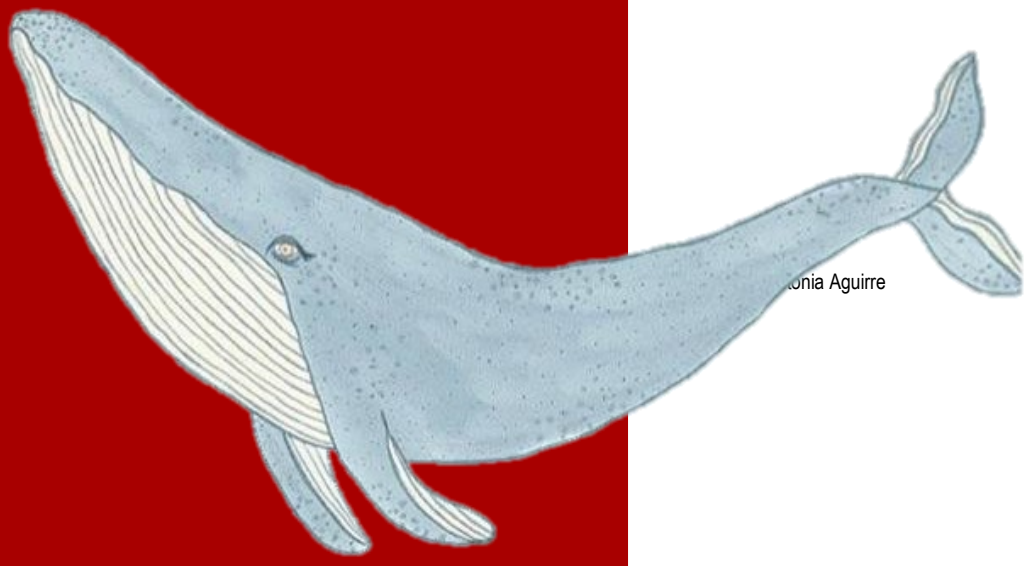
INMÓVIL 07

Cine de animación:
El triunfo de la fantasía



Comité Editorial

Camilo Luzuriaga
Lissette Cabrera
Mauricio Acosta
Diana Molina

Editora
Lourdes Endara

Revista Digital de INCINE
Año 2019, Vol. 5, N. 1 julio 2019
ISSN 2528-7990

INCINE, Instituto Superior Tecnológico de Cine y Actuación
Lugo N24-298 y Vizcaya – Quito
Teléfono: 290 89 90

ÍNDICE

Editorial 5

En Foco

Paulina Simons — Conocer a Miyazaki: un soplo de viento fresco que cambia la vida — 9

Fuera de Foco

Luis Moreira — Papel, lápiz, acción: la evolución de la animación en la gran pantalla y en América Latina — 18

Jacob Valladares — Animación stop motion en el siglo XXI — 29

Fuera de Cuadro

Diana Molina — Una reflexión de la producción de animación latinoamericana — 40

Germán Coronel — Animación libre, ¿el David contra Goliath de la industria? — 49

Editorial

Hace ya cuatro años **INCINE** edita su revista digital **INMÓVIL estudios de cine**, como un espacio para el debate entre realizadores, académicos, docentes y estudiantes del lenguaje audiovisual. La publicación semestral forma parte del directorio de revistas académicas LATINDEX, de amplia difusión en la academia latinoamericana y europea. El número 7 de la revista está destinado al cine de animación.

Desde los orígenes del cine, los realizadores buscaron la forma de ir más allá de lo que es posible en el mundo real. Meliès, en su Viaje a la Luna, ya usó varios recursos de animación para poder contar su fantástica historia; de ahí en adelante, la animación ha evolucionado hasta la mágica tecnología del 3D. Ahora, el desarrollo tecnológico permite crear mediante la animación digital cualquier ser, mundo u objeto que una mente pueda imaginar y lograr que ellos hagan lo que el creador desee: lámparas que bailan, gatos que hablan, dos bailarines que se descomponen en miles de cuerpos ondulantes. La libertad creativa parece no tener límites en el cine de animación por lo que cabe reflexionar sobre el mundo de opciones que este desarrollo tecnológico trae a las artes audiovisuales.

En este número, **INMÓVIL** propone reflexionar sobre el aporte estético de la animación al cine, así como sobre las posibilidades creativas y estéticas del cine de animación, mediante los artículos de Jacob Valladares, Germán Coronel, Diana Molina, Luis Moreira y Paulina Simon.

Abrimos la revista con un relato de Paulina Simon, en el que narra su descubrimiento de Miyazaki. ¿Cine de animación es igual a cine para niños?

Luis Moreira, a través de un recorrido por la historia de la animación, de Disney a Pixar, contribuye a reflexionar sobre cómo inciden las diferentes técnicas en la realización de películas animadas. En la misma línea, Jacob Valladares profundiza en las condiciones de producción de una película animada en stop-motion y reivindica la belleza de su imperfección, que la dota de singular expresividad.

Diana Molina y Germán Coronel reflexionan sobre si América Latina puede competir con los grandes estudios de animación estadounidenses que imponen estilos, técnicas, temas a nivel mundial. Los dos artículos hablan de la fuerza que poco a poco va cobrando la realización de cine animado, pero no dejan de resaltar la brecha que todavía existe entre la capacidad productiva de los grandes estudios de Norteamérica y los estudios y realizadores independientes del sur.

Nuevamente, el equipo editorial de **INMÓVIL** invita a sus lectores y lectoras a compartir sus impresiones y sugerencias sobre el contenido de este número y, muy especialmente, a animar a los jóvenes cineastas en formación a hacer una lectura crítica de esta propuesta editorial

EN FOCO

Conocer a Miyazaki: un soplo de viento fresco que cambia la vida

Meet Miyazaki: a breath of fresh wind that changes life

Paulina Simon Torres[1]
Autora independiente, Ecuador

Resumen

La autora presenta a Miyazaki, el director y cabeza creativa de las producciones del Studio Ghibli. Hace un breve y sentido resumen de su obra a la que juzga amplia, profunda, llena de simbología, que responde a su propia cultura, a fragmentos vívidos de su biografía, pero también a su amor por la literatura, a sus propios homenajes a sus autores predilectos, a la pintura del siglo XIX; a su modo tan particular de ver el mundo, de ser crítico con la guerra, con el progreso descontrolado, con la industrialización y la robotización de la sociedad

Abstract

The author presents Miyazaki, the director and creative head of the Studio Ghibli productions. She makes a brief and meaningful summary of his work, which she considers wide, profound, full of symbolism, which responds to his own culture, to vivid fragments of his biography, but also to his love for literature, to his own tributes to his favorite authors, to the painting of the XIX century; in its particular way of seeing the world, of being critical of war, with uncontrolled progress, with industrialization and the robotization of society

Palabras claves

Cine de animación; Miyazaki; Studio *Ghibli*

Key words

Animation film; Miyazaki; Studio Ghibli

[1] Escritora, crítica de cine, docente universitaria. Combina su amor por el cine con la escritura. Su última publicación, La madre que puedo ser, ha recibido excelentes críticas en América Latina.

Writer, film critic, university professor. She combines her love of cinema with writing. Her latest publication, La madre que puedo ser, has received rave reviews in Latin America.

Conocer a Miyazaki: un soplo de viento fresco que cambia la vida

Studio Ghibli: significa viento cálido que sopla en el desierto del Sáhara y era un apodo usado para designar a los aviones italianos que exploraban la zona del Sáhara durante la segunda guerra mundial. Miyazaki y Takahata querían adaptar el significado a "soplo de aire fresco en el mundo de la animación japonesa".

Manuel Robles, 2013

Cuando tenía unos 8 años nos levantábamos todos los sábados con mi hermano a las 6 de la mañana para poder ver unos dibujos animados raros que solo daban ese día y de los que no teníamos ninguna pista. No se parecían a las otras cosas que veíamos habitualmente entre semana, *Los Picapiedra*, *Los Supersónicos*, *Don Gato* o *La Pequeña Lulú*. Por alguna razón estos dibujos siempre aparecían cómo de la nada, sin una introducción, sin título. Empezaban, nos cautivaban y desaparecían sin dejar ninguna señal de su proveniencia hasta el siguiente sábado. Me encantaba la extrañeza de la trama y el tipo de dibujos un poco irregulares. Conan, un pequeño salvaje, algo parecido a Mowgli del "Libro de la Selva", pero menos inocente y más un superviviente de una guerra nuclear, se encuentra con otros dos niños Lana y Gimsi, en una isla y los tres se vuelven una pandilla que trata de huir y vencer a un malvado ejército. Lo único que mi hermano y yo sabíamos es que el héroe, Conan, era maravilloso y que del mismo modo en que apareció de la nada a las 6:00 de los sábados, desapareció. No lo volvimos a ver más y quedó en mi mente como un recuerdo nebuloso de la infancia.

Me demoré casi 20 años en recordar a Conan; volvió a aparecerse en mi vida como un sueño y pude identificarlo por primera vez. Era un anime, un concepto con el que no me había relacionado nunca en mi infancia ni en mi juventud. Un dibujo animado japonés dirigido por el gran Hayao Miyazaki. Esa había sido su primera serie unos pocos años ante de fundar el Studio Ghibli y cambiar el universo de la animación no sólo japonesa, sino del mundo.

Pero antes de llegar a reconocer a Conan, conocer por primera vez a Totoro, a Chihiro, a Sophie, a Ponyo y a muchos personajes fascinantes salidos de la imaginación de Miyazaki y sus colegas animadores, hice un breve camino para tratar de entender una pequeña porción de todo lo que el riquísimo cine de animación tiene para ofrecer.

