin diferente al que han sido originalmente pensados. El

trabajo de Felipe Baeza se especializa en el uso de tecnologías digitales para la animación como es el caso de la fotografía múltiple y la técnica de edición digital o efecto especial denominado Morph. Sin embargo, en sus primeras obras Baeza desarrolló complejos mecanismos de fotografía múltiple con captura manual y análoga, de esta manera, Baeza se ha caracterizado por fabricar sus propios equipos fotográficos alterando, según sus requerimientos, máquinas preexistentes. Si bien por un lado la manufactura artesanal de los equipos fotográficos responde a un tema de recursos, en gran parte responde, a una forma de producción basada en la investigación aplicada y que reguarda a partir del autofinanciamiento: la autonomía, manejo de los tiempos y libertad creativa.

La obra de Baeza⁵¹ ha sido presentada principalmente en galerías y museos, y su carrera se ha desarrollado en democracia, en un contexto caracterizado por la globalización y el modelo económico neoliberal adoptado en nuestro país desde los años 80.

Este escenario ha favorecido la producción de su obra, dado que el mundo globalizado le provee la oportunidad de insertar su obra e investigaciones en plataformas virtuales y redes sociales como Youtube y Facebook principalmente. Lo anterior además permite la oportunidad de intercambiar de manera inmediata su trabajo, gracias a la interconectividad vía internet, con otras personas, ya sea provenientes de las artes y/o de la informática de cualquier parte del planeta, consiguiendo así tanto la valoración como el impulso para continuar con su trabajo. La retroalimentación constante que brinda la web a través de evaluaciones y opiniones técnicas de su trabajo, le permiten avanzar en el

⁵¹ La obra de Baeza ha sido expuesta en: Territorios Fronterizos: la fotografía más allá de la imagen, Matucana 100, Galería artes visuales, colectiva, Noviembre-Enero Santiago de Chile (2014-2015); Tabla Rasa, colaboración con Francisca Sánchez (Fotogrametría, Impresión 3d e Impresión lenticular), Galería AFA, Noviembre-Diciembre, Santiago de Chile (2014); City Tour, Video arte joven, curatorial Arturo Duclos, Matucana 100, colectiva, Agosto-Septiembre, Santiago de Chile (2014); Fotoescultura: creación de personajes 3d a partir de fotografías, conferencia escenario central Feria Tecné 2014, Centro Cultural Estación Mapocho, Mayo, Santiago de Chile (2014); Chile IV parte, Video Concreta 2013, Matucana 100, colectiva, Abril-Mayo, Santiago de Chile (2013); Ch.aco/Showroom, Artistas emergentes, Pabellón del CNCA, Septiembre, Santiago de Chile (2011); Gifproject, muestra urbana, pantalla gigante, Abril, Santiago de Chile (2007); Translations, colectiva-itinerante, Universidad Stoonny Brook, Nueva York y Centro de Extensión de la Universidad Católica (2006); El Retrato, Centro de Extensión de la Universidad Católica, colectiva, Santiago de Chile (2005); Punto Muerto, Galería de arte Bucci, colectiva, Santiago de Chile (2000); El simulacro, exposición bipersonal, junto a Raúl Díaz Letelier, Sala-Taller Chacabuco, Agosto-Septiembre, Santiago de Chile (1999)

desarrollo de sus propuestas.

Por otro lado, Baeza pone a su disposición la gran cantidad de ideas, contactos, informaciones, conocimientos y procedimientos que aporta la red para darle solución a los problemas tecnológicos que surgen en la ejecución de la obra.

Dadas las oportunidades que brinda el internet, Baeza opta por este medio, específicamente la redes sociales, como el medio principal para difundir su trabajo.

Existe una propuesta en la precariedad que subyace en los procesos de Baeza, esta precariedad no sólo contribuye a transparentar los procesos y mecanismos que vuelven posible la animación, sino que en ella también se sugiere una crítica al excesivo uso de tecnologías digitales en la producción y exhibición de las artes visuales contemporáneas.

Dentro de sus primeras obras destacan las animaciones digitales *Perla*, de 2005, seguida por *Eduardo* del mismo año. Estas obras tienen en común la propuesta en base a la cita, específicamente de pinturas del Barroco. Referentes como Vermeer y Rembrandt son claramente citados en ambas animaciones propiciando la reflexión entorno al encuentro entre el arte tradicional y la animación digital.

En los años siguientes, a partir de la evolución de los logros obtenidos asociados a la sincronización de las cámaras, para obtener fotografías múltiples simultáneas, Baeza realiza bajo el concepto de fotoescultura una serie de obras, como *Vespucci y Díptico/Bacon*, aquí las cámaras actúan como escáner, permitiéndole realizar imágenes congeladas de personas que simulan ser y participar de un espacio en tres dimensiones, y que instaladas en software interactivos, es posible recorrerlas de forma virtual.

Durante el 2003, Felipe Baeza desarrolla un dispositivo fotográfico que cuenta con 29 lentes, capaces de funcionar tanto de manera simultánea como secuenciada. La creación artesanal de este artefacto le permitió desarrollar sus primeras obras.

Este proceso técnico es una referencia directa los estudios y descubrimientos realizados finales del siglo XIX, por Eadweard Muybridge quien registra, de manera secuenciada, con varias máquinas fotográficas un caballo galopando. Así, este mecanismo dispuesto para investigar el movimiento de las extremidades del caballo, se considerará posteriormente como un hito que marca el inicio del cine, al plantear que la captura de imágenes por separado forman una secuencia que, proyectadas una después de otra a una velocidad determinada producen la ilusión de movimiento.

Con la mirada puesta en los orígenes del cine, en la obra de Felipe Baeza converge, sin embargo, un marcado interés por el hito tecnológico que significó la película *Matrix* (1999), escritas y dirigida por los Hermanos Wachowski, y su influencia en el posterior desarrollo de las técnicas aplicadas a la ciencia ficción. Puntualmente, la famosa escena en que el protagonista (Neo) se mueve en cámara lenta esquivando las balas, presenta por vez primera, al menos en el cine comercial, la capacidad de detener un movimiento en extremo efímero, otorgando la posibilidad no solo de rodear la acción sino además de ralentizarla, logrando una toma secuenciada que no congela la imagen, sino que, captura el movimiento, mostrándolo en cámara lenta.

Esta técnica recibe los nombres de *Bullet time* y *timeslice* y permite tanto, la ralentización del movimiento de la cámara mientras se desplaza en varias posiciones manteniendo enfocado al sujeto, como el congelamiento de un cuerpo u objeto enfocado mientras lo recorremos en distintos punto de vista. El efecto se logra capturando simultáneamente múltiples imágenes a alta velocidad desde distintos ángulos de visión, con cámaras sincronizadas. Finalmente, se elabora una secuencia temporal, uniendo las imágenes según el orden correlativo de captura.

Un reconocido exponente de esta técnica en el terreno de la animación como medio de expresión artística, es Tim Macmillan, artista inglés que ha influenciado la obra de Baeza, no solo por sus trabajos, con el que mantiene cercanías, técnicas, estética y conceptuales, principalmente con sus trabajos producidos en su primera etapa (1980-1994). Sino también, por las coincidencias en su posición frente al ser artista: uno que investiga, crea y es capaz de transformar las herramientas de las que dispone para imaginar nuevas posibilidades de ejecutar sus obras. Los dos artistas son formados originalmente en las disciplinas tradicionales del arte, Macmillan como pintor y Baeza como dibujante, y aunque su trayectoria responde a momentos distintos, ambos interesados en problemáticas, investigaciones e instrumentos desarrollados por artistas paradigmáticos en la historia

del arte, en torno a la visión simultánea y la captura y fijación de imágenes (perspectiva, cubismo, fotografía, etc), desembocaron en el desarrollo de dispositivos que, a pesar de ser invenciones ideadas en el pasado, tienen en su relación con las nuevas tecnologías, una gran proyección en el mundo artístico contemporáneo.

Si bien el dispositivo fabricado por Baeza, no pretende ser una innovación tecnológica en sí misma, cabe destacar la importancia que tiene dado el contexto en el que se enmarca su proceso de elaboración. Ante el vertiginoso avance de la tecnología por un lado y la magnitud de recursos que implicaría la constante actualización de equipos tecnológicos, Baeza produce sus propios equipos complejos gracias a su inmersión en la técnica misma que le permite conocer los procedimientos más estructurales de la animación. A modo de ejemplo de lo anterior, en una de sus obras, Felipe Baeza altera manualmente 29 cámaras fotográficas para lograr unir las y así poder utilizar un solo rollo fotográfico para todas las cámaras.

Lo interesante de este proceso es que si bien consta de una parte manual en el proceso previo, a la hora de editar, el uso de un programa computacional permite completar los espacios entre una imagen y otra. Como la animación es lograda a partir de fotogramas capturados por un número determinado de cámaras que rodean al modelo, se vuelve necesario completar aquel espacio que se genera ante la imposibilidad física de poner una cámara junto a la otra, ya que, siempre existirá un espacio, por mínimo que éste sea, entre un lente y otro. Mediante la técnica de Morph se generan imágenes nuevas a partir de las capturas realizadas por las cámaras, estas imágenes creadas por el programa no existen, es decir, no corresponden a la realidad del modelo, sino que más bien, se trata de proyecciones que realiza el programa para producir la sensación de continuidad o paso paulatino entre una imagen real y otra. La posibilidad de generar infinitas nuevas imágenes que nunca pertenecieron a la realidad fascina al artista. Este proceso invita a la reflexión en torno al lugar del artista en la creación de nuevas imágenes planteando además las posibilidades del complemento entre ojo y lente.

La cita en el contexto de la artes visuales, es una operación recurrente en la obra de Baeza, este concepto denota la relación que existe entre dos obras, específicamente aquella que se da a partir de la inclusión explícita o disimulada de una en otra (puede ser la obra completa, un aspecto o una parte ella). Esta operación es siempre intencionada y se realiza en función de un contenido determinado.

El acto de traer a un contexto nuevo, imágenes, formas, texturas, colores, etc. pertenecientes a otra obra, además de contribuir al contenido, puede connotar situaciones diversas, como por ejemplo: la de querer unirse a una tradición ideológico cultural o connotar intentos paródicos, irónicos y satíricos.

En el marco del concepto de cita, nos encontramos con dos tipos, la cita directa y la indirecta. La primera, refiere acto de traer e incluir en la obra propia aspectos o características formales de otra. Nelson Goodman (1990), establece que “una imagen cita directamente a otra sólo si se refiere a ella y si la contiene o la incluye”, sin embargo, otra característica importante es que los elementos deben ser transferidos de forma idéntica. La segunda, alude a una cita que no es reconocible en primera instancia, es decir, lo que se incluye es más bien una equivalencia con lo que significa o con un aspecto general, que le pertenece a un conjunto de obras y que le definen identidad artística, como el estilo, marcas de autor, contenidos, etc.

En las obras de Baeza se encuentran los dos tipos de cita descritos anteriormente, en *Perla* se genera una cita directa a la obra *La joven de la perla* de Vermeer y en el caso de *Díptico/Bacon* se desarrolla una cita indirecta a la serie de retratos realizados por Bacon.

VI.3.1 PERLA

Perla (2005) es una animación compuesta por nueve fotografías análogas que fueron escaneadas y luego procesadas por el programa; Morph. Para realizar esta animación el artista dispuso a una modelo vestida idénticamente a la mujer que aparece retratada en *La Joven de la perla*, en este gesto radica la cita plástica. Las fotografías obtenidas de esta modelo fueron capturadas de manera simultánea en una fracción de segundo, este hecho toma importancia al momento de elegir la obra citada. Baeza usa una obra emblemática de Vermeer ya que sus pinturas se enmarcan en el Barroco; período en el cual, desde la perspectiva de Baeza las pinturas barrocas representan la acción dramática de congelar una acción en pleno desarrollo.