Chulpicine: una puerta al universo de la animación

En mi trayectoria profesional nunca se había cruzado la animación de manera seria hasta que tuve la oportunidad de trabajar en el Festival de Cine Infantil y Juvenil Chulpicine, el único festival de esta índole en el Ecuador, que al momento en 2019, cuenta con 18 ediciones. Yo empecé a trabajar cómo comunicadora del evento, pero para hacer mi trabajo tenía que ver la programación, conocerla bien, comprender los términos en los que el programador se relacionaba con cada obra y cómo se analizaban en función de la edad y los intereses del público. Un universo fascinante, amplio y desconocido para mi. La animación con diálogos, la animación sin diálogos, la imagen real, las imágenes con música, las que pueden ver niños que no saben leer, las que están dobladas al español y las que rara vez o casi nunca se presentaban subtituladas.

El festival contaba y cuenta hasta hoy con un público amplísimo: niños desde los 0 años en adelante y su modelo ha sido siempre la itinerancia. Al inicio solo en el Distrito Metropolitano y después también en provincias, incluso tan lejanas como las provincias amazónicas.

En algún momento de la preparación de la edición que se exhibiría en 2009 el programador se ausentó y fue mi oportunidad de tomar su lugar. No fue un trabajo sencillo, pero estar cerca de Francisca Romeo y Vanessa Vergara, fundadoras del festival y apasionadas del tema, era cómo estar en un paraíso del cine infantil y juvenil. Ellas desbordaban ideas, conocimientos, certezas y amor por su público. La programación se elegía con ciertos criterios, comprendiendo desde el tema, el contenido, los personajes, algún mensaje o no, que la película podría transmitir y sin que esto haga que la película pueda caer en ningún tipo de proselitismo que se evitaría a toda costa. Un análisis de la técnica, el ritmo, el color de la animación. Pero sobretodo, elaborar la programación iba siempre de la mano de un conocimiento empírico amplio. Ellas habían recorrido más de 20 parroquias en las diferentes administraciones zonales de Quito. Habían proyectado en iglesias, teatros, escuelas, centros culturales, casas parroquiales, paredes del barrio. Funciones en el día, en la tarde, en la noche. A niños muy pequeños, a abuelos muy ancianos y analfabetos, a madres, padres, hermanos, maestras, trabajadores de toda índole. Y por eso ellas sabían que cada programación que se preparaba tenía no solo una cierta duración, sino que combinaba países de proveniencia, ideas, formatos, género, sentido del humor, tipos de animación: *stop motion*, digital, 2d, etc. Y para cada lugar se preparaba dos o tres programaciones y se decidía cuál usar una vez que el aforo estaba lleno y se podía analizar el público, sus intereses, edades, la hora. No existían factores aleatorios, no se llegaba a un lugar y se ponía cualquier película, había una lectura por parte del equipo sobre cada lugar que visitaban, porque la idea era provocar una experiencia valiosa. En muchos sitios a los que llegaba el festival, para muchos niños era la primera vez que verían cine en sus vidas.

Chulpicine ha sido desde su origen un festival que reclama la soberanía audiovisual, el derecho de los niños y jóvenes y de toda la familia de acceder a contenidos de calidad, de verse reflejados, de vivir una experiencia estética, a partir de una programación ética y ese fue mi mayor aprendizaje durante los años que tuve el honor de colaborar con este increíble evento.

Entre 2013 y 2016 programé dos salas públicas de Quito, en las que luego de mi experiencia, intenté privilegiar que exista un espacio de programación infantil, siempre con la ayuda y el consejo de las buenas amigas de Chulpicine y aunque aprendí mucho de ellas, no siempre pude poner en práctica todas sus enseñanzas. La programación de contenidos infantiles y juveniles es una labor titánica porque los cortos y las películas de cine independiente y de calidad, hay que buscarlas casi debajo de las piedras: país por país, director por director, entre festivales colegas, entre distribuidores nobles, entre amigos. Y no siempre era sencillo acceder al material. En mi experiencia en las salas de cine, tratábamos de aliarnos con Embajadas, pero no siempre tenían contenidos infantiles, o los derechos de estos, o las películas en español. Una tarea realmente cuesta arriba.

En ese sentido fue que un día para el espacio que había inventado con la colega con la que trabajábamos en la sala de cine de Flacso, llamado “Guagua Cinema”, nos habíamos quedado ya sin programación accesible y sucumbimos a la tentación de exhibir una película para niños, pero en su idioma original con subtítulos, yendo en contra de la regla número uno que había aprendido en Chulpicine. Al no tener más películas para este espacio no tuvimos otra opción que aceptar la generosa colaboración de la Embajada de Japón de exhibir una tal película *Mi vecino Totoro*, en japonés con subtítulos en español. Cinta que, a pesar de estar sugerida para niños desde 5 años, sabíamos que esos niños no podrían leer. Seguimos adelante con el plan.

En ese momento mi primer hijo tenía 2 años y medio y decidimos aprovechar para que esta sea su primera función en el cine. Era una sala ideal para ese fin porque el volumen no se ponía demasiado alto, algo que regularmente molesta mucho a los niños pequeños en las multisalas. Y era un ambiente familiar en el que no sería problemático salir o volver a entrar si el niño se cansaba.

Y así fue como conocimos por primera vez, mi hijo a sus dos años y yo a mis 32, a Totoro. Ni él ni yo pestañeamos durante toda la función. Los subtítulos no fueron un impedimento para él para poder a su corta edad fascinarse con un universo fantástico colorido, lleno de magia y plasticidad. Los fondos de la naturaleza y sus colores desbordantes como si fuera un cuadro impresionista, los sonidos del viento, de la noche, de las carcajadas del padre, de las puertas viejas. El color de los seres del polvo, el olor del arroz, la intensidad de la lluvia. La felicidad y la añoranza de dos niñas pequeñas que están separadas de su madre, porque ella está enferma, pero que se consuelan con la amistad del enorme y majestuoso rey de bosque, Totoro y un pequeño séquito de amigos fieles. El viaje en el inmejorable Gatobus. Cada escena, cada nueva situación, cada aventura de la pequeña Mei y su hermana mayor Satsuki sucedían frente a nuestros ojos cautivos. Cuando se terminó sentí una emoción tan honda de que esa haya sido nuestra primera experiencia en el cine con mi hijo, que unos años más tarde me tatuaría un Totoro en el brazo derecho en honor a esa tarde de aprendizaje y magia. Sí, efectivamente las personas del público me reclamaron por el tema de los subtítulos, es verdad, no era el tipo de proyección a la que estaban acostumbrados y tampoco sentían que era posible para los niños experimentar la película sin la necesidad de leer. Me disculpe, pero sentí que había sido una regla que valió la pena haber roto, aunque sea por esa única vez.

Así conocí a Hayao Miyazaki, en mi vida adulta, ignorante de que existía desde 1988 una obra tan maravillosa como *Mi vecino Totoro* en el universo de la animación. Gracias a internet y a una brevísima bibliografía en español diseñada por fanáticos del anime descubrí que *Conan, el niño del futuro*, ese dibujo animado que me había impresionado tanto de niña era del mismo animador. En ese momento entendí cómo una experiencia estética podía ser tan esencial en la vida de un niño que a través de su mirada se va llenando de contextos, de nociones, de texturas con las que más adelante tratará de comprender el mundo o interpretar el arte, y tantas situaciones de su vida también, en función de aquello que ha visto a través de una pantalla.

Los hijos de Miyazaki

Conan y Totoro, hijos del mismo padre, el gran Miyazaki que, sin ser el animador más famoso por nuestras tierras dónde hemos crecido viendo casi únicamente la animación de Disney, ya era a finales de los ochenta el animador más prominente de Japón y su obra empezaba a verse en el mundo entero con interés y curiosidad. En occidente conocíamos sus series, Marco y Heidi, pero a pesar de su belleza y de haber marcado a una generación no tenían el impacto en su audiencia como para reconocer en ellas al autor que más tarde será el director nipón.

Hayao Miyazaki nació en Japón en 1941, su padre tenía un negocio en el que fabricaban timones para aviones de guerra. En su niñez creció entre esa pasión por los aviones y la fascinación infantil por toda la artillería de esos años de guerra en los que se desarrolló su infancia y juventud: tanques, barcos, siempre los aviones, literatura bélica; pero también fantástica. Lector de C.S. Lewis ("Las crónicas de Narnia", "Alicia en el País de las maravillas") o Jonathan Swift ("Los viajes de Gulliver"), cuyas influencias nunca ha ocultado. Admirador de las figuras femeninas representativas, empezando por la de su madre. Desde 1963 empezará su carrera como intercalador, que en el lenguaje del anime significa: el que "se encarga de

realizar los dibujos que hay entre posiciones clave. Era un trabajo adecuado para los que empiezan" (Robles 2013, 7).

Y en adelante trabajará en varios estudios de animación hasta fundar en los setentas junto a otro gigante de la animación, Isao Takahata (quien falleciera el año pasado) el Studio Ghibli con el que iniciará una loca travesía por el mundo del anime, el manga (que son los cómics japoneses), algunas series, videos musicales, una enorme cantidad de *merchandising* (productos de sus películas con los que muchas veces han recuperado más dinero, que con las películas en sí) y su museo en Tokio, abierto al público en 2001 y que recibe millones de visitante anualmente.

Las obras de Miyazaki son distintas a lo que hemos estado tan acostumbrados: narrativas simples, de aventura y romance. En el universo de las películas producidas por Studio Ghibli siempre hay una batalla importante que librar, hay elementos de universos fantásticos paralelos que aportan en el desarrollo de las tramas, hay siempre magia, naturaleza desbordante, peligrosa y también en peligro. Pero ante todo el viaje de una heroína hacia la conquista de sus objetivos. Manuel Robles, estudioso de la producción de Studio Ghibli desde sus inicios comenta: "Aunque Miyazaki sea una excepción a la norma, el trato que se le dispensa a la mujer en las animaciones (y en la sociedad) no suele ser el mejor: a menudo presentada de forma irreal, en otras como la pobrecita víctima de un rapto que espera la llegada del príncipe azul que le rescate. Es curioso como Miyazaki trata un tema como ese en una sociedad tan machista como la japonesa. Sin duda, para algunos japoneses las ideas de este director podrían ser consideradas como ciencia ficción" (Robles 2013, 60).

Y dentro de esas nociones que parecen de ciencia ficción aparecen las heroínas dispuestas a transformar el mundo, vencer al enemigo, salvar a sus padres, sacrificar la vida por los amigos, por los animales por la naturaleza. Satsuki intentará proteger a su hermana del miedo que siente frente a la enfermedad de la madre; Mei descubrirá a Totoro y al hacerlo se volverá también un poco más dueña del bosque, de su futuro y sus temores. Más tarde en la filmografía de Miyazaki conoceremos a *Kiki, la aprendiz de bruja* (1989), que aceptará ser independiente de sus padres a temprana edad para encontrar su verdadera vocación y en el camino iluminar a otros en sus propios descubrimientos. Por su parte Chihiro deberá enfrentar el destino de esclavitud y liberar a sus padres, y a su amigo Haku, enfrentándose a una malvada hechicera, los caprichos y la suciedad de los dioses, la avaricia de los esclavos y la posibilidad de olvidar su propio nombre. *El viaje de Chihiro* será la primera película de Studio Ghibli que reciba el Óscar a Mejor Película Animada y el Oso de Oro en Berlín en 2001.

En 2004 recibirán otra nominación por *El castillo ambulante* (2004) película en la que Sophie con su bondad, a pesar de haber sido embrujada y ser una niña en el cuerpo de una anciana, ayuda a Haku a salvar su alma luego de una peligrosa guerra. Todavía falta mencionar a Nausicaa una de las primeras heroínas de Miyazaki y a la princesa Mononoke y a la sirenita Ponyo, heroínas, idealistas, protagonistas fuertes y ambiciosas, nobles y decididas.

Ninguna de sus luchas será infructífera, no estarán solas en sus viajes. El propio Miyazaki ha dispuesto a lo largo de sus caminos ayudantes, pócimas, espantapájaros, gatos, ratones, niños, pequeños consuelos y grandes apoyos en sus travesías de liberación e independencia. Además, les acompañarán el mar, el cielo estrellado, el bosque todos en su máximo esplendor.

Aquí menciono apenas algunas de las películas en las que Miyazaki es el director, sin contar con muchas en las que es cabeza creativa o guionista dentro de las producciones del Studio Ghibli. Su obra es amplia y profunda, está llena de simbología, responde a su propia cultura, a fragmentos vívidos de su biografía, pero también a su amor por la literatura, a sus propios homenajes a sus autores predilectos, a la pintura

del siglo XIX; a su modo tan particular de ver el mundo, de ser crítico con la guerra, con el progreso descontrolado, con la industrialización y la robotización de la sociedad.

Conocer a profundidad la obra de este maestro tomará años, pero serán años bien invertidos en alimentar la conciencia y la mirada con narraciones complejas, de gran belleza estética y con una visión ética del mundo, de la civilización y la humanidad.

He llegado a Miyazaki sin saberlo en mi propia infancia gracias a las visiones del futuro que me llegaban a través del pequeño Conan y sus valientes amigos; luego he llegado a él gracias a mis oficios en el cine y mi breve pasaje por la programación de cine infantil.

Y lo he descubierto un poco mejor ahora, gracias a esa primera tarde con Totoro y luego gracias a las miradas nuevas, curiosas y desprejuiciadas de mis hijos que se alimentan con la extrañeza de un castillo que camina, vuela, anda y respira; de un dios de la mugre que tiene adentro de su cuerpo clavada una bicicleta, de un pececito que se vuelve niña y una diosa que levanta todo el océano hasta encontrarla.

Espero seguir creciendo junto a mis hijos en este gusto adquirido que es la animación infantil, y sobre todo, esta pasión que es el anime y la obra de Studio Ghibli que ha pintado para el mundo entero durante ya 34 años un panorama de ilusiones que nos sigue tocando el corazón y removiendo en nuestra mente la habilidad de entender otras formas de narrar y de entender el mundo.

Obras citadas

Robles, Manuel, *Antología del Studio Ghibli, volumen 1*. Canarias: Manga Books, 2013.

FUERA DE FOCO

Papel, lápiz, acción: La evolución de la animación en la gran pantalla y en América Latina

Paper, pencil, action: The evolution of animation on the big screen and in Latin America

Luis Antonio Moreira Pasquel[2]

Autor independiente, Ecuador

Resumen

El cine de animación ha llegado a convertirse en uno de los géneros más amados y esperados por audiencias de todas las edades que miran, en una pantalla de cine, el resultado del trabajo de miles de horas que han tenido cientos de artistas para crear historias y mundos que producen una fuerte conexión con quien se pone frente a la pantalla. Hace más de cien años la animación llegó y llegó para quedarse, pero fue en 1986, cuando Pixar nació, que la animación tuvo una importante innovación y evolución. La tecnología y el arte se unieron para dar vida a dibujos bidimensionales y convertirlos en mundos tridimensionales. Esta forma de arte ha empezado a llegar a América Latina y puede tener un futuro prometedor.

Abstract

Animation has become one of the most beloved and expected film genres by audiences of all ages who watch, on the big screen, the result of the work of thousands of hours that hundreds of artists have had to create stories and worlds that come to create a strong connection with whoever gets in front of the screen. Over a hundred years ago the animation came and it came to stay, but it was in 1986, when Pixar was born, that the animation had an important innovation and evolution. Technology and art came together to give life to two-dimensional drawings and turn them into three-dimensional worlds. This art form is starting to grow in Latin America and may have a promising future.

Palabras claves: Animación; tridimensional; dibujo; arte; tecnología

Key words: Animation; three-dimensional; drawings; art; technology

---

[2] Realizador Integral en Artes Audiovisuales de la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires y Tecnólogo en Fotografía y Sonido para Cine y TV en INCINE. Ha realizado trabajos de fotógrafo, editor y postproductor para OUTCINE, Ecuador TV, publicidad, largometrajes y cortometrajes independientes. Actualmente es docente de montaje, efectos visuales y postproducción de imagen en INCINE.

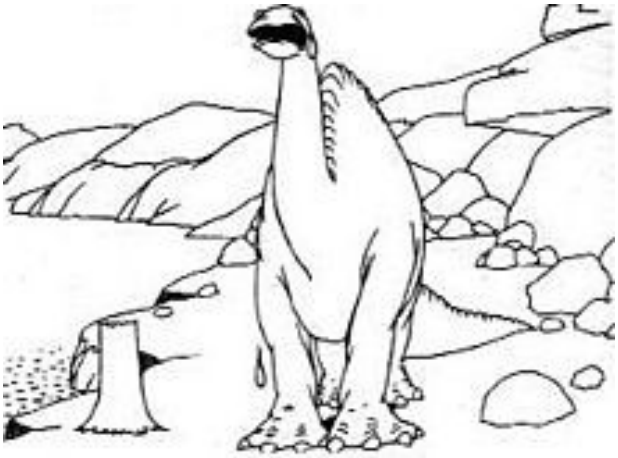
Director in Audiovisual Arts at Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires and graduate in Photography and Sound for Film and TV at INCINE. He has worked as a photographer and editor for OUTCINE, Ecuador TV, advertising, feature films and independent short films. He is currently teacher of editing, visual effects and film post-production at INCINE.

El arte es una parte primordial de la cultura. Es una forma de expresión esencial que permite sacar los más profundos sentimientos de las personas. Su gran importancia ha hecho que alrededor de una de los artes más populares, el cine, se desarrollen innovaciones científicas y tecnológicas que han permitido un rápido crecimiento de esta industria, permitiendo a los cineastas crear historias en mundos inimaginables en la realidad. Se han creado incluso nuevos géneros narrativos, como la animación, que ha llegado a cautivar a todos y ha transformado para siempre las formas de narrar.

"Hace más de 100 años, los artistas darían movimiento a una línea. A través de su magia entraríamos en lugares nunca antes vistos" (Iwerks 2007). Por primera vez objetos inanimados cobraron vida frente a nuestros ojos. Caricaturas empezaban a moverse y a hablar. Mundos imaginarios aparecían en la pantalla. Una innovadora y hermosa ilusión que abría un infinito mundo de posibilidades para los que creaban historias y buscaban nuevas formas de comunicar y emocionar al espectador. Los bocetos y dibujos, que alguna vez pertenecieron exclusivamente al papel, ahora pasaban al mundo del cine y la televisión.