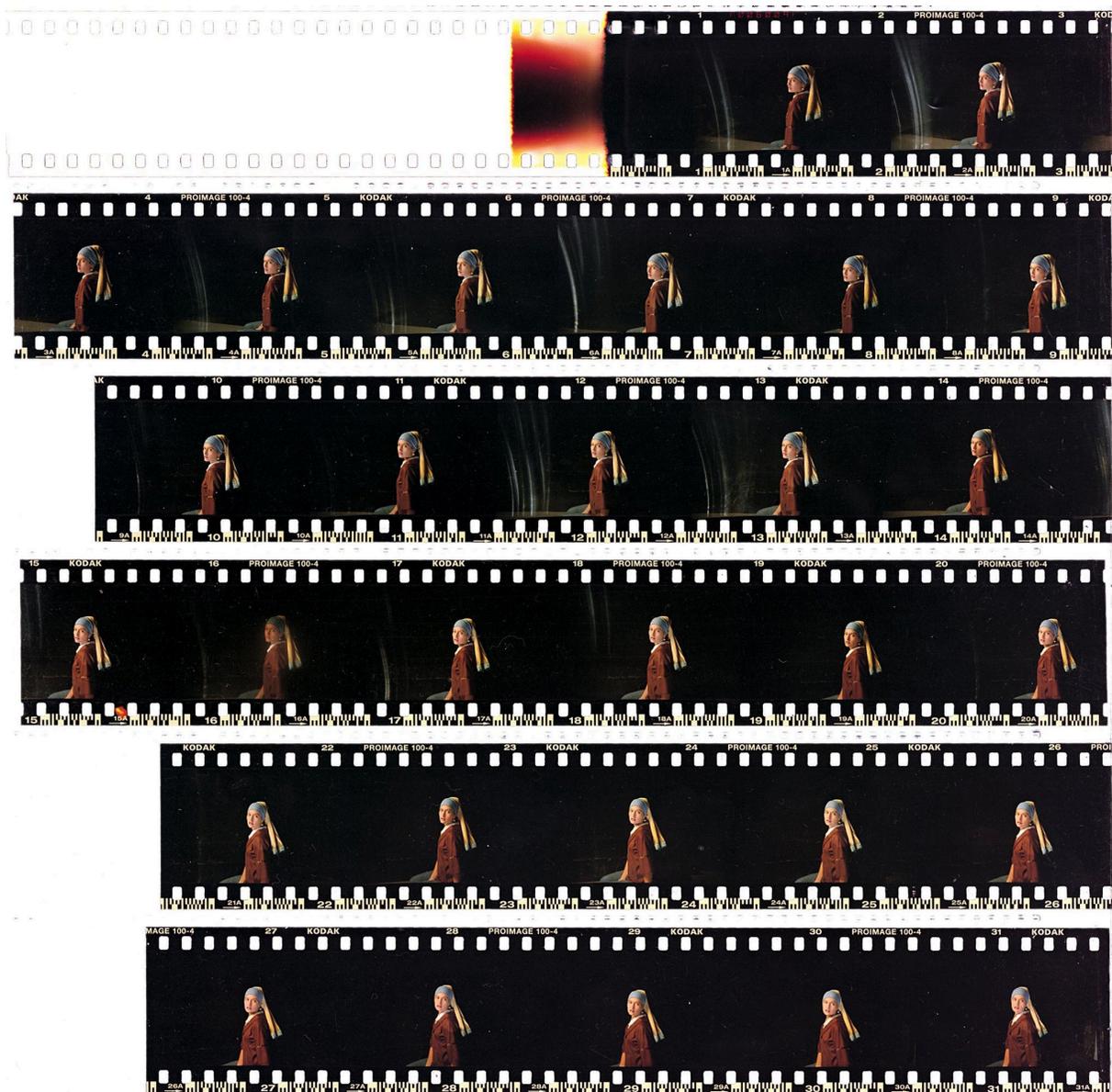


Fig 59. Fotogramas de *Perla*, 2005. Felipe Baeza . (Fotografía del archivo personal del artista)

Por otro lado, en el caso de *Perla* donde la acción de congelar una imagen se produce en un instante pero de lugares distintos gracias a la técnica de captura simultánea, otorga al espectador la posibilidad inédita de adentrarse en el cuadro y ver más allá de él, rodeando a la muchacha y permitiendo la observación de distintos puntos de vista, pero en un tiempo detenido. Así, sus animaciones, a diferencia de las tradicionales, provienen de una imagen capturada por una máquina, pero en donde el carácter manual está en la creación de los dispositivos que hacen posible este tipo de imágenes video-animadas.

La cita que se produce en la obra de Baeza se desprende de la necesidad de releer el pasado y reescribirlo, tomando en cuenta que la “originalidad” hace tiempo fue puesta en jaque en tanto paradigma central de la valoración artística: el artista, desde este punto en la Historia, intenta cuestionar por medio de estrategias materiales y técnicas algo tan resuelto como una obra de arte tradicional de un connotado artista, como Vermeer. Hoy, en tiempos altamente tecnológicos, Baeza indaga en la materialidad precaria de la fotografía análoga para convertir a esta joven de la perla en una imagen congelada que reelabora y homenajea el pasado – arte tradicional – desde la era digital y sus nuevos códigos. Tal como sugiere Ruiz, “cada copia es producida según códigos diferentes –con medios diferentes–. En un sistema de correspondencias tal, podemos postular que en su conjunto las artes podrían copiarse unas a otras.”

VI.3.2 DÍPTICO/BACON

Francois Willeme (1839-1905) fue un escultor francés, quien por primera vez emplea este concepto para referirse a la posible creación de objetos escultóricos a partir de imágenes obtenidas simultáneamente en 24 puntos de vista. Posteriormente, este proceso técnico se encontrará presente en la obra de Marcus Adams (1875-1959), fotógrafo inglés que recauda casi en su totalidad el mecanismo de Willeme, aunque en su obra se proyecta un rayo luminoso vertical que tiene por finalidad dar cuenta del volumen de la persona a retratar, de manera tal que la fidelidad de la escultura tridimensional sea mayor. En el trabajo de Adams, mientras se producía el trazado de bordes sobre el material fotográfico, un cilindro de yeso era esculpido por un puntero de pantógrafo. También cabe señalar al escultor y fotógrafo George McDonald Reid (1908 - 1969) quien, al igual que Adams, contaba con su propio estudio en donde realizaba “Esculturas al instante”, logrando capturar alrededor de 300 puntos de vista de la persona retratada; y al igual que en la técnica de Adams, con un pantógrafo se esculpían en yeso las imágenes capturadas por la cámara.



Fig 60. Díptico/Bacon, 2014. Felipe Baeza . (Fotografía del archivo personal del artista)

En el marco de estas investigaciones se sitúa una de las últimas obras de Baeza, llamada *Díptico/Bacon* (2014) en donde el referente ya no es sólo la persona en cuestión, sino también una textura proveniente de la pintura; en esta obra se atrapa lo esencial de las obras de Bacon, en la cual la desintegración provoca -en la mayoría de los casos- una sensación ominosa, triste y oscura.

El contexto actual de la obra de Baeza se enmarca en el territorio de la fotografía y las tecnologías avanzadas que la rodean, con su simultaneidad y alta definición, en una era en donde la fotografía digital se posiciona a la vanguardia a la hora de capturar momentos y recuerdos para suspenderlos en la memoria, además de tener la posibilidad de ser completamente modificados en un proceso digital mediante los programas computacionales existentes hoy en día. El artista propone un trabajo altamente tecnológico, pero con rasgos de manualidad y manufactura que requieren un estudio no sólo físico-conceptual, sino también el uso motor de movimientos precisos y especializados, aludiendo claramente a acciones provenientes de la gráfica tradicional. En el caso del *Díptico/Bacon*, la alusión a la pintura fragmentada y a su pincelada es predominante, de donde se desprende también la intención de explicitar un soporte que formule varios puntos de vista del referente. De esta forma, se conjuga la obra de Picasso y Bacon reunida en este plano efímero de la web y lo que está detrás de la pantalla.

El artista considera que el inicio de la foto-escultura, y sus posteriores exponentes, se caracteriza por su cualidad híbrida, en donde se juntan y articulan los lenguajes de la fotografía y la escultura a partir de una sola persona en un momento preciso. Ésta técnica que se transforma en lenguaje, permite el traspaso tridimensional físico/real a lo bidimensional/digital, y luego de vuelta a una copia verídica tridimensional del primer ser que ocupa un espacio y tiempo determinado: es un camino transitable a través de pasos que tiene un inicio y un fin, que aluden a lo mismo (plano de tres dimensiones) desde un material distinto.

VI.4 CASO 4: LEÓN Y COCIÑA

Cristóbal León y Joaquín Cociña nacieron en Chile en 1980. Trabajan juntos desde el 2007 realizando animaciones, cortometrajes, dibujos e instalaciones. Cabe señalar, que si bien comparten sus proyectos más ambiciosos, ambos cuentan paralelamente con interesantes proyectos individuales.

Cociña es licenciado en Arte en la Universidad Católica de Chile, misma casa de estudios en la cual León estudió Diseño. Juntos han creado un lenguaje propio entremezclando objetos precarios reales con dibujos de carbón que mediante la narración pasan a formar parte de un imaginario infantil, en donde los miedos, traumas y horrores son expuestos en un mundo ficticio dado por la ficción misma del dibujo que, sin embargo, deja su huella en el mundo real. En sus proyectos realizan los trabajos tanto de producción como de post-producción: dirigen, crean los guiones, realizan los dibujos y las figuras 3D, fotografían y editan.



Fig 61. Joaquín Cociña y Cristóbal León trabajando el corto animado Los Andes. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.elmostrador.cl>)

Han presentado su trabajo en diversas exposiciones y festivales en Chile y el extranjero⁵². Su obras más reconocidas son *Los Andes*; *La Casa Lobo / The Wolf House*; *Lucía*; *Luis*; *Nocturno De Chile*; *Padre. Madre*; *El Templo*; *El Arca*.

Las primeras producciones de la animación stop-motion en Chile tiene registro desde los años 80 con los programas de televisión creados por Vivienne Barry, en los que se destacan “*Tata Colores* transmitida por Televisión Nacional de Chile (TVN) durante los años 1990 hasta 1994. Su trabajo logró tal popularidad que por más de veinte años se consideró la animación stop-motion propia a la programación infantil. Ésta última idea se aprecia claramente en el trabajo de León y Cociña, en el cual, si bien la estética no es alegre, colorida ni armónica, el mundo infantil está presente, por medio de personajes que pueden estar representados a carbón o adquiriendo un volumen escultórico de papel.

Asociadas a las primeras creaciones de esta dupla, se encuentran trabajos de otros artistas que comparten similitudes en el concepto de precariedad desarrollado en sus obras, no sólo en los materiales a utilizar – cartón, el papel, objetos viejos, etc. –, sino también en consideraciones propias de la producción en general. Referentes artísticos que, realizan sus obras con materiales de desecho, cotidianos y de bajo costo, como una manera de expresar la precariedad social. Uno de lo referentes más importantes para León y Cociña, en este sentido, es la obra de la artista Francisca Sánchez, en particular la muestra *Examen y cartón* en la que presentó esculturas de personas y objetos hechos de cartón y pintura; Y la serie de esculturas en papel de diario de Pablo Langlois, que más tarde se transformaron en un tríptico de animaciones titulado *Papeles Sádicos*, realizado por Langlois junto a

⁵² Han presentado su trabajo en diversos países recibiendo numerosos premios, tales como Grand Jury Prize en el Disposable Film Festival, USA; ASIFA Austria Award y Audience Award en el Vienna Independent Shorts International Film; Special Award en el Animafest Zagreb World Festival of Animated Film en Zargvevo, Croacia; y 1st Prize for Best International Film en Fantoche International Animation Film Festival en Baden, Suiza.

Paralelamente, han participado del contexto de exhibición de las artes visuales contemporáneas, traspasando las animaciones a formato de instalaciones a las que le suman dibujos, objetos y otros elementos, que les permiten, por una parte, mostrar los procesos de producción, y por otra, rompen con el estatismo propio de las salas de exposiciones (museos y galerías). Sus exposiciones más destacadas son: Centro Cultural Casa Lobo; El Castillo De La Pureza; La Bella Y La Bestia; Una Nueva Religión, Poetas En Tiempos De Escasez; Flowers; La Comunidad Del Apocalipsis; Los Andes At The Venice Biennale; The Third World; Lucía, Luis Y El Lobo; The Apocalypse Community; La Casa Lobo At Bam.

Nico Superby y con la colaboración de Joaquín Cociña. En estas obras, si bien encontramos personajes bastantes similares – específicamente de *La casa Lobo* –, en su materialidad las producciones de papel de León y Cociña toman un carácter surrealista, donde como espectadores presenciamos transformaciones de animales a personas y otras deformaciones que exageran partes del cuerpo, como sus características cabezas gigantes.

La estética general de las producciones de León y Cociña, se enmarca en la precariedad; éste carácter tiene un rol fundamental en la obra de conjunta de estos artistas, no sólo como parte de la técnica, sino también como contenido de aquella.

Los objetos reales y cotidianos utilizados en las producciones se caracterizan por su condición desgastada, sucia y usada. Estos objetos conviven con materiales orgánicos y naturales como la tierra, la madera o el papel. Estos materiales y objetos crean un espacio que también es cambiante, movedizo, deteriorado y efímero que muta a lo largo de los cortometrajes ya que los objetos recorren la habitación como si tuvieran vida propia. Los objetos que conforman las obras de estos artistas generalmente son recogidos de la calle, pero también son adquiridos en mercados persa o de donaciones de amigos, lo que contribuye a una estética del desorden y la variedad, pero también humana por el uso que traen consigo los objetos. Por esto mismo, el espacio conformado con estos objetos patenta una identidad que tiene que ver con el mundo objetual chileno.

El concepto precario tiene varios significados, y según el adjetivo que se le adjunte adquiere connotaciones distintas. Dentro de las definiciones encontramos: falta de control, inseguridad, efímero, sensación de incertidumbre, tendencia al deterioro y fragilidad, entre otros. Pero también en el ámbito del arte, conforma parte de una estética que habla sobre todo de una tendencia a lo transitorio e inestable.

Otra de las dimensiones en la cual la precariedad se hace presente es en la narración misma; por ejemplo la historia que cuenta la animación *Lucía* (2007), en algunos puntos se torna incoherente e inacabada lo cual denota un carácter propio de la mente humana causado por la fragilidad de la memoria, pero también dicha característica se encuentra en el discurso de los niños, donde la expresión verbal es limitada y cambiante. Éste carácter se evidencia también en producciones como

La casa lobo (2013) en donde las narraciones son cortas y difíciles de entender por su falta de coherencia.

La precariedad que se manifiesta a lo largo de toda la producción de esta dupla, está estrechamente vinculada también al contexto en que se enmarcan las obras: Chile como país latinoamericano en vías de desarrollo en donde los programas de financiamiento para el arte son limitados, lo cual – al compararlo con inversiones en países del primer mundo – provoca que lo precario se vuelva tristemente cercano algo real, como una condición de pobreza que caracteriza al contexto artístico chileno. Hay quizás, precariedad en las formas de financiamiento y esto hace que la condición del artista en Chile sea más riesgosa, inestable y relativa, es decir, precaria.

Ahora bien, si bien la condición inestable en el ámbito laboral chileno es un hecho, León y Cociña hacen de esta condición una decisión, que tiene que ver con una estética específica, que toma sentido cuando los objetos se entrelazan con la narración, los sonidos, los dibujos y los objetos que salen del cortometraje, a la vez que las obras son instaladas en algún espacio de exhibición. Por ende, la perfección de la técnica al momento de la post-producción no es necesaria para estos artistas, ya que la tecnología digital se hace necesaria en tanto forma de registro, para destacar la naturaleza imperfecta e inacabada de la imagen como una estética ideal que transita en la línea de la precariedad. De aquí también se desprende la idea de la animación con stop-motion, una técnica tan antigua como el cine mismo y de producción lenta, que se obtiene de la captura de fotografías, fotograma a fotograma por cada movimiento.

Uno de los temas recurrentes en los proyectos de estos dos artistas es el imaginario infantil, el cual es desarrollado tanto en conjunto como de manera individual. No obstante, éste no es cualquier mundo infantil: en sus obras quedan de lado los colores alegres, los cuentos felices –con finales felices –, las risas ingenuas o los elementos ingenuos, tiernos o suaves. Se trata más bien de un imaginario infantil basado en la experiencia de trauma, de miedos, pesadillas y temores que tocan mundos ficticios y oníricos. Desde los objetos utilizados hasta las narraciones y ruidos, cumplen la función de evocar una situación más bien tétrica pero bien conocida por todos, aquella sensación que se da en la noche, cuando todo está oscuro y se escuchan ruidos, susurros que no tienen un origen claro. Estas

características se aprecian claramente en los cortometrajes que forman parte de la serie *Lucía, Luis y el lobo*.

En una de sus exposiciones, *El castillo de la pureza* –etapa de *La casa lobo* –, instalada en el MAC de Quinta Normal, los artistas proponen su trabajo como una “versión tercermundista de Walt Disney” con una estética precaria producida con desechos. Lo cual indica que sus referencias vienen no sólo de textos literarios infantiles, fábulas, y cuentos populares, sino además de otras animaciones para niños –como los hermanos Quay –. Eso sí, proponiendo una visión totalmente auténtica, deformando y transformando todos sus referentes.

En proyectos como *La casa lobo*, lo onírico se junta con lo fantástico y lo maravilloso: los animales se transforman en personas, los pelos cambian de color, piernas y cuerpos se generan a partir de la nada, crecen plantas, hay manos que caminan y, en fin, todo está en constante cambio y metamorfosis. Los acontecimientos muchas veces no tienen que ver unos con otros, tal cual como pasa en los sueños, donde la moral y la linealidad desaparece en la posibilidad de que todo puede pasar. Por esto mismo los acontecimientos fantásticos y el sinsentido que alude a lo precario está presente no sólo en este largometraje –en proceso –, sino a lo largo de toda su producción artística. Al igual que los sueños son difíciles de contar, las obras de este dúo también; no hay palabras que representen o definan exactamente lo visto.

En sus trabajos también se desarrollan temáticas como el encierro, el aprisionamiento, el miedo a lo desconocido y lo que está fuera; se trata, en definitiva, de lo siniestro que emerge de la dialéctica oscilante entre familiaridad y extrañeza. Todas estas diferencias se producen básicamente dependiendo del personaje al cual nos referimos.

VI.4.1 ANIMACIÓN: LUCÍA Y LUIS

Lucía y Luis son dos cortometrajes realizados por la dupla León y Cociña, con la colaboración del cineasta Nilles Atallah, los cuales tienen una duración de aproximadamente 4 minutos; ambos están

hechos con la técnica de stop-motion. Los elementos que los componen son similares: dibujos hechos a carbón, materiales precarios, voces en off de niños y una narración.



Fig 62. Fotograma de *Lucía*. Joaquín Cociña y Cristóbal León. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.elciudadanotv.cl>)

Lucía es una animación que se desarrolla en un dormitorio – el cual es parte de la animación misma –. En aquella habitación las paredes funcionan como el papel en blanco para la creación y el desarrollo de lo narrativo. De esta manera, se junta el mundo de los objetos con el dibujo. La producción gráfica que se desarrolla en las paredes es efímera, en ocasiones borrosa dadas las características del carbón, pero en otras el dibujo se extiende por toda la pared creando nuevos ambientes que deambulan entre lo interior y lo exterior –de lo doméstico–. Lo nítido y lo borroso se encuentran y desencuentran en las paredes de la habitación, en las cuales también aparece *Lucía* con acercamientos a su rostro – siempre cambiante – o con su cuerpo visible sólo como una sombra.

El cortometraje *Luis* tiene características parecidas, pero se desarrolla en una sala de estar. Además, la obra gráfica se desenvuelve en un paisaje más bien abierto, un bosque oscuro que le da profundidad a las paredes que conforman la sala. Ambas animaciones se diferencian: primero, por los personajes, en uno es *Lucía* y en el otro es *Luis* (que también podría ser un lobo); segundo, por las

habitaciones; y finalmente, por el orden en que se mueven los objetos a lo largo de la producción. En el caso de Lucía la pieza está ordenada, todos los objetos, juguetes y adornos de la estudiante están en su lugar; la pieza es clara y limpia, pero a medida que empieza el relato de su experiencia, los objetos comienzan a caerse y mientras la historia se adentra en los miedos de esta niña, los adornos se vuelven más inestables, y así sucesivamente hasta quedar una pieza oscura, sombría, con todo desordenado y revuelto aludiendo a los temores desbordados de Lucía. Esto en contraposición a Luis, quien interactúa desde las paredes hacia la habitación con especies de soplidos que pretenden ordenar el lugar, que a diferencia del de Lucía, parte desordenado con los sillones rotos, basura y objetos en el suelo, cuadros caídos, etc. Pero en ambos cortometrajes la relación que se da entre el dibujo y los materiales de las habitaciones pretenden despertar todos los sentidos para que no sea solo un trabajo visual y adquiera un carácter sensorial que involucre la audición, la sensación háptica y la visión.

VI.4.2 LA INSTALACIÓN: LUCÍA, LUIS Y EL LOBO

Lo últimamente dicho tiene un papel fundamental en el momento en que los artistas deciden exhibir estos cortometrajes en un proyecto llamado *Lucía, Luis y el lobo*. Este consta de una instalación en donde las dos animaciones se entrelazan en un mismo espacio. Por lo que se encuentran por lo menos tres espacios de representación y presentación: primeramente, las paredes de las habitaciones en las cuales se desarrolla la obra gráfica; luego, las habitaciones que interactúan directamente con los dibujos y que forman parte de la producción stop-motion; y por último, este espacio propicio para la manifestación de ambos cortos.



Fig 63. Fotografía de la video instalación *Lucía, Luis y el lobo* en la Galería Animal de Santiago de Chile. (Imágenes obtenidas de la página <http://www.galeriaanimal.cl>)

Si bien estos cortometrajes les permitieron a sus autores hacerse un espacio en el mundo de la animación a nivel internacional (por sus cualidades materiales y técnicas) ya que son films autónomos y valorados en sí mismos por las constantes innovaciones que producen dentro ellos, también logran entrar en el ámbito del arte. Es decir, *Lucía* y *Luis* salen del formato audiovisual para introducirse e instalarse con éxito en la producción artística tanto en Chile como en el extranjero. Los creadores realizan el traspaso de su obra fílmica a una instalación, en donde todos los objetos y materiales que están físicamente en el lugar de exposición se relacionan estrechamente con lo que se aprecia en los films, ya que son objetos precarios, materiales orgánicos e inestables como la tierra, luces tenues y objetos lúgubres en un ambiente oscuro y tétrico. Entendemos, pues, que el espacio que está dentro de los films se proyecta hacia fuera de ellos hasta relacionarse con el mundo y tocarnos los pies.

Así también, en esta instalación llamada *Lucía, Luis y el lobo*, van a convivir ambos cortometrajes en varias pantallas, confundiéndose y fundiéndose las narraciones y ruidos de ambos. Pero se genera una conversación sorda. Lucía y Luis hablan sin escucharse el uno con el otro, por lo que se rompe la narrativa lineal propia de un film o cortometraje para dar paso al caos que resulta de la mezcla de los dos cortos en un mismo tiempo y lugar. El espectador será quien reciba el mensaje de ambos, pero también de una forma parcial de acuerdo a su atención y como esta puede moverse de una

animación a otra, pasando a formar parte de éste diálogo subjetivo en el que está inmerso, porque es el único que escucha, en un ambiente similar al que se encuentran los niños (lugar de la instalación y montaje dentro de las escenas propuestas en el corto), pero al entrar en este mundo ficticio dispuesto por los artistas y observar en los cortometrajes un espacio semejante, permite la reflexión sobre los propios miedos, pesadillas y traumas del espectador.

VI.5 REFLEXIÓN DE CASOS

No hay duda que la experiencias recogidas representan las maneras en que la animación artística se ha desarrollado hasta nuestros días. La revisión de los casos confirma que la edad no es un factor que incide en la calidad o el tipo de animación que se realiza, sin embargo, cabe destacar que los artistas más jóvenes tienen formación académica más temprana, lo que les permitió iniciar su trabajo con una base más sólida e insertarse como docentes en la enseñanza superior, aportando al desarrollo de la disciplina no solo con sus obras.

En el análisis de los casos, es posible advertir que: los realizadores han desarrollado principalmente animaciones determinadas como independientes, experimentales, de autor y en arte; que las diferencias entre sus trabajos está marcada por los contextos en que se producen y se difunden. Las producciones de los realizadores que provienen del mundo audiovisual son exhibidas en festivales, en cine y en televisión y desarrollan contenidos principalmente políticos, históricos y culturales. En tanto, los realizadores que fueron formados en escuelas de artes visuales, son exhibidas principalmente en museos y galerías. Estas últimas se caracterizan por: la incorporación en sus procesos de producción de la experimentación; la originalidad; la no linealidad narrativa y la abstracción en el uso de imágenes; el uso de la animación, como un sistema independiente de recursos significantes y expresivos.

VII. CONCLUSIONES

La presente investigación arroja 3 grupos de resultados concluyentes que posibilitan a su vez plantear nuevos y diferentes asuntos a investigar en torno a la animación, o bien, plantean la posibilidad de profundizar justamente en las zonas más ricas de vinculación entre técnica, historia y significado de la animación en Chile en particular aquella que es realizada con fines artísticos.

VII.1 PRIMER GRUPO DE CONCLUSIONES

Se asocia al propósito central de la investigación, expresado en el objetivo general, el cual se propone *definir e identificar un tipo de animación específica de carácter artístico en Chile, a través del estudio de los diferentes contextos en que se produce, los realizadores y el análisis de sus obras.*

1.- Límites confusos. Una primera conclusión en este sentido, señala que la producción de animaciones artísticas en Chile se ha dado en un espacio en el que se producen cruces y superposición de los diversos contextos en que se desarrolla, tanto los que refieren a la difusión y producción como a la formación. Según lo señalado en el capítulo destinado a definir conceptos y delimitar el campo de estudio, la animación artística se ha dado bajo 5 aproximaciones conceptuales distintas: abstracta, independiente, experimental, de autor y en arte. Sin embargo, y tal como se advierte en las propias definiciones, el límite entre cada una de estas áreas es difuso, tanto por la propia definición de arte y lo artístico, como por los diversos contextos en que se desarrolla, y las relaciones que existen entre cada una de las obras con un contexto de producción más amplio. Consecuente con este planteamiento y clasificación, es posible advertir que en Chile se han desarrollado principalmente animaciones determinadas como independientes, experimentales, de autor y en arte. No encontrando registros significativos de producciones de carácter abstracto, según la definición proporcionada en la tesis.

2.- Animación implica interdisciplina. Lo mencionado anteriormente lleva a una segunda conclusión: La propia definición de animación la plantea como un medio interdisciplinario en el que convergen

inicialmente las disciplinas tradicionales del arte y el medio cinematográfico, tanto en su condición de imagen en movimiento como en su relación con el sonido. Sin embargo, a la luz de los resultados de esta investigación, es posible concluir que en Chile la animación también ha sido desarrollada en el terreno de la experimentación multidisciplinaria, que con la ayuda de las posibilidades de lo digital, asociadas principalmente al potencial interactivo y multimedial es integrada a otros espacios de producción y creación artística, como lo son el teatro, la música y la danza, por nombrar algunos. Redefiniendo así las estructuras tradicionales de producción artística, donde la probabilidades de visualización son incrementadas por lo digital en función de crear experiencias virtuales que permitan al espectador nuevas formas de participación e interacción con las obras. Cabe destacar, que aunque este asunto ha sido tratado tangencialmente en la tesis, es posible considerarlo como un punto de partida para futuras investigaciones.

3.- La formación base de los autores condiciona el tipo de producción. Más allá de las posibles diferencias técnicas que existen entre la animación artística y la ortodoxa, su distinción en nuestro país ha estado marcada por los contextos en que se producen y se difunden, resultando propuestas con distancias considerables, tanto técnicas, estéticas como de contenidos. Estas distinciones tienen como punto de partida el contexto de educación, en cuanto el animador deriva de escuelas de Artes visuales, Diseño y carreras audiovisuales, carreras que poseen sus respectivas improntas para la inserción en el mundo profesional. Las producciones de realizadores que provienen del mundo audiovisual son exhibidas en festivales, en cine y en televisión. En su acercamiento al ámbito artístico, estas animaciones desarrollan contenidos principalmente políticos, históricos y culturales, siendo temas recurrentes asuntos asociados a los pueblos originarios, la dictadura chilena (1973-1990), las problemáticas propias del mundo contemporáneo globalizado.

En tanto, las producciones en animación desarrolladas por realizadores provenientes de instituciones que educan en las artes visuales son exhibidas principalmente en museos y galerías bajo curatorías de arte. Estas últimas se caracterizan por: la incorporación en sus procesos de producción de la experimentación técnica y material; la originalidad, es decir, la construcción de obras inéditas, distanciadas de sus referentes; la no linealidad narrativa y la abstracción en el uso de imágenes; el uso de la animación, como un sistema independiente de recursos significantes y expresivos.