> El hombre siempre ha tenido el impulso de hacer representaciones de las cosas que ve en el mundo que lo rodea. Mientras mira a las criaturas que comparten sus actividades diarias, primero intenta dibujar, esculpir o moldear sus formas de manera reconocible. Luego, cuando se vuelve más hábil, intenta capturar algo de los movimientos de una criatura. Y, en última instancia, busca retratar el espíritu mismo de su tema. Por alguna razón presuntuosa, el hombre siente la necesidad de crear algo propio que parece estar vivo, que tiene una fuerza interior, una vitalidad, una identidad separada, una creación que da la ilusión de la vida." (Thomas and Johnston 1984, 13)

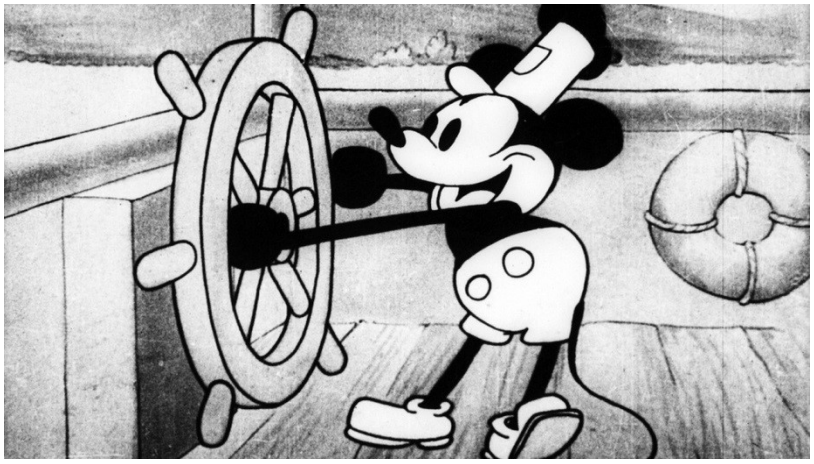
Los inicios de la animación, como la conocemos ahora, se remontan a 1914. "*Gertie, The Dinosaur",* de Winsor McCay, es considerada una de las primeras películas animadas de la historia. Esta película fue la pionera en utilizar la técnica denominada *keyframe animation*, la cual consiste en dibujar las posiciones principales y luego generar, o en este caso dibujar, las transiciones entre una posición y otra. Teniendo así más de 10.000 dibujos para un corto de aproximadamente 6 minutos de duración.



Fotograma de "*Gertie, The Dinosaur",* de Winsor McCay

Pasarían unos 14 años hasta que un nuevo animador desarrollara un cortometraje que ahora incluiría sonido. "*Steamboat Willie"* no solo presentaría a *Walt Disney* al mundo, sino que además sería el estreno de uno de los personajes más famosos hasta la actualidad, Mickey Mouse. *Walt Disney Studio*, sin duda alguna, fue y sigue siendo uno de los grandes referentes y precursores del cine de animación que

conocemos hasta el día de hoy. El estudio cobró gran importancia y relevancia en el mundo del cine con películas como Blanca Nieves y los siete enanos, película que no solo marcó un antes y un después en la animación, por las innovaciones técnicas y artísticas con las que contó, sino con la que además se recaudó el dinero para poder construir los estudios de animación en los que hasta el día de hoy funciona *Walt Disney Animation Studios*.



Fotograma de "*Stemboat Willie",* de Walt Disney

El lápiz y el papel serían las herramientas predilectas de los animadores que empezaban en los estudios *Walt Disney*. "Al hacer dibujos secuenciales de una acción continua y proyectar sus fotografías en una pantalla a una velocidad constante, un artista podría crear todo el movimiento y la vida interior de la que era capaz" (Thomas and Johnston 1984, 15). Varias técnicas de animación permitían generar profundidad de los espacios animados, lo que generaba una sensación de tridimensionalidad para que el espectador percibiera con mayor realismo la animación. Todo se realizaba a mano, personajes y fondos.

Los primeros animadores de *Disney* tuvieron en sus hombros la difícil tarea de crear y desarrollar el lenguaje y principios de la animación que permanecen vigentes hasta el día de hoy y que siguen siendo estudiadas por todos los futuros animadores del mundo. Principios como: compresión y extensión (ilusión de peso y volumen del personaje), anticipación (anticipar el movimiento), puesta en escena (cada movimiento del personaje tiene una intención), acción directa y pose a pose (técnicas de dibujo, siendo pose a pose la animación de poses principales y posteriormente de las secundarias, y acción directa consiste en animar cuadro a cuadro en orden, dando una mayor fluidez), acción continuada y superposición (permiten dar mayor detalle a la acción), acelerar y desacelerar (cada movimiento tiene momentos de aceleración y desaceleración que le dan mayor realismo), arcos (el principio dice que todos los movimientos tienen una característica circular), acción secundaria (acción que refuerza la acción principal), ritmo (el tiempo que tarda un personaje en realizar una acción y que contribuye a dar la idea de peso, escala y tamaño), exageración (acentuar una acción), dibujos sólidos (peso y profundidad que permitía incluso a los personajes 2D percibirlos como 3D) y personalidad o apariencia (proporciona conexión emocional con el espectador) (Oh My Disney 2016). Todo esto se fue desarrollando desde el año 1930 para, con estos principios, crear la ilusión de vida de un personaje, que todo lo que hiciera se sintiera natural y siguiera las leyes de la física, para que de esa forma el espectador no viera a un dibujo plano, sino a un verdadero personaje lleno de vida y de emociones.

"*The Nine Old Men"* es como se les conoce a los pioneros de la animación. Una vez jubilados, estos maestros de la animación pasaron a ser docentes en el instituto *CalArts* donde John Lasseter, futuro director de *Pixar* aprendería las bases de la animación tradicional y realizaría sus primeros cortometrajes animados que ganarían varios premios estudiantiles de la Academia (Iwerks 2007).

La computación: una nueva frontera para el cine animado

Poco a poco, los computadores empezaron a llegar y a mostrar un gran potencial. “El arte desafía a la tecnología. La tecnología inspira al arte” (Iwerks 2007). Esta frase de John Lasseter resume el inmenso aporte de la ciencia y la tecnológica para una forma de arte como es la animación. La computación pasaría a ser una técnica más que, junto con la animación a mano y cuadro por cuadro, permitiría ir creando nuevas formas de introducir mundos y personas.

Al principio existió un miedo generalizado de que el computador pudiera reemplazar el trabajo de un animador y dejarlos obsoletos; sin embargo, esto no sucedió debido a que un computador nunca podrá reemplazar la creatividad de un ser humano. La herramienta permitía crear cosas nunca antes pensadas, pero aún requería de un animador que supiera cómo dar vida a un personaje animado.

> Sin lugar a dudas, la animación de los personajes es lo que atrae a una audiencia, pero muchos otros elementos desempeñan un papel vital en una imagen exitosa: los colores, la belleza, los efectos visuales, los lugares y la música. La creación de nuestros mundos de fantasía requirió tanta dedicación y conocimiento en los otros departamentos como lo hizo en la animación, y también ocupó gran parte del interés de *Walt Disney*” (Thomas and Johnston 1984, 243).

La animación ha funcionado siempre de la misma forma en la que funciona el rodaje de una película convencional. Requiere el aporte de varios departamentos, como fotografía, arte, sonido, actuación, dirección, entre otros, como en una ficción. Los cuadros animados son creados con las mismas bases técnicas del cine y los personajes deben ser representados en primera instancia por actores que permitan al animador encontrar los verdaderos movimientos y expresiones. “Tenemos personajes que queremos que cobren vida” y lo más importante para conseguir esto es lograr representar “los sentimientos internos del personaje” (Iwerks 2007).

La animación 3D empezaría a crecer, con un gran escepticismo, pero llegaría a ser un éxito en la gran pantalla. La empresa encargada de conseguir esto sería *Pixar* con el estreno de la primera película animada por computadora, “*Toy Story”*.

Fotograma de “*Toy Story”,* de John Lasseter

Desde el desarrollo de la película, *Disney*, como distribuidora, buscaba que esta pudiera tener un mayor rango de audiencia y no quedara como dibujos animados para niños. “Ahora se está creando animación para audiencias más amplias, cada vez más atractivas para los adultos y para los jóvenes espectadores”

(Furniss 2018, 7). Las historias llegaban profundamente al espectador, y la edad se convertía en un simple número, ya que todos se empezaban a identificar con los personajes que habían sido creados a partir de un computador.

Si bien *Pixar* logró convertirse en el enorme estudio que es ahora, no fue nada fácil llegar a esa posición. John Lasseter se uniría a Ed Catmull, científico de computadores y Steve Jobs, empresario y fundador de Apple. Con el apoyo y paciencia de ambos, el estudio logró desarrollar su primer largometraje y, después de eso, su pasión por el arte y la dedicación de todas las personas del estudio, hicieron que *Pixar* se convirtiera en uno de los socios más importantes de *Walt Disney*.

"Era la computadora la que nos llevaría a nuevas fronteras" y permitiría crear una exitosa forma de arte, llena de innovación científica y tecnológica. No existe mayor reflejo del trabajo conjunto entre ciencia, tecnología y arte que la animación que podemos ver ahora. Las animaciones foto-realistas a las que nos tienen acostumbrados las películas de gran presupuesto de la industria de *Hollywood*, se han conseguido gracias al desarrollo tecnológico de grandes inventores y desarrolladores de software y hardware que junto a grandes narradores y creativos han logrado crear herramientas que permiten cada vez llevar más lejos a la animación. "Los mejores científicos e ingenieros son tan creativos como los mejores creadores de historias" (Iwerks 2007).

Grandes directores como Wes Anderson, terminarían con el tiempo decantándose por realizar largometrajes animados, como "*Fantastic Mr. Fox*" e "Isla de Perros". Las nuevas alternativas que brinda este género, permitieron al realizador crear estas historias, con personajes que en la realidad no podrían tener vida, quitando así la limitación de necesitar personajes humanos para conectar con el espectador.

Fotograma de "Isla de Perros", de Wes Anderson

> Siempre me ha encantado la animación de *stop-motion* y, en particular, quería hacer *stop-motion* con marionetas que tuvieran pelaje, por el motivo que sea. Siempre me ha gustado eso. Algo del *stop-motion* que siempre me ha gustado, me gustan las películas de Harryhausen y me gustan los especiales de navidad que se emiten en la televisión de la compañía Rankin Bass, y son un *stop-motion* algo primitivo (Weintraub 2009).

Esta constante innovación en el mundo de la animación en *stop-motion*, 3D y los gráficos generados por computadora (CGI) no solo han ayudado a crear historias enteramente animadas, sino que han ayudado además a contar historias, combinadas con *live-action*, que de otra forma hubieran sido casi imposibles de ser llevadas al cine. "*Jurassic Park*", "*Avatar*", "¿Quién engañó a Roger Rabbit?", "*Space Jam*", entre otras,

son grandes ejemplos de películas que han combinado actores reales, con personajes animados, para crear historias técnica y narrativamente innovadoras.

"Hoy en día, los estudiantes de animación se preparan para las carreras en un mundo donde las computadoras son ubicuas[3], lo que proporciona la infraestructura de la vida cotidiana" (Furniss 2018, 7). Esta disponibilidad continua de computadores juega muy a favor de quienes buscan acercarse al mundo de la animación. Así como existe la popular frase "ahora todos son fotógrafos", debido a la gran disponibilidad de dispositivos fotográficos en el mercado, cualquier persona interesada en animar ahora puede hacerlo desde su hogar, con un ordenador y programas, incluso gratuitos, de modelado y animación 3D como *Blender*.

La gran importancia que ha tenido la animación en el cine industrial de Hollywood lastimosamente no ha tenido su incidencia, con la misma fuerza, en Latinoamérica. Sin embargo, poco a poco han ido apareciendo realizadores y animadores dispuestos a crear historias en animación.

No hay duda de que un artista latinoamericano puede llegar a ser tan relevante como un artista estadounidense. Sin embargo, el costo de producción y de aprendizaje de esta forma de arte resulta particularmente complicada para una persona que vive en esta parte del mundo, es por eso que junto con la fuga de cerebros, existe en igual o mayor cantidad una gran fuga de creativos que han llevado su talento a la gran industria de Hollywood, pero que desafortunadamente no regresan para desarrollar una industria propia y empiezan a crear historias latinoamericanas, como "Coco" y "El libro de la vida" con empresas productoras extranjeras, donde saben que podrán contar con los recursos técnicos y económicos suficientes.

Los países latinos con mayor impacto en esta área son México y Argentina. Allí se han desarrollado algunos cortometrajes y largometrajes animados entre los que resaltan "Don Gato y su Pandilla", "Metegol", "Huevocartoon", "El Ratón Pérez", entre otros.

México es la sede de unos de los principales estudios de animación de la región. "Ánima es considerado por algunos como el estudio más importante de América Latina. 'Sin lugar a duda, porque es el único que tiene una producción sistemática y, si no gana en sus series, gana en otras cosas, gana en la taquilla, gana con los fondos de apoyo [gubernamentales]'" (Salvatierra 2017). Sin embargo, pese al gran nivel de producción y al reconocimiento internacional que ha logrado alcanzar este estudio, aún se encuentra muy lejos de poder competir con las grandes empresas que gastan cientos de millones de dólares en una sola producción.

[3] Ubicuo: Que está presente a un mismo tiempo en todas partes.

Fotograma de "Metegol", de Juan José Campanella

Argentina, por su parte, tuvo un boom hace un par de años, pero la industria de la animación no logró surgir por completo. "Metegol", del reconocido director y ganador del Oscar, Juan José Campanella, fue una de las películas animadas más esperadas, y a pesar de haber conseguido varios premios importares, como el Goya a mejor película de animación, la recaudación de taquilla solo dejó ingresos de un poco más de 3 millones de dólares, una cifra diminuta si comparamos la ganancia de más de 300 millones de dólares de la primera película de *Pixar*.

"Muchos de quienes han visitado nuestro estudio dicen que les recuerda mucho a cómo empezó *Pixar*", aseguró Campanella." (BBC 2012). Y la realidad no está tan lejos, ya que incluso, económicamente, el presupuesto de "*Toy Story"* fue de aproximadamente 30 millones de dólares, mientras que "Metegol" tuvo alrededor de 20 millones de dólares.

> Más allá del film, los creadores aceptan que para que Argentina pueda competir con los grandes estudios de animación del mundo primero debe actualizar su legislación y crear incentivos para fomentar esta industria, que tiene características propias (BBC 2012).

Argentina además ha logrado incursionar en otra forma de animación, el *stop-motion*. Juan Pablo Zaramella es un reconocido animador argentino que ha logrado alcanzar un reconocimiento mundial por su cortometraje "*Luminaris*", que actualmente tiene el Récord Guinnes al cortometraje más premiado del mundo. Este cortometraje que utiliza la técnica de pixilación, *stop-motion* realizado con personas, ha logrado cautivar a espectadores alrededor del mundo, con una hermosa historia universal. Zaramella se ha convertido así en uno de los referentes de la animación de Argentina y de América Latina. Un referente que ha permitido mostrar que se pueden conseguir trabajos de gran calidad en cualquier parte del mundo.

En el resto de Latinoamérica, la industria de la animación aún es una industria que se encuentra en una etapa muy incipiente de desarrollo. El sector que más explota la animación es el sector publicitario, que opta por realizar anuncios y comerciales con modelado y animaciones por computadora. Es importante resaltar que precisamente esa fue la forma en la que *Pixar* empezó a crecer y a la final es un paso importante, ya que permite conocer más las técnicas dentro de esos proyectos, técnicas que luego pueden ser aplicadas para cortometrajes o largometrajes. Pero es un hecho que las leyes e incentivos de Latinoamérica son un gran freno para toda la industria audiovisual en general. Pero además de eso, falta llegar a un nivel de profesionalización que permita desarrollar de verdad una industria de la animación. "Nos falta especialización, nuestros animadores son generalistas" (BBC 2012).

Adicionalmente, Latinoamérica necesita empezar a contar con ventanas de exhibición, como festivales, que permitan la incursión de la animación como un género de ficción más, así como también festivales especialmente dedicados a las diferentes técnicas de la animación. El Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy, que se realiza en Francia hace más de 50 años, es uno de los festivales de animación más importantes del mundo y es el gran referente de este género. Pero en este caso México tampoco se queda atrás. Pixelatl es el festival más relevante de América Latina en la actualidad. Con ocho ediciones se ha convertido en un referente de la región, en la que animadores de todo el mundo y compradores se reúnen para ver nuevos proyectos y buscar incentivos para el desarrollo de historias animadas.

Ecuador está empezando a dar sus pequeños y primeros pasos hacia la búsqueda de lograr desarrollar un largometraje animado. Son algunos los actuales realizadores de animación que se encuentran creando cortometrajes propios de nuestra cultura, que nos representen y que logren conectar con el público ecuatoriano. "El cine de animación aparece en nuestro país como un soplo de vida nueva" (González 2017).

El cortometraje más reciente que ha sido estrenado en el país es "El Capulí", de Carlos Sosa, el cual "emerge como una apuesta ambiciosa para un lenguaje que se ha explotado poquísimo como forma de arte en el Ecuador. Hasta hace poco, el cine de animación en nuestro país estaba casi totalmente volcado a la producción de publicidad. Esto fue hasta que un grupo de animadores apasionados (entre ellos Carlos Sosa, director de este proyecto) decidió juntarse para sacudirse el polvo y darles cabida a sus sueños en el Gremio de Animadores Audiovisuales del Ecuador" (González 2017).

Imágenes de "El Capulí", de Carlos Sosa

Actualmente conseguir fondos para realizar producciones de animación en el país es muy complicado, y los fondos que existen no logran tener los valores necesarios para desarrollar por completo las historias. Por esto es que formas de financiamiento como el *crowdfunding* se han ido popularizando en el país. El Capulí "terminó una campaña con el 56% de su meta recaudada: 5 640 USD. La acogida del público sin duda fue mucho más de la esperada por todo el equipo, considerando que el proyecto le apuesta el todo por el todo a surgir en un medio virtualmente desconocido para nuestro público" (González 2017).

En la actualidad, las redes sociales se han convertido en la mejor ventana publicitaria para dar a conocer nuevos tipos de proyectos, y nuevas formas de arte con las que el público no estaba relacionado. Hablar de animación ecuatoriana aún es bastante prematuro, pero gracias a esta publicidad, es mucho más sencillo que todos empecemos a encontrarnos con nuevas historias como "El Capulí" que nos permitan

identificarnos con un personaje animado, como lo ha hecho *Pixar* en los últimos años, pero ahora también identificarnos profundamente con sus historias y su trasfondo, conectado a nuestra cultura y a nuestro entorno.

Desarrollar una industria audiovisual propia que permita identificarnos y que además permita vender nuestro país es algo que aún tenemos como gran deuda en el Ecuador. Debemos buscar cómo llegar a tener industrias que produzcan contenidos que puedan llegar a todo el mundo y que eso permita que las personas del extranjero conozcan más de nuestra cultura.

La animación es una hermosa forma de arte que conecta a personas de todas las edades. Nos lleva a identificarnos con personajes animados que han cobrado vida frente a nuestros ojos. Su desarrollo ha llevado varios años de investigaciones e innovaciones, y poco a poco se está acercando más a nuestra cultura. Latinoamérica aún tiene pendiente llevar a la gran pantalla historias animadas del nivel de Hollywood, pero no estamos tan lejos de conseguirlo. Los primeros pasos, el amor, entendimiento e importancia de este arte, está empezando a surgir en animadores profesionales y estudiantes de las escuelas de cine, multimedia y diseño. Ahora solo nos queda profesionalizarnos, unirnos, y trabajar por conseguir un verdadero y sostenido desarrollo de este arte.

Obras citadas

Oh My Disney. 10 de agosto de 2016. http://blogs.disneylatino.com/oh-my-disney/2016/08/10/12-principios-de-la-animacion-ilustrados-por-peliculas-disney%C2%B7pixar/ (último acceso: 15 de abril de 2019).

Arora, Sunny. *broadcast2world.* 10 de abril de 2019. https://b2w.tv/blog/the-evolution-of-animation-a-brief-journey-through-time/ (último acceso: 15 de abril de 2019).