4.- Desarrollo de una animación en arte. Siguiendo con los postulados anteriores, es posible señalar que en Chile desde los años 90 se desarrollan animaciones que se inscriben y participan exclusivamente del contexto de las artes visuales, obras realizadas por artistas visuales con el fin de exhibirlas en salas de exposiciones -y no para ser proyectadas en festivales, salas de cines y televisión-, en un inicio estas obras eran elaboradas con técnicas tradicionales de animación y presentadas en monitores instalados en los muros de forma equivalente al montaje de cuadros. Gradualmente éstas fueron diversificando su producción, proponiendo un traspaso y cruce de técnicas y materiales tradicionales de la animación con métodos, procedimientos, materiales, herramientas propias de la producción artística contemporánea. Además de adoptar formatos de exhibición provenientes de las disciplinas propias de la producción bidimensional y de las que involucran el espacio, tales como: videojuegos, netart, instalaciones, videoinstalaciones, video expandido, site-specific; obras objetuales, arte interactivo, arte virtual, arte generativo, etc.

VII.2 SEGUNDO GRUPO DE CONCLUSIONES

El segundo grupo de conclusiones se relaciona con uno de los objetivos planteados al inicio de este trabajo, referente a describir y explicar el desarrollo de la animación en Chile a través de los hitos más relevantes, con el fin de encontrar los antecedentes de una animación específica considerada artística.

1.- Existencia de tres claros hitos en el desarrollo de la animación chilena. En este sentido, y según lo desarrollado en el IV capítulo *Desarrollo de la Animación Chilena a través de sus Hitos más Relevantes*, se puede concluir que existen al menos 3 hitos, que muestran con claridad, cómo la animación por dibujos en Chile se desarrolló desde una base experimental a una base comercial, para finalmente configurar el escenario que posibilita el desarrollo de la animación artística en nuestro país. Los primeros antecedentes, muestran con claridad cómo los dibujantes de caricaturas y humor gráfico incursionan en la animación sin haber adquirido previamente conocimientos técnicos y teóricos en esta materia. El aprendizaje era adquirido en la práctica y estaba caracterizado por la experimentación mediante el ensayo y el error. La experimentación como forma de trabajo, en

principio, estuvo ligada a los avances en materia de cinematografía y más tarde al desarrollo de la TV, constituyéndose la aparición de la primera animación en televisión en 1971 en el primer hito que explica el inicio del desarrollo y abandono del carácter aficionado de la animación en nuestro país, espacio en el que paulatinamente comenzó a mejorar la calidad de su factura. Esto, sumado al carácter innovador y a la efectividad en cuanto a la transmisión de mensajes que presentaba la animación, condujo al segundo hito, la utilización de la animación como mecanismo de publicidad, aumentando su demanda, y por ende, obligando a profesionalizar y crear empresas dedicadas exclusivamente a esta actividad. El tercer hito, es la producción y exhibición en el año 2002 del primer largometraje chileno de animación, éste demarca la inicio de la consolidación definitiva del desarrollo artístico y profesional de la animación en nuestro país. Al éxito de esta producción se le pueden atribuir dos consecuencias directas: El impulso a la realización de nuevos proyectos de largometrajes animados y la creación de carreras de animación en distintos centros de educación superior chileno, lo que generó la diversificación en la producciones, junto con la creación de nuevos espacios de difusión.

2.- Animación de autor, no de equipos de producción. La personalización del desarrollo de la animación en Chile, ha llevado a detectar más bien a autores y no grupos en su desarrollo, este rasgo ha llevado a identificar más bien motivaciones personales en las formas de desarrollo, que organización de ideas y grandes empresas con objetivos de largo plazo, esto último, es un hecho reciente que no lleva mas 15 años de práctica.

Según lo referido por los entrevistados, las motivaciones individuales están asociadas, en primera instancia, a gustos personales por el dibujo animado. La animación se ha convertido en fuente de placer y sentido de vida para muchos de ellos. Además, ha sido la que los ha movilizado a “golpear puertas”, a buscar tecnologías, a postular a fondos concursables del Estado, a buscar y a formar mano de obra especializada, y a pedir auspicios a empresas. Es así como la motivación personal ha estado a la base de la perseverancia y proactividad necesarias para poder llevar a cabo sus proyectos en torno a la animación.

3.- Cultura integrada al desarrollo del país. En su origen, la animación en Chile se sitúa en una zona de desarrollo anómalo, es decir, no parte desde el arte, tampoco lo hace desde la empresa, ni desde la universidad, ni desde la experimentación tecnológica promovida por el Estado, por lo mismo su

desarrollo tampoco ha obedecido a razones políticas, aunque si ha sido afectada por ellas. Su inicio y desarrollo corresponde más bien a iniciativas, motivaciones, experimentaciones y circunstancias siempre personales. Sus más cercanas vinculaciones tienen relación con el diseño, la publicidad y finalmente con las comunicaciones televisivas en relación con la empresa y el marketing.

Existieron numerosas circunstancias desde el Estado, la Universidad y las empresas que no posibilitaron, ni favorecieron el desarrollo profesional de la animación hasta finales de los años '60 del siglo XX.

En este sentido, cabe señalar, que la universidad en el momento en que se originan las primeras animaciones no tenía institucionalizada una carrera que enseñara sistemáticamente la teoría y la práctica asociada a la animación. Por otra parte, la carrera de cine si existía en las universidades, lo que permitía transferir conocimientos de esta área a la animación. Sin embargo, el cierre de esta carrera durante el régimen militar interrumpió este proceso. Es así, como en aquel entonces, toda la producción de cultura fue sometida a un rígido control político-administrativo, acorde a los objetivos de Estado autoritario. En otras palabras, la estricta censura fue el principal enemigo de la actividad cultural durante aquella época.

Recién a principios de los 90 las autoridades estatales comienzan a tomar conciencia de que el desarrollo de las expresiones audiovisuales, en particular el cine, no sólo satisface la necesidad de expresión de los artistas y técnicos audiovisuales, sino que cumple funciones trascendentales tanto en el aporte al desarrollo de la identidad y de la memoria interna de una nación como en la proyección de una "imagen-país" hacia el exterior.

Dado lo anterior, es posible señalar que a partir del fin de la dictadura, la cultura ha sido incluida en los planes y programas de cada gobierno, en mayor o menor medida y que por ello el estado ha fortalecido cada una de las áreas que asociamos a la noción de cultura, entre otras la animación.

4.- La animación es simétrica a la pobreza sudamericana, lo que explica su desarrollo. América del Sur y Chile en particular, siempre estuvo vinculado aunque de manera marginal al proceso de desarrollo y consolidación de la animación por dibujos como disciplina visual. Al margen de que este hecho habla muy bien del poder emprendedor de la pobreza latinoamericana, refiere fundamentalmente al poder

de adaptación de las tecnologías a una realidad pobre como América Latina, hecho que hoy es absolutamente normal, no obstante marca también las diferencias de clase. Con esto quiero decir que es una gracia que las tecnologías de animación, aunque pobres, pudieron implementarse aquí justamente pues corresponden a principios de óptica y mecánica bastante simples, no obstante en aquella época bastante inútiles, ya que pocos supieron ver el poder que la animación por dibujos tiene.

5.- La animación logra su desarrollo por condiciones políticas del contexto. Un vector relevante en el desarrollo de la animación en Chile, guarda relación con el vínculo existente entre economía y política durante los últimos 35 años en Chile, vínculo que implicó hacia principios de los '80 un salto cualitativo importante para esta disciplina. En estos años la animación inicia un camino continuado y creciente en el que se construyen las bases de su desarrollo. Esto principalmente debido a la adopción de un modelo económico neoliberal con el que Chile se hizo parte de los cambios a nivel macroeconómicos, tales como: la globalización y la economía de libre mercado. Cambios que a nivel de economía global han influido, por una parte, en que el Estado de Chile haya propiciado políticas económicas en donde la cultura se ha convertido en un bien de consumo, valorado por su potencial en lo que se refiere a la transmisión de mensajes y más tarde en su potencial de dar cuenta de una imagen- país hacia el exterior. Y por otra parte, en facilitar el acceso a nuevas tecnologías.

VII.3 EL TERCER GRUPO DE CONCLUSIONES

El tercer grupo de conclusiones está relacionado con el proceso de investigación.

1.- Chile, país centralizado. Las principales fuentes para desarrollar la investigación se encuentran en la capital de Chile, Santiago. Rasgo que es consecuente con la centralización de nuestro país en diversos ámbitos y en particular aquello que se refiere a la cultura visual.

Chile, es uno de los países más centralizado de la Latinoamérica. En la capital se alberga cerca del 40% de la población total de nuestro país. La ciudad de Santiago es sede de las principales universidades, bibliotecas, festivales, galerías, empresas, etc.

2.- Inexistencia de repositorios especializados en animación. En Chile no existe una política de archivo dirigida a resguardar la memoria histórica de las animaciones producidas en nuestro país, aunque se reconocen algunas iniciativas propuestas por particulares, éstas no tienen proyección en el tiempo. En el proceso se ha constatado que la bibliotecas, museos, galerías y festivales no cuentan con archivos audiovisuales. Razón que obliga a contactarse directamente con los realizadores para acceder a sus obras.

3.- Deficiencias cualitativas y cuantitativas en los repositorios, en relación a la animación. En relación con la conclusión anterior, se observa que el panorama bibliográfico y documental en torno a la animación chilena en las bibliotecas consultadas es escaso. Existe poco material específico en torno a la animación, y por lo tanto, poca información. Además, se podría decir que el material existente es de poca calidad y rigor.

En la revisión bibliográfica, se pudo constatar que los libros existentes, son en su mayoría textos técnicos, importados, y escritos principalmente en inglés. Existe solo un libro editado y destinado íntegramente a la animación chilena, la mayor cantidad de información en torno a esta materia se aloja en textos destinados a la caricatura y el cine chileno, en donde se hace referencia en términos históricos a las primeras animaciones producidas en Chile. Cabe mencionar que estos últimos, en su mayoría, cuentan con reconocimiento editorial y prestigio a nivel nacional e internacional.

La mayor cantidad de documentos en torno a la animación chilena, se ubica en tesis de alumnos de carreras diseño, arte y audiovisual que junto a sus propuestas de examen de grado presentan un texto monográfico, en los que hacen referencia a la animación en Chile. Sin embargo, cuando se analizó con más detalle el contenido de estos textos, se pudo corroborar que un gran porcentaje de ellos correspondía a textos técnicos que contenían poco análisis teórico respecto de la animación en nuestro país, y solo se referían a ella de manera introductoria y sintética. Del mismo modo, se encontró que gran parte de estos estudios, en materia de animación, carecían de rigurosidad en sus procesos de investigación. En este sentido una falencia clara es la ausencia de metodologías de investigación pertinentes a los procesos de graduación del pregrado en las disciplinas afines a las materias aquí estudiadas. Con el objetivo de aportar a futuros trabajos investigación, se adjunta anexo con catastro de investigaciones realizadas en la universidades chilenas en torno a la animación.

Una fuente importante para este tema, son las revistas, en la actualidad existen solo dos dedicadas íntegramente a la animación en las cuales se desarrollan artículos que destacan por la actualidad en torno a los temas tratados y por su calidad en términos de la información teórica e histórica que portan.

Por último, es posible concluir que continuar realizando investigaciones sobre la animación chilena, en general o la animación artística en particular, es viable y necesario, debido a que no existen investigaciones anteriores en torno a esta materia y los documentos existentes son deficientes en cantidad y calidad. Además, el hecho de que la mayoría de los protagonistas en el desarrollo de esta disciplina estén vivos, no obstante, sus avanzadas edades, permite señalar que este es el momento preciso para indagar con profundidad sobre todos aquellos aspectos relativos a la animación -al menos- de los últimos 60 años.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

- AAVV. (1992). Seminario: Políticas Culturales en Chile. Santiago de Chile: División de Cultura Ministerio de Educación.
- AAVV. (2011). 1959-2009: 50 años Escuela de Arte Pontificia Universidad Católica de Chile. Santiago de Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.
- ÁLVAREZ; BADÍA; LESLIE; WELLS; YÁÑEZ. (2006). Fantasmagoría. Dibujo en Movimiento. Madrid: Museo Colecciones Ico.
- ÁLVAREZ, P. (2004). Historia de Diseño Gráfico en Chile. [s.n.]. Santiago de Chile: Obra financiada con el aporte del Consejo Nacional del Libro y la lectura.
- ÁLVAREZ, S. (2002). La animación: un espacio para el arte. Tesis Doctoral, Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia. Departamento de Dibujo.
- AUMONT, J. (1992). La imagen. Barcelona: Ediciones Paidós.
- BALBASTRE, R. (2000). La Imagen Sintética. Valencia, España: Universidad: Politécnica de Valencia. Facultad de Bellas Artes.
- BARRY, V. (2010). Animación: la magia en movimiento. Santiago: Pehuén Editores.
- BASTÍAS, M. (2008). Políticas Públicas Culturales: Desde el acceso a la apropiación. Santiago de Chile: Tesis para optar al Título Profesional de Socióloga. Universidad de Chile.
- BENDEZZI, G. (2003). 110 años de cine de animación. Madrid: Ocho y Medio.
- BRUNNER, J. (1989). Chile: Transformaciones Culturales y Modernidad. Santiago de Chile: Ed. Flacso.
- BRUNNER, J. (1994). Bienvenidos a la Modernidad. Santiago de Chile: Ed. Planeta.
- LORÍA, V. (2004). La angustia contemporánea. Revista lápiz. 204. 74-81.
- CABEZAS; MIRANDA; LAZO; LINO. (2003). Mezcla de comunicación para películas chilenas. Santiago de Chile: Tesis Universidad Diego Portales.
- CALABRESE, O. (1997). El lenguaje del arte, Barcelona: Paidós.
- DACARET, F. (2000). Condorito: traducción de una identidad, de la historieta al audiovisual. Santiago de Chile: Proyecto de título. Escuela de Diseño. Pontificia Universidad Católica de Chile.
- DE LA ROSA, E. (1999). Cine de Animación Experimental En Cataluña y Valencia.
- DE RAMÓN, A. (2004). Historia de Chile; Desde la invasión incaica hasta nuestros días (1500-200). Ed. Catalonia. Santiago de Chile.
- DELEUZE, G. (1994). La imagen-movimiento. Barcelona: Paidós.