BBC. «¿Puede ser Argentina el "Pixar de América Latina"?» *BBC.* 4 de diciembre de 2012. https://www.bbc.com/mundo/noticias/2012/12/121130_argentina_metegol_animacion_vs (último acceso: 15 de abril de 2019).

Furniss, Maureen. *The Animation Bible.* New York: Abrams, an imprint of Harry N. Abrams, Inc, 2018.

Ghez, Didier. *The Hidden Art of Disney's Golden Ages.* San Fancisco, California: Chronicle Books LLC, 2015.

González, Martín. «El Capulí ha madurado y pronto cobrará vida.» *Radio Cocoa.* 11 de ebero de 2017. https://radiococoa.com/RC/el-capuli-ha-madurado-y-pronto-cobrara-vida/ (último acceso: 15 de abril de 2019).

The Pixar Story. Dirigido por Leslie Iwerks. 2007.

Salvatierra, Hugo. «Conoce el estudio de animación más importante de América Latina.» *Forbes.* 12 de enero de 2017. https://www.forbes.com.mx/conoce-estudio-animacion-mas-importante-america-latina/ (último acceso: 15 de abril de 2019).

Thomas, Frank, y Ollie Johnston. *The illusion of life.* Disney Animation, 1984.

Weintraub, Steve. «Wes Anderson Interview FANTASTIC MR. FOX.» *Collider.* 27 de noviembre de 2009. http://collider.com/wes-anderson-interview-fantastic-mr-fox/ (último acceso: 15 de abril de 2019).

Animación *stop-motion* en el siglo 21

Stop Motion animation in the 21st century

Juan Jacob Valladares Lanzer[4]

Autor independiente, Ecuador

Resumen

A partir de explicar cómo funciona el *stop-motion* para producir películas animadas, el autor reivindica la capacidad de esta técnica para generar mundos de fantasía en lo cuales la mano del creador humano es evidente. Las texturas, la luz, el entorno físico, pero sobre todo la falta de perfección en sus movimientos, delatan al recurso técnico del *stop- motion,* pero, al hacerlo, llenan de expresividad a la creación audiovisual.

Abstract

From explaining how stop-motion works to produce animated films, the author claims the ability of this technique to generate fantasy worlds in which the hand of the human creator is evident. The textures, the light, the physical environment, but above all the lack of perfection in their movements, betray the technical resource of stop-motion, but, in doing so, they fill the audiovisual creation with expressiveness.

Palabras claves

Animación; stop-motion; técnicas de animación

Key words

Animation; stop-motion; animation techniques

[4] Director y productor en Tinamú Films desde 2012, enfocado en producción para niños; por pertenecer a una familia judeo-ecuatoriana-alemana ha desarrollado su capacidad y sensibilidad por apreciar las diferencias culturales y tratar de entenderlas en su esencia. Vivió en la Amazonia ecuatoriana lo que ha constituido su gran amor por la naturaleza y la cultura Siona-Secoya. Actualmente trabaja en la postproducción de su largometraje documental "Airo Pai: Mi Amigo Nelson".

Director and producer at Tinamú Films since 2012, focused on children's production. Because he belongs to a Jewish-Ecuadorian-German family, he has developed his capacity and sensitivity to appreciate cultural differences and try to understand them in their essence. He lived in the Ecuadorian Amazon which has constituted his great love for nature and the Siona-Secoya culture. He is currently working on the post-production of his documentary feature film "Airo Pai: Mi Amigo Nelson".

Animación Stop Motion en el siglo 21

> n.
> *Técnica cinematográfica en la que la cámara se detiene y reinicia repentinamente.*
> *Purves*

El *stop-motion* es una de las técnicas más antiguas del cine y tenemos que agradecerle al accidente fílmico de George Mèliés en 1896, en el que se detuvo el obturador al registrar el movimiento de personas y carruajes en la Plaza de la Ópera en Paris. "En 1896 el cineasta y director de espectáculos George Méliès, desarrolla muchos de los trucos que todavía se emplean en el *Stop Motion*, en especial, la sustitución mediante el detenimiento de la cámara" (Purves, 2011). Con esto descubrió que las imágenes se sustituían por otras creando la ilusión de que la gente y los carruajes se transformaban mágicamente y fue él mismo quien nombro este suceso como *stop action* o *stop-motion*.

El *stop-motion* es la técnica de crear la ilusión de imágenes en movimiento, a partir de la grabación de imágenes fijas sucesiva, manipulando objetos, marionetas o imágenes recortadas presentes en nuestra realidad, materiales físicos que se los ubica en un entorno real. O también se podría definir como un acto de magia, en el cual se da vida a objetos o elementos inanimados.

Los espectadores distinguimos claramente si una animación ha sido elaborada por medio de un ordenador o a partir de objetos físicos reales manipulados por la mano humana. Las texturas, la luz, el entorno físico, pero sobre todo la falta de perfección en sus movimientos, son lo que delatan al recurso técnico del *stop-motion*. Personalmente, me agrada la singularidad de las imperfecciones en las texturas, en los movimientos, ya que cada animador *stop-motion* dota a los objetos inanimados de personalidad y vida, a través de manipularlos con sus manos.

Como en un juego…

Un día me encontraba animando una escena de un corto, *Ñañe* (Valladares 2017), y mi hija de siete años se acercó y me preguntó: "¿a qué estas jugando?" En ese momento me di cuenta que estaba jugando con cartulinas recortadas e imaginando y por lo tanto creando un mundo ficticio de la nada. ¡Realmente estaba jugando! Como si de pronto podría volver a la infancia, a ese mundo de juego y fantasía, en donde nuestras historias y nuestros objetos llegan a convertirse en realidad. En ese juego tenía reglas bien establecidas, como el uso de cartulinas recortadas, la iluminación continúa y la cantidad de fotos que debía tomar para crear la ilusión de movimiento.

Indudablemente, podríamos asimilar la técnica *stop-motion* al juego con los objetos físicos de nuestro mundo infantil.

> El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según unas reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañado de un sentimiento de tensión y alegría y la conciencia de "ser de otro modo que en la vida corriente. El juego es el origen de la cultura (Huizinga 1972, 43).

Tenemos que seguir un conjunto de reglas establecidas para que los espectadores puedan percibir la ilusión de imágenes en movimiento. Si tratamos de asociar dos fotogramas completamente distintos entre sí, nos resultará difícil entenderlo como un conjunto fluido. Todos los elementos presentes deben crear la ilusión de que son reales dentro del mundo que estamos recreando. Si un personaje lleva puesto un vestido y camina por un lugar por donde hay mucho viento, el vestido debe igualmente reaccionar frente al viento y moverse como lo haría en el mundo real. Las leyes físicas se mantienen igual, por lo tanto, deben ser recreadas en el *stop-motion* para crear la ilusión de realidad.

En comparación a otras técnicas de animación, el *stop-motion* requiere de mucho trabajo corporal y los animadores tienen que trabajar en posiciones a veces incómodas por el tamaño del set y las figuras. Un animador llega a animar unos 2 o 3 segundos de metraje durante un día de rodaje**.** Desde que el animador comienza a animar hasta terminar el plano, el resultado es casi inamovible. Al mirar el plano luego de las múltiples fotografías que ha tomado, tendrá que decidir en la composición, si los movimientos son los correctos y si se logra crear la ilusión de realidad. Si no está contento con el resultado, tendrá que volver a animar el plano con todos los fotogramas necesarios. En las animaciones creadas exclusivamente con ordenadores existen ciertas ventajas en este aspecto.

Al trabajar con objetos reales el desgaste de los mismos puede ser bastante notorio y en producciones largas hay que prever este aspecto. Las diferentes técnicas de animación dotan a las obras de diversas posibilidades expresivas, narrativas en dónde la animación *stop-motion* tal vez es la más limitada por su anclaje a la realidad física y su elaboración artesanal. Los guiones para *stop-motion* deben ser pensados tomando en cuenta las posibilidades y limitaciones de esta técnica.

La marioneta es parte fundamental de la historia del *stop-motion;* durante muchos años, esta práctica estuvo fuertemente relacionada con Europa, gracias al trabajo del checo Jirí Trnka que ha sido considerado el "Walt Disney de Europa del Este". Segundo de Chomón, fue el cineasta español pionero en el uso del *stop-motion* con objetos en su película "El hotel eléctrico" (1908) y en el uso de plastilina en "El escultor mágico" (1909). A Chomón también le tenemos que agradecer los inventos del dolly y la disolvencia (fade in, fade out) entre otros. La técnica de la marioneta tuvo su gran momento en los años 80 y 90 con Tim Burton y Henry Selick, que en sus películas "El extraño mundo de Jack" y, posteriormente, "La novia cadáver" y "Coraline" lograron convertir en objetos de culto a los personajes creados integralmente por plastilina.

La importancia de construir títeres que puedan soportar la manipulación continua y sean duraderos son un aspecto muy importante en la fase de preproducción de un corto o una película *stop-motion*. La manera más barata de hacerlo es con esqueletos de alambres que permitan construir las articulaciones necesarias poder luego crear la ilusión del movimiento. Sin embargo, el alambre pierde después de un tiempo su elasticidad y se rompe, por lo que se dificulta el trabajo enormemente. Existen varios lugares en donde se pueden comprar esqueletos prefabricados con piezas que se ajustan a las necesidades de cada marioneta. Estas piezas son de larga durabilidad y permiten realizar movimientos más fluidos y realistas a los animadores.

Para poder dar vida a las marionetas es muy importante recurrir al trabajo actoral para recrear las reacciones y los movimientos de los personajes. Los movimientos y las acciones también develan es carácter del personaje por lo que cada personaje tiene ciertas particularidades que deben ser animadas.