- DELEUZE, G. (1996). La imagen-tiempo. Barcelona: Paidós.
- DELGADO, P. (2000). El cine de Animación. Madrid: Ediciones JC.
- DEMSEY, A. (2002). Estilos, Escuelas y Movimientos. Barcelona: Blume.
- ECO, U. (1970). La definición del arte. Barcelona: Editorial Martínez Roca.
- ESTÉVEZ, A. (2005). Luz, cámara, transición; El rollo del Cine Chileno de 1993 al 2003. Santiago de Chile: Ed. Loom.
- FABER; WALTERS. (2004). Animación Ilimitada, cortometrajes innovadores desde 1940. Madrid: Ocho y medio.
- FELDMAN, S. (1997). La composición de la imagen en movimiento. Barcelona: Gedisa.
- FERRARI; CRESPI. (1995). Léxico técnico de las artes plásticas. Buenos Aires: Ed. Eudeba.
- FUENTES; TRONCOSO. (2004). La animación de autor en Chile: Impacto de las tecnologías digitales en el lenguaje expresivo y los procesos productivos (1993-2014). Santiago de Chile: Tesis Universidad Tecnológica Metropolitana. Facultad de Humanidades y Tecnologías de la Comunicación Social. Escuela de Diseño.
- GENETTE, G. (1997). La obra de arte, inmanencia y trascendencia. Madrid: Lumen.
- GODOY, M. (1966). Historia del Cine Chileno. [s.n.]. Santiago de Chile: Imprenta Arancibia.
- GONZÁLEZ, D. (2000). Es rentable la animación en Chile. Santiago de Chile: Título profesional de Comunicación Audiovisual. Instituto Profesional de Artes y Ciencias de la Comunicación.
- GÓMEZ, A. (2007). Análisis de la imagen: estética audiovisual. Madrid: Ediciones del Laberinto.
- GOODMAN, N. (1990). Maneras de hacer mundos. Madrid: Ed. La balsa de la medusa.
- HALAS; MANVELL. (1980). The Techique of film animation. Londres: Focal Press.
- HENCKMANN; LOTTER (eds). (1998). Diccionario de Estética. Barcelona: Crítica.
- HUICHAQUEO, F. (2009). La animación como desplazamiento de la pintura. Santiago de Chile: Tesis Universidad de Chile. Facultad de Artes.
- HURTADO, M. (1985). La Industria Cinematográfica en Chile: Límites y posibilidades de su democratización. Santiago de Chie: Ed. Ceneca.
- IVELIC, M. (1998). Curso de estética general, Santiago de Chile: Ed. Universitaria.
- JARA, E. (1994). Cine Mudo Chileno. Santiago de Chile: Ed. Ceneca.
- KANDINSKY, W. (1992). De lo espiritual en el arte. Barcelona: Ed. Labor
- KEMPER, K. (2013). Inmersión. Santiago de Chile: Ocho Libros Editores, Adrede Editora.
- LARRAIN, J. (2001). Identidad Chilena. Santiago de Chile: Ed. Loom.

LARRAIN, V. (2002). Animación y Publicidad. Santiago de Chile: Memoria para optar al título profesional de publicista. UNIACC.

LIÑERO, G (2010). Apuntes para la historia del video en Chile. Santiago de Chile: Ocho Libros.

LORENZO, M. (2005). El Doble Sentido de la Imagen en la Animación. Universidad Politécnica de Valencia.

MARCHESE; FORRADELLAS. (1991). Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria. Barcelona: Ed. Ariel.

MINNITI; IRARRÁZVAL; VILLEGAS; PÉREZ; FERRARI. (2009). Evaluación de Profesores Universitarios por sus Labores de Investigación y Creación. Revista Calidad en La Educación, 31, 232-243.

MONTEALEGRE, I. (2002). EN. Revista Patrimonio Cultural. Santiago de Chile.

MUÑOZ, P. (2004). Subversiones/Imposturas. EN: IV Bienal de Arte Joven. (Catálogo). Santiago de Chile: Museo Nacional de Bellas Artes.

NARVÁEZ, M. (2001). Industria cultural, empleo y región. Universidad de Manizales. Centro de Investigaciones de la Comunicación. Colombia.

NAVARRO; GALECIO; DÍAZ. (2005) Transformer: Esposicion Centro Cultural Matucana 100 (Catálogo). Santiago de Chile: Andros.

RAMÍREZ; CARRILLO. (2004). Tendencias del arte, arte de tendencias a principios del siglo XXI. Madrid: Cátedra.

TAYLOR, R. (2000). Enciclopedia de técnicas de animación. Barcelona: Ed. Acanto.

RINKE, S. (2002). Cultura de masas: reforma y nacionalismo en Chile 1910-1930. Santiago de Chile: Ediciones Dibam.

RUIZ, R. (2000). Poética del cine. Santiago de Chile: Sudamericana.

SABORIT; CARRERE. (2000). Retórica de la Pintura. Madrid: Cátedra.

SANCHEZ, J. (1979). GRAFILMS: Estudio de Cine-Animación. Santiago DE Chile: Informe de Práctica profesional. Facultad de arquitectura y Urbanismo. Universidad de Chile.

SANTANA, A. (1957). Grandezas y Miserias del Cine Chileno. Santiago de Chile: Ed. Misión.

SUBERCASEAUX, B. (1996). Chile, ¿Un país moderno?. Santiago de Chile: Ed. Ediciones B.

SUBERCASEAUX, B. (1992). EN: Seminario: Políticas Culturales en Chile. Santiago de Chile: División de Cultura Ministerio de Educación.

SOURIAU, E. (1998). Diccionario Akal de Estética Madrid: Akal.

VEGA, A. (1979). Re-visión del cine chileno. Santiago de Chile: Editorial Aconcagua.

- VILLEGAS, I. (2012). Perfil de las licenciaturas en arte del sistema universitario chileno. *Revista Calidad en La Educación*, 36, 219-231.
- WELLS, P. (2005). *Understanding Animation*. London: Routledge.
- WELLS, P. (2002). *Animation: Genre and Authorship*, London: Wallflower.
- WELLS, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parragón Ediciones S. A.
- WIEDEMANN, J (ed). (2004). *Animation Now!*. London & Los Ángeles: Taschen.
- WILLIAMS, R. (2001). *The Animador's Survival Kit*. Londres: Ed. Faber and faber.

VIII.1 DOCUMENTOS RECUPERADOS DE LA WEB

- AGREDO, A. (2010). *Diseño de animación: análisis de la animación en nuevos medios de comunicación desde la perspectiva del diseño*. Universidad de Caldas. Santiago de Cali. Colombia. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/65077312/DISENO-DE-ANIMACION-ANALISIS-DE-LA-ANIMACION-EN-NUEVOS-MEDIOS-DE-COMUNICACION-DESDE-LA-PERSPECTIVA-DEL-DISENO>
- AGUIRRA, L. (2015). *Animación stop-motion en Chile globalizado: correspondencias cinematográficas de lo precario*. Recuperado en <http://www.elojoquepiensa.net/10/index.php/panoramicas/animacion-stop-motion-en-chile-globalizado-correspondencias-cinematograficas-de-lo-precario/itemlist/user/129-linaxaguirre>
- ALCARAZ, M. (2008). *La teoría del arte de Arthur Danto: de los objetos indiscernibles a los significados encarnados*. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/251178145/Danto>
- ANWANDTER; CRUZ; GÓMEZ; SILVA. (2001). *El Modelo de Comunicación de Chile 100 Años de Artes Visuales. La Función Democrática del Museo Nacional de Bellas Artes. Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información Escuela de Periodismos*. Recuperado en www.archivochile.com/tesis/08_tcam/08tcam0009.pdf
- BASTÍAS, M. (2008). *Políticas Públicas Culturales: Desde el acceso a la apropiación. Una mirada a los programas Sismo y Creando Chile en mi barrio impulsados por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes*. Recuperado de http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2008/bastias_m2/html/index-frames.html

BECERRA, L. (2011). ¿Cómo desarrollar la 3 competencias artísticas básicas: creatividad, percepción visual y sensibilidad en los alumnos de secundaria? Recuperado en <http://200.23.113.59/pdf/28429.pdf>

BENDAZZI, G. (2003). Alexandre Alexeieff Poemas de luz y sombra. Recuperado de http://giannalbertobendazzi.com/wp-content/uploads/2013/07/Alexandre_Alexeieff-Poemas_de_luz_y_sombra.pdf

BERNASCONI; ROJAS. (2003). Informe sobre la Educación Superior en Chile:1980-2003. Editorial Universitaria-Unesco. Recuperado de www.iesalc.unesco.org.ve

Chile quiere más cultura. Recuperado de <http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2012/03/Chile-Quiere-Más-Cultura.-Definiciones-de-Pol%C3%ADtica-Cultural-2005-2010.pdf>

Chile años 70 y 80: Memoria y experimentalidad. Recuperado de [http://www.mac.uchile.cl/educacion/coleccion_arte_experimental/cuaderno-correccionesfinal2806\[1\].pdf](http://www.mac.uchile.cl/educacion/coleccion_arte_experimental/cuaderno-correccionesfinal2806[1].pdf)

CNCA. (2011). Política Cultural 2011- 2016. Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Santiago de Chile. p.51 Recuperado de http://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2011/11/politica_cultural_2011_2016.pdf

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. Guía Nacional de Espacios para las Artes Visuales. Recuperado de www.consejodelacultura.cl/portal/galeria/text/text655.pdf

FOURCADE, A. (2002). La Obra del Gobierno de la Unidad Popular. Recuperado de <http://www.salvador-allende.cl/Testimonios/palma.pdf>

GARCÍA, A. (2014). Música y pintura. Recuperado de http://www.adolphesax.com/index.php?option=com_content&view=article&id=523:musica-y-pintura&catid=48:saxofon&Itemid=270

GARCÍA, C. (2006). Internet, Un Medio Emergente para la Animación de Autor. Recuperado de www.paperback.es/articulos/poblacion/internet.pdf

GARCÍA, M. (2012). Espacio escuchado: investigación sobre prácticas artísticas contemporáneas que utilizan el sonido como medio para definir espacios. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/16687/1/T34018.pdf>

GUIDO, S. (2012). Cine de la Edad de Piedra: una aproximación a la obra de William Kentridge. Sebastián Guido. AVATARES de la comunicación y la cultura, Nº 4. Recuperado de <http://ppct.caicyt.gov.ar/index.php/avatares/article/view/2509>

HINOJOSA, L. (2008). Rhythmus 21 (Ritmo 21). Recuperado de <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/rhythmus-21-ritmo-21>

KORAKIDOU, V. (2006). Creating and perceiving abstract animation. Recuperado de www2.media.uoa.gr/~charitos/papers/other/KOC2006.pdf

LATHROP, A. (2012). Entre el margen y la institución: la bisagra del arte contemporáneo santiaguino. Recuperado de <http://www.arteycritica.org/ensayos/entre-el-margen-y-la-institucion-la-bisagra-del-arte-contemporaneo-santiagoino/>

MADARIAGA, M. (2014). A un año de su muerte, recordamos la obra de Pablo Alibaud. Recuperado de <http://lajugueramagazine.cl/?p=3169>

MORITZ, W. (2007). The Private World of Oskar Fischinger. Recuperado de www.centerforvisualmusic.org/MoritzPrivateWorld.htm

MORITZ, W. (1976). The Importance of Being Fischinger. Recuperado de www.centerforvisualmusic.org/library/ImportBF.htm

MORITZ, W. (1997). The Dream of Colour Music, And Machines That Made it Possible. Animation World Magazine. Recuperado de <http://www.awn.com/mag/issue2.1/articles/moritz2.1.html>

MUNÁRRIZ, J. (2012). ANIMACIÓN: Imagen en movimiento en la creación artística. Recuperado de http://www.academia.edu/2242406/ANIMACIÓN_Imagen_en_movimiento_en_la_creación_art%C3%ADstica_Se_Mueve_

PARADA, R. (2010). Universidades Públicas Y Privadas: Un enfoque tridimensional. Recuperado de http://www.cepchile.cl/dms/archivo_4745_2877/rev120_JRParada.pdf

PERTÍÑEZ, J. (2014). Tendencias actuales en técnicas de animación. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/45019>

REGIL, L. (2005). Hipermedia: medio, lenguaje herramienta del arte digital. Mtra. Laura Regil Vargas. Maestra en Comunicación Audiovisual Universidad Pedagógica Nacional. Recuperado de www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art97/oct_art97.pdf

SILVA, F. (1993). Del Cómic al Dibujo Animado. Recuperado de <http://www.icei.uchile.cl/noticias/54008/primer-festival-internacional-de-animacion-se-realizo-en-el-icei>

SUBERCASEAUX, B. (2006). La cultura en los gobiernos de la concertación. 2006. Recuperado de http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-23762006000100012&script=sci_arttext

TRASLAVIÑA, C. (2008). Animación Experimental en América Latina. Recuperado de www.animamob.com/wp-content/uploads/2011/12/Cecilia-Traslavina-Animacion-Experimental-en-America-Latina.pdf

VERA, F. (2010). Las Escuelas del Nuevo Cine Chileno. Revista Séptimo Arte. Recuperado de <http://www.r7a.cl/article/las-escuelas-del-nuevo-cine-chileno/>