"Payanga", serie animada en stop-motion producida por Tinamú Films para RTVECUADOR

Cuando produje, junto a mi esposa, la serie animada para televisión "Payanga" con la técnica *stop-motion*, algunas veces veía al animador actuando para poder interpretar y estudiar el movimiento correcto del personaje. El animador debe imaginar cuánto pesan los personajes para recrear ese peso en el títre, animándolo de tal manera para que parezca liviano o pesado. El animador es un actor que interpreta la escena y cómo debe ser actuada, transfiriéndole vida al objeto inanimado y creando la ilusión de realidad.

Los ojos en las marionetas son sin duda el aspecto más importante de tener en cuenta al construirlas. Como en la vida real, los ojos de los actores y las actrices son la puerta al alma, lo mismo sucede con las marionetas. Para poder dotar de vida y sentimientos a las marionetas es indispensable contar con ojos muy bien elaborados y expresivos. En la película "Isle of dogs" los ojos de los perros están tan bien construidos y son tan expresivos que a momentos realmente podemos ver en ellos lo que están sintiendo. ¡Ojo, son marionetas que carecen de vida!

La belleza de la imperfección

Las animaciones 3D a veces parecen demasiado perfectas mientras que en el *stop-motion* se notan las imperfecciones. Sin embargo, las diferentes técnicas de animación también se pueden complementar muy bien. Para generar paisajes realistas y con amplia profundidad es más factible hacerlo con un ordenador que con *stop-motion*. Si se anima frente a una pantalla verde, se podrá complementar la composición con los títeres animados en *stop-motion* con los paisajes generados por ordenador. Tampoco se debe descartar el uso de impresoras 3D que han hecho posible agilitar el trabajo en cuanto a la impresión de bocas, manos y hasta rostros, de esta manera mantenido costos relativamente bajos para un nivel de producción que requiere de muchos recursos. Con estas innovaciones tecnológicas los artistas stop motion pueden jugar con sus personajes como con el señor cara de papa de la película "Toy Story".

Para crear una película *stop-motion* se requiere de muchos artesanos hábiles para construir las escenografías y los títeres, lo que se puede convertir en una gran oportunidad para generar fuentes de

empleo. Reconstruir un pueblo en los andes de los años veinte, es mucho más fácil y barato al hacerlo a escala que de tamaño real y así poder filmar una película live action. Por lo que algunas historias podrán beneficiarse de tal técnica, también de manera expresiva y artística como las películas de Jan Svankmajer, cineasta checo surrealista. Que justamente utiliza las texturas en el stop motion para crear sensaciones táctiles en sus películas.

En realidad, una película en animación *stop-motion* no tiene por qué ser demasiado costosa. Justamente por la falta de recursos, se debe ser más creativos. Hay animaciones *stop-motion* hechas solamente con dibujos sobre arena, otros con materiales como hojas, palitos, piedras, pepas de cacao o café, los materiales que podemos usar para esta técnica son innumerables y a veces muy poco costosos y además reusables. Lo que importa es que las historias estén bien contadas y los espectadores se vean reflejados en su humanidad en dichas historias.

Podrá parecer anticuado o se podrá pensar que no estaremos a la vanguardia técnica, pero justamente esto es nuestra gran fortaleza. Los espectadores se interesarán por una historia *stop-motion*, al igual que por una historia en live action o animación 3D, si la historia llega a ser humanista; si se trata de historias que alberguen matices del abanico de nuestras luchas humanas, con las cuales nos podamos relacionar.

Todas las técnicas tienen que enfrentarse a sus limitaciones y la técnica *stop-motion* se caracteriza por sus texturas e imperfecciones. La técnica 3D tal vez se tenga que enfrentar a su perfección y su búsqueda por ser cada vez más realista, lo que también asusta. Elon Musk dijo que tal vez en unos 100 años, los mundos virtuales van a ser tan realistas debido al avance de las técnicas 3D por ordenador, que nos va a ser difícil reconocer lo que es real y lo que no. “Musk lo razonó por cómo en 40 años hemos evolucionado de videojuegos como Pong a mundos virtuales con gráficos fotorrealistas, por lo que nosotros mismos, en pocos años podríamos crear una de estas simulaciones” (Contreras, 2017).

Hace unos años una compañía aérea se encontraba elaborando videos para dar las instrucciones de seguridad a los pasajeros. Se probó la opción de usar una animación 3D hiperrealista de seres humanos, que al fin y al cabo no fue usada por el rechazo innato del ser humano a este tipo de animación hiperrealista ante el miedo de que compitan con el ser humano. El homo sapiens no quiere un competidor; el día que ya no logremos distinguir entre la realidad y el mundo virtual, el ser humano habrá evolucionado hasta convertirse en un homo data[5].

¿Por qué seguir haciendo películas *stop-motion*, si a través de ordenadores se pueden contar historias, hasta emular elementos de la realidad? El gusto de trabajar con las limitaciones de dicha técnica y las imperfecciones del trabajo artesanal van a seguir gustando a la gente. En un mundo donde todos anhelamos en cierto grado la perfección, lo imperfecto se vuelve raro y valioso. Tal vez más humano, al fin y al cabo, nosotros somos imperfectos.

En la versión de *El Principito* (2016) dirigida por Mark Osborne se usan dos técnicas de animación (3D para el mundo adulto y *stop-motion* para el mundo infantil) para generar en cada espectador distintas sensaciones. “Las cosas artesanales, hechas a mano, son parte del corazón de la infancia. Son el antídoto al mundo de los adultos, que hemos desarrollado con CGI (imágenes generadas por ordenador). Me parece el mejor método para expresar el contraste”, asegura Mark Osborne, el director de la cinta.

[5] Un dataísta es alguien que para la toma de decisiones confía más en los macrodatos y en los algoritmos computacionales que en el conocimiento y sabiduría humanas. (Harari, 2017 p. 429).

Hoy en día se siguen haciendo películas en animaciones *stop-motion* pero parecen rezagadas al gusto estético de algún realizador. Debido a que su elaboración se ve tan artesanal y físicamente laboriosa, la industria parece ignorarla e inclinarse por desarrollar animaciones con CGI en masa. Los avances tecnológicos han abierto posibilidades sin precedentes para las producciones en donde el flujo de trabajo se acopla a la economía moderna.

Sin embargo, la animación *stop-motion* ha aportado al desarrollo del cine en la elaboración de películas como *"King Kong"* de 1933 con el animador Willis O'Brien. En ese entonces el *stop-motion* fue la técnica más apropiada para dar vida al monstruo y lograr que actuara. En 1979, en la película "*Star Wars: episodio V: Imperio Contraataca",* Phil Tippett aplicó una variante al *stop-motion*, llamado el *go motion*

> En el stop motion los objetos o modelos son fotografiados mientras están inmóviles, mientras que en el *go motion* al modelo u objeto al que se está animando se le aplica un movimiento mientras se lo está fotografiando. De este modo se obtiene en el fotograma una distorsión por movimiento (en inglés también conocido como ***motion blur***). La ilusión de movimiento del objeto o modelo animado mediante go motion, una vez proyectada la escena en la pantalla, gana así en realismo. (PURVES, 2011).

El *stop-motion* se combinaba con la acción real y en ese entonces los espectadores percibían como real la ilusión de dichas historias.

Fotograma de" La vida de Calabacín", Claude Barras

La película suiza "Mi vida como calabacín" (2016), de Claude Barras fue nominada al Oscar a Mejor Película de Animación en los premios de 2017, además de otras nominaciones y premios. Se hicieron cincuenta y cuatro títeres para producirla, de más o menos 25 centímetros y hechos a mano con espuma de látex para los cabellos, brazos y cara, además de tela para la ropa. Esta película cuenta la historia de un niño que pierde a su madre y queda huérfano. Llega a un orfanato donde convive a otros niños huérfanos con historias pasadas igualmente de desgarradoras. Esta película explora historias humanas muy profundas usando marionetas y escenografías de nuestra cotidianidad. Me pregunto cómo se hubiera podido filmar esta historia con actores reales. La distancia que se logró al usar marionetas, con una estética marcada, dentro de un entorno construido a escala, dio la posibilidad de tocar temas muy desgarradores que pueden ser presenciados por niños y adultos por igual.

Por otro lado, la película de Wes Anderson, "Isle of Dogs" (2018) nominada Mejor Película Animada y Mejor Música Original en los premios Oscar de 2019, es otro ejemplo de que el *stop-motion* sigue vigente. En la película, la ciudad japonesa de Megasaki se enfrenta a una gran epidemia canina y su alcalde decide exiliar

a todos los perros a una isla basurero a las afueras de la ciudad. Atari Kobayashi un habitante de Megasaki sale en búsqueda de Spots, su perro, para rescatarlo. La cinta está hecha casi en su totalidad a mano y para su elaboración se emplearon más de mil muñecos hechos a mano. Una película artesanal monumental. Cada plano se animó fotograma a fotograma dando así vida a los personajes.

La técnica *stop-motion* sigue vigente y puede mezclarse con las demás técnicas cinematográficas para contar historias. No creo que se trata de competir con los grandes estudios, sino competir con nosotros mismos por lograr contar historias profundas, arriesgadas y divertidas partiendo de nuestra realidad y raíces, para recuperar a nuestros espectadores. Así lograremos hacerlos reír, llorar, estremecer, enamorarse, indignarse. Y la técnica que escojamos para contar las historias poco va importar si la técnica está bien usada y nuestras historias son verosímiles dentro de sus universos. Claro está que debemos ser realistas con el presupuesto con el que contaremos y que debemos contar historias dentro de estos márgenes.