VIII.2 PÁGINAS WEB CONSULTADAS

<http://www.awn.com>

<http://asifaportland.org/about.php>

<http://www.cinesonido.com>

<http://www.consejodelacultura.cl/>

<http://docs.tercera.cl/>

<http://www.ergonomics.cl>

<http://www.mcu.es/>

<http://www.memoriachilena.cl/>

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

<http://redescolar.ilce.edu.mx>

<http://www.revistamampato.cl/>

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

<http://www.universia.cl>

<http://www.nochedemonos.cl>

<http://www.bienaldeartesmediales.cl/sobre-la-bienal/>

<http://conadeanimacion.blogs.upv.es>

<http://www.redescolar.ilce.edu.mx/>

<http://www.sitographics.com/dicciona/t.html>

<http://www.galeriagm.cultura.gob.cl/>

<http://www.museoreinasofia.es/>

<http://solomonos.cl>

<http://www.cultura.gob.cl/programa-cultura-michelle-bachelet/>

<http://www.consejodelacultura.cl/>

<http://www.leychile.cl/>

<http://www.festivaldeanimación.cl>

<http://www.leychile.cl/Navegar?idNorma=213895&idParte=&idVersion=2003-08-23>

<http://www.donacionesculturales.gob.cl/ley-de-donaciones-culturales/>

<http://www.cntv.cl>

IX. ÍNDICE DE IMÁGENES

- Fig 1. Five Studies for the Prodigal Son y Street Show. Honoré Daumier (1808-1879). Ambos dibujos sobre papel, el primero realizado con pluma y tinta, y el segundo, con tiza negra y acuarela, se presentan como imágenes sintéticas capaces de evocar a través de gestos gráficos diversos cuerpos humanos en movimiento. (Imágenes obtenidas en Daumier Drawings Escrito por Colta Feller Ives, Margret Stuffmann, Martin Sonnabend, Metropolitan Museum of Art. New York)..... 29
- Fig 2. Vuelo de pelicano, 1882. Uno de los inventos desarrollados por el científico francés Étienne-Jules Marey (1830-1904) en la década de 1880, fue un arma fotográfica, que utiliza una placa de vidrio giratoria, con el fin de obtener 12 imágenes consecutivas por segundo, permitiendo de este modo registrar las diversas fases del movimiento en una sola fotografía. (Imagen obtenida de la página <http://www.expo-marey.com>) 33
- Fig 3. La Fuente, 1917. Marcel Duchamp (1887-1968). Duchamp presenta la obra en un concurso de arte bajo el seudónimo "R. Mutt" nombre de un fabricante de sanitarios de New York. (Imagen obtenida de la página <http://www.tate.org.uk/>) 38
- Fig 4. Fotogramas de la versión en color de Opus I, 1921. Walter Ruttmann (1887-1941). (Imágenes obtenidas de la página <http://www.muenchner-stadtmuseum.de>) 44
- Fig 5. Komposition 8, 1923. Vasily Kandinsky (1866-1944). (Imagen obtenida de la página <http://www.guggenheim.org>) 47
- Fig 6. Fotogramas de Wachsexperimenten, 1921-1926. Oskar Fischinger (1900-1967). (Imágenes obtenidas de la página <http://www.oskarfischinger.org>) 48
- Fig 7. Norman McLaren (1914-1987). (Imagen obtenida de la página <http://www.mclaren2014.com>) 50
- Fig 8. Fotogramas de Las aventuras del príncipe Ached, 1926. Lotte Reiniger (1899-1981). (Imágenes obtenidas de la página <http://www.magazinema.es>) 54
- Fig 9. Fotogramas de La idea, 1932. Berthold Bartosh (1893-1968). (Imágenes obtenidas de la página <https://motiondesign.wordpress.com>) 55
- Fig 10. Fotogramas de Love on the wing, 1938. Norman McLaren (1914-1987). (Imágenes obtenidas de la página <http://www.vimeo.com>) 57
- Fig 11. Fotogramas de Permutations, 1966. John Whitney (1917-1995). (Imágenes obtenidas de la página <http://motionographer.com>) 59
- Fig 12. Captura de pantalla de la web interactiva de Han Hoogerbrugge (1963). (Imagen obtenida de la página <http://nails.hoogerbrugge.com/>) 62
- Fig 13. Fotogramas de Father and Daughter. Michael Dudok de Wit (1953). (Imágenes obtenidas de la página <http://www.animationworks.nl>) 68

Fig 14. Galloping horse, 2012. Julian Opie (1958). (Imagen obtenida de la página http://www.julianopie.com)	73
Fig 15. Calle Arturo Prat, 1920. Santiago de Chile. (Imagen obtenida de la página http://diario.latercera.com)	81
Fig 16. Fotogramas de Brigada del Cuerpo de Bomberos en la Plaza Sotomayor, Valparaíso de Chile. (Imágenes obtenidas de cinta VHS disponible en la Cineteca PUCV).....	84
Fig 17. Fotogramas publicados en artículo en el diario Las Últimas Noticias el 1 de agosto de 1921 de la película animada La transmisión del mando supremo. Alfredo Serey (1886- Según Jorge Montealegre, autor del "Diccionario del Cine Iberoamericano, Serey vive hasta una edad avanzada pero no hay noticias sobre las circunstancias y fecha de su muerte). (Imágenes obtenidas en archivos del diario Las Últimas Noticias)	87
Fig 18. Afiche de la película animada <i>Vida y milagros de Don Fausto</i> . Estrenada en Santiago de Chile en los teatros Brasil y Esmeralda, el 30 de Septiembre de 1924. (Imágenes obtenidas en archivos del diario El Mercurio).....	92
Fig 19. Fotogramas de 15.000 Dibujos, 1942. Jaime Escudero (1914-2012); Carlos Trupp. (Imágenes obtenidas de la página http://www.cinechile.cl)	96
Fig 20. Fotogramas de Tevito, 1970. Carlos González. (Imágenes obtenidas de la página http://elchicoquemirabalaventana.blogspot.cl)	104
Fig 21. Fotogramas de el Angelito de las buenas noches (1970-1991). (Imágenes obtenidas del archivo Canal 13).....	106
Fig 22. Fotogramas de uno de los 50 episodios de un minuto de la serie Condorito. (Imágenes obtenidas de la página http://www.sofoca.cl)	113
Fig 23. Fotogramas del episodio El tenista de la serie animada Una sonrisa con Lukas. (Imágenes obtenidas de archivo UCV televisión).....	115
Fig 24. Fotogramas de Ogú y Mampato en Rapa Nui, 2002. (Imágenes obtenidas de la página http://revius.net)	120
Fig 25. Fotogramas de Cesante, 2003. (Imágenes obtenidas de la página http://www.cinechile.cl).....	122
Fig 26. Fotogramas de <i>Rokunga, el último hombre pájaro</i> , 2002. (Imágenes obtenidas de la página http://www.nuestro.cl)	123
Fig 27. Fotogramas de Mapocho Video-Pintura, 2008. Francisco Huichaqueo. (Imágenes obtenidas de la página http://moleskinedearte.wordpress.com).....	141
Fig 28. Portada y 2 primera páginas del libro Animación La Magia en Movimiento de Vivienne Barry, Pehuén Editores. 2010. Santiago de Chile.....	142
Fig 29. Fotogramas de <i>Nuku Nuku</i> . (Imágenes obtenidas de la página http://www.cntv.cl/)	147
Fig 30. Fotogramas de <i>Los Próceres más Posers</i> . (Imágenes obtenidas de la página http://www.cntv.cl/)..	147

Fig 31. Fotogramas de <i>Levisterio</i> . (Imágenes obtenidas de la página http://www.cntv.cl/)	148
Fig 32. Fotogramas de <i>Petit el Monstruo</i> . (Imágenes obtenidas de la página http://www.cntv.cl/)	148
Fig 33. Fotogramas de <i>El Trauco</i> . Serie <i>Leyendas de América</i> , 1996. (Imágenes obtenidas de la página http://www.guiones.cl)	153
Fig 34. Fotogramas de <i>Siaskel, el gigante</i> , 2005. Erwin Gómez. (Imágenes obtenidas de la página http://chileprecolombino.cl)	155
Fig 35. Fotogramas de <i>Reunión</i> , 1994. Tomás Wells. (Imágenes obtenidas de la página http://cineotecadigital.ccplm.cl/)	156
Fig 36. Selección de afiches Festival Flip-Fida. (Fotografías del autor)	159
Fig 37. Fotograma de <i>Chile imaginario</i> , 2013. Claudio Díaz. (Imágenes obtenidas de la página http://www.cinemachile.cl)	161
Fig 38. Fotograma de <i>Pájaro Mudo</i> , 2004. Francisco Huichaqueo. (Imágenes obtenidas de la página http://rtfranciscohuichaqueo.blogspot.cl)	163
Fig 41. Fotograma de <i>Va al Paraíso</i> , 2013. Pablo Alibaud. (Imágenes obtenidas de la página http://www.novasur.cl)	165
Fig 42. Fotogramas de <i>Lalen, estar muriendo</i> , 2008. Felipe Montecinos. (Imágenes obtenidas de la página http://carapalou.blogspot.cl)	166
Fig 43. Fotogramas de <i>Kleinere Raum</i> , 2009. Cristóbal León. (Imágenes obtenidas de la página http://www.cartoonbrew.com)	169
Fig 44. Fotogramas de <i>La noche boca arriba</i> , 2012. Hugo Covarrubias. (Imágenes obtenidas de la página http://www.cinechile.cl)	170
Fig 45. Fotograma de <i>Historia de un oso</i> , 2014. Gabriel Osorio Vargas. (Imagen obtenidas de la página http://www.t13.cl)	170
Fig 46. Captura de pantalla de obra interactiva <i>Mini art dance</i> , 2004. Isabel Aranda. (Imagen obtenidas de la página http://yto.cl)	178
Fig 47. Fotogramas de <i>Reagan 1973</i> , 2003. Francisco Valdés. (Imágenes obtenidas de la página http://franciscovaldes.co.uk)	183
Fig 49. Fotogramas de <i>Maliki v/s Trukillo</i> , 2008. Marcela Trujillo (Maliki). (Imágenes obtenidas de la página http://noquedanblogs.com)	186
Fig 50. Fotogramas de <i>Papeles Sádicos</i> , 2011-2012. Juan Pablo Langlois. (Imágenes obtenidas de la página http://www.arteycritica.org)	187
Fig 51. Fotogramas de <i>Los Andes</i> , 2012. Joaquin Cociña y Cristóbal León. (Imágenes obtenidas de la página http://www.elmostrador.cl)	189

Fig 52. Vivienne Barry trabajando en su estudio. (Imágenes obtenidas de la página http://el-otrocine.blogspot.cl)	205
Fig 53. Fotograma de Tata colores. Vivienne Barry. (Imágenes obtenidas de la página http://www.tvn.cl/)	209
Fig 54. Fotograma de Como alitas de chicol, 2002. Vivienne Barry. (Imágenes obtenidas de la página http://cinechile.cl)	211
Fig 55. Klaudia Kemper trabajando en su estudio. (Imágenes obtenidas de la página http://arquitectura.udd.cl).....	214
Fig 56. Fotograma de “M”. Klaudia Kemper. (Imágenes obtenidas de la página http://www.arteinformado.com).....	217
Fig 57. Fotografía de la video instalación xxx 1+1 (Imágenes obtenidas de la página http://www.klaudiakemper.com).....	219
Fig 58. Felipe Baeza en su estudio. (Fotografía del archivo personal del artista).....	221
Fig 59. Fotogramas de Perla, 2005. Felipe Baeza . (Fotografía del archivo personal del artista).....	227
Fig 60. Díptico/Bacon, 2014. Felipe Baeza . (Fotografía del archivo personal del artista)	229
Fig 61. Joaquín Cociña y Cristóbal León trabajando el corto animado Los Andes. (Imágenes obtenidas de la página http://www.elmostrador.cl)	231
Fig 62. Fotograma de Lucía. Joaquín Cociña y Cristóbal León. (Imágenes obtenidas de la página http://www.elciudadanotv.cl).....	236
Fig 63. Fotografía de la video instalación Lucía, Luis y el lobo en la Galería Animal de Santiago de Chile. (Imágenes obtenidas de la página http://www.galeriaanimal.cl)	238

X. ANEXO

Catastro de trabajos de investigación y monografías realizadas en la universidades chilenas en torno a la animación.

UNIVERSIDAD DE LAS AMERICAS	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2013	Urbina Suárez, Cristóbal.	Animación Objeto de Aprendizaje para Biomecánica	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
	2012	Feldman Budnik, Jaime	Cortometraje: el suceso	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
	2012	Moyano Bravo, Sebastián	Cortometraje Animado: Memografía	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
	2012	Contreras Estrada, Álvaro Nicolás	The Gamer	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
	2011	Espíndola Vivas, Víctor Fabrizio	Bajo Tierra	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
	2010	Plaza, Gloria	Spot animación 2D: prevención de riesgos en salas de cine	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
	2010	Quezada Medina, Felipe	Animación 3D para la minería chilena	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
	2010	Fuentes Carrasco, Hugo Alberto	Los dobladitos: del 2D al 3D	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
	2010	Cortés M., Francisco J.	Plasmando interiores desde la mirada de la animación	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital

2010	Torres Ureta, Anton Sebastian	El arte de TRANSEGUR	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
2010	González Labraña, Jeniffer Carolina	Uso de radares y del formato AIRCAT500 en la navegación aérea chilena	Facultad de ciencias de la ingeniería, Escuela de tecnologías de la información. Ingeniería de ejecución en telemática
2009	Hills Cárdenas, Walter Bernabé	Importancia de la usabilidad en proyectos multimedia, para niños que cursan cuarto año básico.	Facultad de Administración y Negocios. Escuela de Comunicaciones. Comunicación Audiovisual y Multimedia
2009	Henríquez Montoya, Yenny	Anatomía animal: osteología	Escuela de Diseño. Animación Digital
2008	Casto Sagredo, Ana María	Investigación exploratoria sobre el EcoDiseño y probable inserción al curriculum de formación profesional del Diseñador	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
2008	Olsen Rodriguez, Burt Hjelms	Criterios para una propuesta de Diseño Gráfico acerca de un Manual de Fútbol	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
2008	Vega Saavedra, Jacqueline	Estudio para la imagen de marca y señalética para el Estadio Monumental David Arellano de Colo Colo	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
2008	Bustamante Ardiles, Javiera Francisca.	Objeto de Aprendizaje para Reanimación Cardiopulmonar infantil	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
2007	Lara Muñoz, Consuelo Andrea	Competencia profesional de un diseñador: de la teoría a la práctica	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital

2007	Puls, Juliana.	Factores implicados en una presentación de diseñadores	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
2007	Machuca Núñez, María José Daniela	Material de apoyo audiovisual para la asignatura historia del arte y del diseño de Universidad de las Américas	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
2007	Peña Cerda, Elizabeth Karen	Material de apoyo multimedia para el ramo de color	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
2007	Moreno Peñaloza, Cristián.	Propuesta de estudio de base y fundamentos para realización de la señalética del Instituto de Salud Pública (ISP)	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
2006	Brito Campodonico, Maria Francisca	Estrategia para el desarrollo de proyectos editoriales independientes	Facultad de Arquitectura, Diseño y Construcción. Escuela de Diseño. Animación Digital
2006	Mora Suarez, Mauricio	El distanciamiento entre televisión nacional de Chile (TVN) y las artes visuales	Facultad de Humanidades, Ciencias Jurídicas y Sociales, Escuela de Comunicación.
2005	Carrasco Belmar, Exequiel	Manual para la creación y comunicación de una animación en la web	Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas. Escuela de Comunicaciones. Publicista.

UNIVERSIDAD DE CHILE	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2013	La Roche Contreras, Martín	Jardín Interior Seco.	Escuela de Arte. Licenciatura

2013	Domingual Mayork, Sebastián	Una Premiación Animada	Escuela de Arte. Licenciatura
2013	Olivares D., Viviana	Misión Malucha	Escuela de Diseño. Mención Diseño Gráfico
2013	Donoso Astudillo, Camila	Camposanto diseño experimental de audiovisuales animados en stop motion: nuevos lenguajes de creación visual para la transferencia y preservación del patrimonio cultural inmaterial de las leyendas urbanas del Cementerio General de Santiago	Escuela de Diseño. Mención Diseño Gráfico
2013	Garaycochea, Guido	Museo de Arte Contemporáneo	Escuela de Postgrado. Magíster en Artes con mención en teoría e historia del arte
2013	Rojas Bollo, María José	Verosimilitud e Imagen Pictórica en el Video	Escuela de Postgrado. Magister en Artes Mediales
2013	Lorenzini Correa, Diego.	Montoncitos Visuales	Escuela de Postgrado. Magíster en Artes Visuales.
2012	Arriaza Quezada, Karina Daniela	Luces y fantasías en la tierra feliz de Oz: escenografía digital para una versión contemporánea de la obra de teatro El Mago de Oz, el musical, para ser aplicada con la Técnica del vjing	Escuela de Diseño. Mención Diseño Gráfico
2012	Morales M., Diego	Sorry y Perri: un webcomic para hablar de webcomics: estrategia digital para la narrativa gráfica visual	Escuela de Diseño. Mención Diseño Gráfico

2012	López Ulloa, Josefa	Moviendo la mente y el cuerpo: proyecto de apoyo a la enseñanza escolar en primer año básico a través de la didáctica del juego	Escuela de Diseño. Mención Diseño Gráfico
2012	Zamora Sanabria, Ana Carolina.	Espacio Paradójico, lo pacifista y lo militar.	Escuela de Postgrado. Magister en Artes Mediales
2011	Bennett, Bernardita.	Still Life	Escuela de Postgrado. Magister en Artes Mediales.
2010	Ramos Melo, Raúl	Pintura digital y animación 3D	Escuela de Artes Visuales. Licenciatura
2010	Guzmán Pinto, Enrique	FEN el viaje de la vida: Animación para la entretención y la ecología	Escuela de Diseño. Mención Diseño Gráfico
2010	Vidal Valenzuela, Sebastián André.	En el principio, una aproximación documental a cuatro casos fundacionales del arte y tecnología en Chile.	Escuela de Posgrado. Magíster en artes con mención en teoría e historia del arte
2010	Santorcuato Tapia, José Luis.	Transita2, Obra Audiovisual, Instalación Interactiva On Line y OFF line	Escuela de Postgrado, Magíster en Artes Mediales
2010	Vega Lavandeira, Montserrat del Pilar	Análisis del Programa de Centros Culturales del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes: Infraestructura y Audiencias.	Escuela de Postgrado. Magister en Gestión Cultural.
2009	Huichaqueo, Francisco	La animación como desplazamiento de la pintura	Facultad de Artes
2008	Moreno Reyes, Andrés Alberto	Isla de mitos educación interactiva en cómics: relatos interactivos de	Escuela de Diseño. Mención Diseño Gráfico

		Chiloé	
2008	Santorcuato Tapia, José Luis.	Transitos, Obra Audiovisual, Interactiva Online y Offline	Escuela de Postgrado, Curso de especialización de Postítulo en Nuevas Tecnologías y Multimedia Interactivos.
2008	Irarrázabal García, Luz María.	El recurso video-animación en arte terapia y su aplicación en un niño con trastorno de déficit atencional e hiperactividad	Escuela de Postgrado. Magíster en Arte Terapia.
2007	Zamora, Joaquín	Monster Wars: web based mmorpg relación del diseñador gráfico con el desarrollo de videojuego	Escuela de Diseño. Mención Diseño Gráfico
2007	Donoso Reyes, Paulina	Escucha, mira y aprende: material visual para la rehabilitación del implante coclear	Escuela de Diseño. Mención Diseño Gráfico
2006	Silva Guzmán, Catalina	En Tránsito: Animación escenográfica para concierto de transubhiriano	Escuela de Diseño. Mención Diseño Gráfico
2006	Pagueguy, Sebastián	La danza tipográfica: Diseño y animación tipográfica para piezas audiovisuales	Escuela de Diseño. Mención Diseño Gráfico
2005	Goldfrid, Jonathan	Los telesaludables, sitio web interactivo potenciado por medio de la animación y enfocado a niños entre 8 y 13 años, con el fin de elevar el nivel educativo de ellos con respecto a la temática de la salud	Escuela de Diseño. Mención Diseño Gráfico

	2003	Miñano Ubeda, María Eugenia	Sitio Web : caricaturas con historia.cl	Facultad de Arquitectura y Urbanismo
	1999	Hauva Gröne, Leyla	Comparación semiótica entre japoanimación y animación occidental : (los Simpsons versus Dragon Ball Z)	Departamento de Investigaciones Mediáticas y de la Comunicación y Escuela de Periodismo
	1982	Serrano Valenzuela, María Eugenia	Presentación de programas de televisión	Facultad de Artes. Departamento de Artes Plásticas
	1954	Acuña Villablanca, Olga	Caricaturistas chilenos	Facultad de Bellas Artes

UNIVERSI DAD ARCIS	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2009	Letelier Burotto, Alvaro Patricio	Solo, medimetraje animación 3D	Escuela de Cine

UNIVERSI DAD DEL DESARRO LLO	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2013	Gaete Litvak, Josefina	Animaciones para fiestas y cumpleaños infantiles	Facultad de Comunicaciones. Escuela de Publicidad
	2013	Daly, Pablo	La búsqueda de la realidad y la creación de esta : la búsqueda de lo real a lo largo de la historia y su creación a través de los efectos	Facultad de Comunicaciones. Escuela de Cine

		especiales	
2011	Vallejo Ramaciotti, Ignacio Antonio	La ciudad en el cine : la ciudad postapocalíptica en la animación japonesa	Facultad de Comunicaciones. Escuela de Cine
2011	Zeballos Romero, Constanza Paz	Mitología en el cine de animación digital : análisis de la reconstrucción del mito clásico en la película de Pixar; "Wall-e"	Facultad de Comunicaciones. Escuela de Cine
2010	Riquelme Andalaft, Muriel Noemí	La animación plástica en el cine : la animación plástica como herramienta creativa en la formación de profesionales en artes audiovisuales	Facultad de Comunicaciones. Escuela de Cine
2005	Kller Bosch, Enrique	Animación japonesa: La manía del animé	Facultad de Comunicaciones. Periodista

UNIVERSIDAD FINIS TERRA	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2011	Asunción, Salinas Errázuriz	Saber Más. Soporte multimedial en la educación de los niños oncológicos	Diseño Gráfico
	2008	Sofía Izquierdo Armendariz	Desplazamiento: Escultura y Animación	Arte

	2007	Mathías Gerardo Ihle Soto	Entre lo micro y lo macro (escultura en movimiento)	Arte
	1999	Sebastián Boher Elton	Hijo del pasado, hijo de la animación	Arte

UNIVERSIDAD MAYOR	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2014	Cruz Toro, Carlos Alberto	Cinemática para juegos de video: Desarrollo de producción	Escuela de Diseño. Animación Digital
	2014	Stuven Di Pede, Klaus	Kasto, Visual Deveopment	Escuela de Diseño. Animación Digital
	2014	Olivares Germaz, Leslie Aracelli; Espina Díaz, Matías Alejandro	Mapping y Animación Digital como nueva técnica de comunicación y aprendizaje para la producción y experimentación de contenidos	Escuela de Diseño. Animación Digital
	2014	Muñoz Pizarro, Ricardo Antonio	Guión de serie de animación infantil, elaborado a partir de la combinación de elementos que han hecho memoriables a series animadas de las décadas de los 80s y 90s con contenidos autorales	Escuela de Diseño. Animación Digital
	2013	Román Soto, Camilo Javier	Historias poco importantes, la realización de proyectos personales y su efecto en el desarrollo	Escuela de Diseño. Animación Digital

		profesional	
2013	Delgado Rodriguez, Javier Orlando; Oyarzún Sepúlveda, Nicolás Andrés	Aplicación Informática para visualización digital de productos en entorno real a través de dispositivos móviles	Escuela de Diseño. Animación Digital
2013	Nicolet Miranda, Francisco	Génesis y Desarrollo de un Proyecto de Animación	Escuela de Diseño. Animación Digital
2013	Verdugo Vergara, Matías Horacio	CROMA	Escuela de Diseño. Animación Digital
2013	González Varas, Paulino Ignacio	Evolvia, Preproducción de una serie animada para un público infantil internacional	Escuela de Diseño. Animación Digital
2013	Grez Walker, Rafael; Escobar, María de los Ángeles	Tratamiento clínico digital para la insuficiencia de convergencia	Escuela de Diseño. Animación Digital
2013	Valdebenito Rodas, Mario Ricardo; Vicuña Cubillos, Ximena Alejandra	Cómo influenciar de manera audiovisual la lectura en niños de 8 a 10 años	Escuela de Diseño. Animación Digital
2013	Muñoz Cabezas, Rodrigo Vittorio	Estudio del universo de TAXI, una serie adulta animada	Escuela de Diseño. Animación Digital
2013	Herrera Denegri, Tomás Felipe	Technical Book Eulogio: como abordar un proyecto 3d	Escuela de Diseño. Animación Digital
2013	Guzmán, Luis	Goria el Gorila	Escuela de Diseño. Animación Digital
2012	Puga Salman, Amanda; Rojas Zamora, Diego Alonso	Desafío Audiovisual Estratégico para realizar dos videoclips	Comunicación Audiovisual y Animación Digital

2012	Joui Antillo, Michelle; Muñoz Pierattini Angélica	Las Fruti Aventuras	Escuela de Diseño. Animación Digital
2011	Arias Pichuante, Macarena; Natalino Sandoval, Stefania	Equinotomía. Plataforma para el aprendizaje de osteología equina	Escuela de Diseño. Animación Digital
2010	Contreras, Mauro; Núñez, Juan Carlos	Plataforma de capacitación virtual interactiva	Escuela de Diseño. Animación Digital
2009	Rocher Anda, Macarena	Triple Pack Music	Escuela de Diseño. Animación Digital
2008	Firmani Villarroel, Alejandra; Vallarino Sulzer Marco	Vida Virtual. Agencia de Modelos	Escuela de Diseño. Animación Digital
2008	Ibar, Tomás; Aliaga, Rodrigo	Recorrido virtual interactivo	Escuela de Diseño. Animación Digital
2003	Parra Arriaza, Barbara	Preproducción para "Selk'Nam, luces de visión final" un cortometraje animado	Escuela de Diseño. Animación Digital
2001	Henríquez Caroca, Edith Margarita; Kortmann Wellman, Carolina Beatriz	Los niños y la televisión	Escuela de Diseño. Animación Digital
1996	Foster Mújica, María Carolina; Roasenda Cuello, Paz Angélica	Estudio descriptivo de cuatro animaciones expuestas en la televisión chilena	Escuela de Diseño. Animación Digital

UNIVERSIDAD DIEGO PORTALES	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2012	Dedes Calderón de la Barca, Jenniffer; Huenchullán Valdés, Joselyn	Lectura efectiva en el programa de lectura silenciosa sostenida	Licenciado en educación
	2009	Parraguez Níñez, Patricia Lorena., Zura Albornoz, María Elena	Animación circular y liderazgo compartido : relación e implicancias para una educación de calidad	Magíster en gestión educacional
	2007	Viteri Rivas, María Bernardita	www.monitosanimados80.cl	Diseño Gráfico
	2005	Quezada Jones, Jocelyn	Infamily : generación de un mundo de personajes animados, para la creación e implementación de nuevos modelos de estrategias coordinadas para el Diseño	Diseño Gráfico
	2004	Pino Infante, Gonzalo	La reinterpretación del diseño sonoro por medios digitales : Dirección de arte y creación de videoclip para grupo de Drun & Bass	Diseño Gráfico

UNIVERSIDAD DEL PACÍFICO	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	1988		La animación un instrumento efectivo en la educación	Diseño Gráfico
	2006	Johnson Suárez, Juan Sebastián	Animación digital : evolución del arte chileno	Escuela de Comunicación Multimedia

UNIVERSIDAD GABRIEL A MISTRAL	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2014	Araya Lemus, José Alberto	Proyecto Pac-Fan	Escuela de Tecnología Crossmedia, Animación Digital 3D y efectos visuales
	2014	Navarrete Bowen, Diego	Astronauta	Escuela de Tecnología Crossmedia, Animación Digital 3D y efectos visuales
	2013	Klemencic Burón, Valentina	Proyecto de título	Escuela de Tecnología Crossmedia, Animación Digital 3D y efectos visuales
	2013	Laso Ruiz-Tagle, Rosario	Chevrolet Spark	Escuela de Tecnología Crossmedia, Animación Digital 3D y efectos visuales
	2013	Morgado Valenzuela, Sebastián	Comercial galletas Oreo	Escuela de Tecnología Crossmedia, Animación Digital 3D y efectos visuales
	2013	Navarro Parraguez, Matías	Chevrolet silverado	Escuela de Tecnología Crossmedia, Animación Digital 3D y efectos visuales
	2012	Ahumada Muñoz, Carlos	Proyecto Purina Cat Chow	Escuela de Tecnología Crossmedia, Animación Digital 3D y efectos visuales
	2012	García, Peters Javier	Proyecto de título : Caso empresa	Escuela de Tecnología Crossmedia, Animación Digital 3D y efectos visuales

	2012	Guiñez Miranda, Alexander	MASISA : proyecto titulo : caso empresa	Escuela de Tecnología Crossmedia, Animación Digital 3D y efectos visuales
	2012	Linkillanes Illesca, Julio Esteban	Proyecto Chevrolet	Escuela de Tecnología Crossmedia, Animación Digital 3D y efectos visuales
	2012	Muñoz Silva, Sebastián	Proyecto de título: caso empresa Ideal	Escuela de Tecnología Crossmedia, Animación Digital 3D y efectos visuales

PEREZ ROSALES	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2004	Aravena, Camila	Animación japonesa en persona	Diseño de Vestuario

U. Andres Bello	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2013	Jorquera Escala, Nicolás	Plataforma cultural para los nuevos medios expositivos y tecnologías destinadas a las artes: soporte cultural para nuevos medios de exposición que articula el terreno en la zona norte del Museo de la Memoria	Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño. Escuela de Arquitectura

UTEM	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2013	Herrera Flores, Felipe; González, Hugo; Abarca Lizana, Víctor	Hidden Mirror	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
	2012	Abarza Villalobos, Lucía	Sitio web: Miremonos, animaciones chilenas	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
	2011	Awerkin González, Claudia	LP Rocks Toons, La historia animada década de 1060	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
	2011	Ceballos Arriagada, Sebastián	Licarayén. Episodio Piloto de miniserie animada basada en mitos etiológicos chilenos	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
	2010	Fernández Espinoza, Carlos Felipe; Figueroa Miranda, Boris Alejandro	Tomás y las Energías	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
	2010	Marambio Duarte, Francisco	Aproximación al Proceso de Diseño de un Videojuego y Desarrollo de Concept Art	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
	2010	Cuadra Zivkovic, Sabrina; Fuentes Medina, Diego	La Espera	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
	2008	Venegas, Leonardo; Valencia, Sebastián	La última tierra: Proyecto de Diseño y Desarrollo de serie animada para televisión	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
	2007	Athens Muñoz, Marcela; Berríos Vergara, Elizabeth; Gallegos Ruiz, Tamara; Sade Quitral, Joselyn	Pulmonía. El reflejo del árbol de la vida	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual

2007	Gonzalez Alvarez, Sebastián Esteban; Milton Cabezas, Felipe Alejandro; Rivas Vera, María Mercedes; Vicencio Ulloa, Felipe Andrés	Diseño Gráfico Audiovisual. Para la continuidad del canal televisivo ARTV	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
2006	Maturana Ivanovich, Natacha; Abusabbah Valladares, Valentina	Anaglifos Animados	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
2004		Animación interactiva ciudad capital	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
2004	Fuentes Almanzar, Rodrigo; Troncoso Curivil, Salvador	La animación de autor en Chile: Impacto de las tecnologías digitales en el lenguaje expresivo y los procesos productivos (1993-2003)	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
2001	Torrejón Bozo, Claudio Antonio	Mercado de las maquetas electrónicas en Chile	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
2000	Fuentes Almanzar, Rodrigo	Espacio virtual, espacio arquitectónico técnicas avanzadas de modelado y animación gráfica computacional	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
1996	Dueñas, Rodrigo Alejandro	El Video, la animación, las computadoras y todos los elementos electrónicos combinados en busca de un nuevo resultado	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
1993	Silva Montellano, Felipe J.	Del comic al dibujo animado	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
1983	Quiroz, Carmen	Informe de práctica profesional	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual

1981	Contreras R., M. Sandra	Comunicación de conocimientos mediante imágenes animadas	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
1980	Salazar Jimenez, Rosa M	Televisión Nacional de Chile. Departamento de Animaciones y Producciones Publicitarias	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual
1979	Sánchez Zúñiga, José Antonio	GRAFILM: Estudio de Cine-Animación	Escuela de Diseño. Diseño en Comunicación Visual

UNIVERSIDAD PLAYA ANCHA	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2011	Reyes Hormazábal, María José	Lengua sucia lengua limpia: animación educativa para la promoción valórica, según los objetivos fundamentales transversales para la educación básica en Chile	Facultad de Arte. Departamento de Arte y Diseño. Diseño Gráfico
	2011	López Gajardo, Leonel Gonzalo	Proyecto SERNAC "Propuesto familiar", la animación como complemento de la multimedia educacional	Facultad de Arte. Departamento de Arte y Diseño. Diseño Gráfico
	2010	Escamilla Cuevas, José Luis	El legado de Harry Olds. Proyecto de animación digital: Difusión de la memoria gráfica de Valparaíso 1899, basado en el registro fotográfico de Harry Olds.	Facultad de Arte. Departamento de Arte y Diseño. Diseño Gráfico

2010	Zúñiga Contreras, David	La leyenda del Pihuchen : proyecto de animación en 3d orientado a difundir la cosmología mapuche	Facultad de Arte. Departamento de Arte y Diseño. Diseño Gráfico
2009	Molina Araya, Diego	Decisión de Acción: animación educativo-didáctico para la formación de jóvenes estudiantes de enseñanza básica, sobre vida sexual comprometida y segura	Facultad de Arte. Departamento de Arte y Diseño. Diseño Gráfico
2008	Correa Vargas, Paulo Roberto	Animación, rotoscopía: un minuto por mis derechos, proyecto de título destinado a la promoción de la declaración universal de los derechos humanos	Facultad de Arte. Departamento de Arte y Diseño. Diseño Gráfico
2006	Fernández Ramírez, Claudio	Territorio salvaje un ecosistema en extinción : animación de carácter educativa, como herramienta de apoyo para la inserción de la educación ambiental en 2º año básico	Facultad de Arte. Departamento de Arte y Diseño. Diseño Gráfico
2004	Valdés Valdés, Karla; Velásquez Cordova, Roberto	La animación como herramienta para la interpretación humano histórica de la imagen del heroe patrio chileno	Facultad de Arte. Departamento de Arte y Diseño. Diseño Gráfico
2000	Perez B., Julisse	Proceso constructivo de una vivienda y la animación como nueva herramienta para el profesor	Facultad de Arte. Profesor de Estado en Pedagogía en Educación Tecnológica en Dibujo Técnico

1999	Campos O., Marcela; Rodríguez C., Mónica	Propuesta metodológica para aplicar un "taller de animación y creación", en primer año de enseñanza media, en la búsqueda del aprendizaje a través de un medio como recurso educativo: la animación japonesa	Facultad de Arte. Profesor de Estado en Pedagogía en Artes Plásticas
1996	Montenegro Montenegro, Andrés	Proposición para la modalidad de construcción de obras de Artes Plásticas desde el computador, utilizando tres interfaces gráficas aproximadas a un desarrollo análogo de trabajo artístico tradicional	Facultad de Arte. Magister en Arte

UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2012	Mora Klein, Amanda	El "Retorno a la infancia" como puente entre surrealismo y animación / Amanda Mora Klein	Facultad de Arquitectura. Carrera de Cine con Especialidad en Dirección y Producción Cinematográfica
	2011	Ortega Cordova, Viviana Vanessa	Animación publicitaria spots emitidos en marzo 2011 por televisión abierta canal TVN	Facultad de Arquitectura. Escuela de Diseño.

2009	Torres Moreno, Rolando Alfredo	Análisis los códigos audiovisuales presentes en los programas de animación transmitidos actualmente en la televisión en Chile	Facultad de Arquitectura. Escuela de Diseño.
2008	Arenas Ogáz, Karina Andrea	Trabajo plástico en celuloide; cine sin cámara.	Facultad de Arquitectura. Carrera de Cine. Cineasta con especialidad en Dirección de Arte
2006	Zúñiga Zúñiga, José Manuel	El descubrimiento de la idiosincracia del paisano de Valparaíso y de su entorno natural, a través del lenguaje sinóptico de la observación	Facultad de Arquitectura. Escuela de Diseño.

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2006	Armijo Armijo, Andrés Eduardo.	Animación computacional abstracta : final.avi	Facultad de Arte. Escuela de Arte. Licenciatura en Arte
	2011	Elgueta, Eduardo	Animación para televisión en Chile (1970-1989) : características gráficas y sus posibles referentes	Facultad de Arte. Escuela de Arte. Magíster en Arte
	2008	Viera Viedma, Enrique.	Ed! : "La aventura de una vida saludable" : la animación en servicio de la educación de hábitos saludables	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador

1977	Leighton P., María Teresa	El cine de animación : informe	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador
1995	Morales Revecó, Carmen Esther	Mujer : una representación en animación gráfica	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador
1995	Ramírez Bustos, María Soledad	Libro de las preguntas : 12 versos animados	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador
2001	Pérez Dalannays, Marcelo Andrés	El ciclo hidrológico : una pieza de animación 2D diseñada para fines educativos	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador
2007	Lorca Vásquez, Tamara.	Cuentos de la higuera	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador
2007	Han Lee, Dany	Lira popular, del grabado al digital	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador
2008	Schultz Soriano, Jorge	Animación e integración	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador
2008	Lepe Cavagnaro, Rodrigo	Glorias chilenas : una mirada a nuestra historia	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador
2012	Riquelme Castañeda, Nicolás.	Universidad de Excelencia Autónoma : serie sitcom web animada, de crítica social, para jóvenes y adultos-jóvenes	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador
1990	Kemper, Klaudia	Animación-cine 35 mm.: "M" imagenes animadas	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador

	2002	Becker Germain, David	Papelucho en mi taller	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador
	2003	Troncoso, Alejandra	Audiovisuales para la difusión de la física mecánica	Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos. Escuela de Diseño. Título de Diseñador

UNIACC	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2000	González Ibarra, David Alejandro	¿Es rentable la animación en Chile?	Comunicación Audiovisual
	1997	Basso R., Verónica; Mellafe G., Carolina; Asencio, Juan Carlos	Análisis estético de un spot publicitario animado	Comunicación Audiovisual
	1994	Arias Q., Gonzalo; Moreno A., Nicolás	Experiencia de unos realizadores en la creación de una animación autoral de bajo presupuesto	Comunicación Audiovisual
	1994	Rivera Sciolla, Jaime Dante	Odiseanimada	Comunicación Audiovisual

UMCE	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2003	Ariel Silva Narvárez	La animación como medio de expresión en clases de Artes Visuales Una propuesta educativa para la exploración y exp. de un	Pedagogía en Artes

			leng. de conv. visual contemp.	
--	--	--	-----------------------------------	--

Instituto AIEP	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2002	Chacón, Paola; Constancio, Marianne; Guerrero, Ernesto; Martínez, Fanny; Miranda, Manuel; Vergara, Felipe.	El encuentro semántico de la técnica	Diseño Gráfico
	2002	Ayala, Pamela; Muñoz, Danilo; Pavez, Alejandro; Zúñiga, Michel.	Frustración digital	Diseño Gráfico

Instituto Profesion al Arcos	AÑO	AUTOR	TITULO	ESCUELA
	2002	Ahumada D., José Miguel; Coñopán M., Karen; González E., Carol; Mena L., Sebastián; Valenzuela L., Miguel	La violencia en el cine/ Seminario Violencia y Género	Comunicador Audiovisual

2002	Jacob Ojeda, Cristián	Proyecto de Título/Función de la transtextualidad en los cortos animados clásicos	Comunicador Audiovisual
1997	An Der Furen, Hevner; Bilbao, Mónica; Grossi, Alejandra; Ibarra, Patricia; Pasuhi, Viviana; Rivera, Rodrigo; Rozas, J. Fco.; Soler, Enrique.	La pulsión japonesa: aproximaciones al animé	Comunicador Audiovisual
1997	Silva Gudac, Claudia	Experimentación en Animación automática MITOSIS	Comunicador Audiovisual
1995	Saez Animosi, Laura	El Cómic como elemento socializante	Comunicador Audiovisual
1994	Triviños Terzolo, Daniela I	Programas chilenos de televisión infantil/ Notas para una propuesta	Comunicador Audiovisual
1987	Córdova Betancourt, Álvaro R	Cómic y Sociedad	