"Puerto Papel" una serie animada en su totalidad en *stop-motion,* mejor dicho animada en papel, es una serie chilena co-producida por cadenas televisivas de Brasil, Colombia, Argentina y Chile. La duración de la serie es de 286 minutos, distribuidos en 26 episodios. Matilde una niña de 12 años visita a su abuela y encuentra un coco mágico, que le otorga poderes absurdos e insólitos cada día. Así la fantasía y los problemas reales preadolescentes se mezclan para desarrollarse en cada episodio. La apuesta de la productora por la técnica *stop-motion* en papel es única, además de sus libretos plegados de un sentido del humor peculiar que le han garantizado éxito internacional. La serie ha sido traducida al inglés y al portugués. Ha sido transmitida en varios países de la región. Además de lograr ganar el Festival Internacional de Animación Chilemonos como mejor serie animada latinoamericana.

> Para Hugo Covarrubias, codirector de la animación, la serie ha sido exitosa debido a una suma de factores, pero donde la técnica ha jugado un rol esencial. Puerto Papel es la primera serie animada de larga duración realizada a través de stop motion en papel, en vez de utilizar materiales más típicos como la plastilina o la arcilla, cuestión que, según el director, les permitió innovar en un método más bien tradicional. (Ortiz 2016)

La gran versatilidad que brinda la técnica *stop-motion* en usar materiales de nuestro entorno inmediatos, nos da la posibilidad de explorar una gran gama de texturas y formas a nuestras obras. Nos obliga a ser creativos dentro de los límites físicos de nuestro entorno real táctil. La magia de trabajar con objetos reales en entornos reales a escala, con luz, fotografía fija y manipularlos a mano, dota a las obras *stop-motion* de un estatus de obras plásticas. Únicas e intransferibles. Es como si viéramos una instalación en al MOMA que de repente cobra vida y es animada. Lo más hermoso es que las marionetas, las escenografías y todos los props pueden luego ser exhibidos en una exposición en alguna galería de arte o museo. Permitiendo a los espectadores relacionarse con los personajes de la película o del corto en un entorno real, tangible. Es ahí cuando nos volvemos a sorprender del truco de magia que es el cine, el *stop-motion* que convierte imágenes fijas u objetos inanimados en movimiento y logramos crear esta ilusión, para contar historias.

Lo que siempre me ha sorprendido es la fuerza estética y las formas estilizadas únicas, con las que cuentan las películas *stop-motion*. Debe ser justamente la libertad de explorar con diversos materiales y texturas, cómo lo hacen los artistas plásticos lo que definen los conceptos artísticos en las cintas que usan esta técnica. El mundo lúgubre, estilizado y muy expresionista de las películas de Tim Burton ha creado un sello intransferible a su arte. Regularmente se hacen exposiciones alrededor del mundo de sus marionetas expresionistas.

La película “Mi vida como calabacín” (2016) también se desarrolla con un sello artístico-plástico único e intransferible: niños con cabezas demasiadas grandes, ojos desproporcionales y narices rojas, son algunos aspectos estilísticos que los convierten en personajes muy expresivos y únicos. Es fantástico como cada película *stop-motion* se presenta con un estilo artístico propio. Los escenógrafos y los escultores plásticos que construyen las marionetas plasman con sus manos obras de artes llenas de sensibilidad. Como cuando Miguel Ángel Buonarroti (1475-1564), escultor florentino, esculpió a David (1501-1505), dotándolo de una belleza y expresividad que nace de lo más profundo del alma de su creador a través de sus manos.

Mientras tanto, en Ecuador

Para la elaboración de nuestra marioneta alpaca “Payanga” logramos encontrar a un escultor muy hábil que, con su habilidad y conocimiento de diversos materiales para su elaboración, logró crear una pieza única de gran belleza, justamente basándonos en las riquezas visuales de nuestros antepasados y nuestras culturas vivas. La serie animada participó en varios festivales internacionales alrededor del mundo, incluidos “Dyptiako” en Ucrania, “Arica Nativa” en Chile y el “Ventilador” en Argentina. Se transmitió a un sin número de audiencias infantiles, portando un sello estético propio de la región.

Personalmente, me entristece que muchos logros audiovisuales que se han tenido en este país, no han sido difundidos y no se les ha dado la importancia que merecen. Como si no existieran, quedan rezagados al olvido y se sigue pensando que la selección de fútbol es la única que representa al país alrededor del mundo y se sigue invirtiendo en sus derrotas. El audiovisual ecuatoriano tiene un gran potencial, contamos con una historia de artesanas, artesanos y contadores, contadoras de historias. Nos queda a nosotros, realizadores *stop-motion* seguir construyendo el camino, a pesar de todas las dificultades y carencias que podamos tener en términos de producción.

Tras esta reflexión he podido pensar que los personajes y las obras *stop-motion* pueden tener un gran potencial de ser marcas, debido a su impronta artística e intransferible. Ese es el territorio que aún nos queda por explorar y puede ser la clave para que las producciones se hagan “autosustentables” y se mantenga una continuidad de producción, que ya no dependa al 100% de los apoyos institucionales.

La gran tradición artesanal y la habilidad de trabajar con las manos de nuestros antepasados y artistas en el Ecuador, son elementos idóneos, para rescatar las leyendas e historias de nuestros pueblos y región, al trabajar con técnicas *stop-motion*. Así podríamos tal vez imprimir un sello único e intransferible a nuestras obras audiovisuales. La riqueza de las texturas en nuestros mercados son un indicador de nuestra riqueza visual que ha estado rezagada por muchos años. Los telares cuentan historias, las guaguas de pan, los granos y la misma tierra. Estos objetos pueden cobrar otra dimensión al ser animados, y tal vez ahí dejemos de buscar inspiración en otros lados y empecemos a construir un lenguaje audiovisual propio.

Si somos realistas, el Ecuador es todavía un país con mucha dificultad para producir películas y obras audiovisuales; esto no solamente se debe a su falta de recursos económicos, sino también a que hemos ahuyentado a nuestros espectadores. No logramos contar historias donde realmente se sientan reflejados. El cine es un arte popular y es un entretenimiento que debe ser para todos. Las industrias internacionales entendieron esto y por eso se concentran en satisfacer los gustos populares con películas que puedan ser a la vez entretenidas y entendibles para un gran espectro de espectadores. Debe haber películas en todas las técnicas posibles, todos los géneros posibles, intelectuales y comerciales, de autor y de industria, comedias ligeras y dramas profundos.

Obras citadas

Anderson, W., Dawson, J., Rales, S., Rudin, S., (productores) & Anderson, W. (director). Isle of Dogs. Alemania/ Estados Unidos: America Empirical Pictures, Indian Paintbrush, Twentieth Century Fox Animation, 2018.

Armelle, G., Jacquot, É., Bonny, M. (productores) & Barras C., (director). La vida de Calabacín (película stop motion) Suiza/ Francia: Gebeka Films, 2016.

Belinchón, G. 13 de abril de 2019. El arriesgado intento de llevar "El Principito" a la gran pantalla. Recuperado (13-04-2019) de: https://elpais.com/cultura/2015/05/22/actualidad/1432283657_919114.html (último acceso: 13 de abril de 2019).

Contreras, M. (2017) Elon Musk cree que hay una posibilidad de que vivamos en una simulación. Recuperado (2019-04-19) de https://clipset.20minutos.es/elon-musk-simulacion/

Harari, Yuval Noah. *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*. UK: Vintage, 2017.

Huizinga, J. *Homo ludens*. Madrid, España: Alianza / Emecé, 1972.

Ortiz Silva, V. 19 de abril de 2019. "Puerto Papel" la ambiciosa animación chilena que triunfa en el extranjero. https://m.elmostrador.cl/cultura/2016/05/17/puerto-papel-la-ambiciosa-animacion-chilena-que-triunfa-en-el-extranjero/ (último acceso: 19 de abril de 2019).

Purves, B. *Stop Motion.* Barcelona: Blume, 2011

Quintana, Ángel. *Fábulas de lo visible. El cine como creador de realidades.* Barcelona: El Acantilado, 2003.

FUERA DE CUADRO

Una reflexión de la producción de animación latinoamericana

A reflection of the production of animation content in Latin America

Diana Molina[6]

INCINE, ECUADOR

Resumen

La autora analiza la realidad de la producción de cine de animación en América Latina y, especialmente, en Ecuador. Señala las dificultades que los productores deben superar, pero también resalta las fortalezas de la región y el país para la creación de cine animado. Reivindica la calidad de las producciones existentes que han recibido amplio reconocimiento internacional.

Abstract

The author analyzes the reality of animation film production in Latin America and, especially, in Ecuador. It points out the difficulties that producers must overcome but also highlights the strengths of the region and the country for the creation of animated films. She claims the quality of existing productions that have received wide international recognition.

Palabras claves

Cine de animación; producción Latinoamérica; producción Ecuador

Key words

Animation film; production Latin America; Ecuador production

[6] Realizadora y productora audiovisual. Realizó sus estudios de realización cinematográfica en INCINE y, posteriormente, su maestría en Film Bussines en la ESCAC, de Barcelona. En animación produjo la serie Payanga, para la televisión pública ecuatoriana.

Ecuadorian audiovisual producer. She studied filmmaking at INCINE and, later, his masters in Film Bussines at the ESCAC, in Barcelona. In animation she produced the series Payanga, for the Ecuadorian public television.

Una reflexión de la producción de animación latinoamericana

En el Cinemacon de este año, Disney desplegó en pantalla gigante todos sus lanzamientos para el año 2019 y de 22 producciones, 10 de ellas son de animación o tienen animación CGI mezclado con *live action*. Estamos hablando de la productora más grande del mundo, que con sus películas llena salas, rompe taquilla, vende desde cereales a muñecos de acción. ¿Cómo se puede competir contra Disney? O una mejor pregunta sería ¿es necesario competir contra Disney?

Para las niñas y niños de los años 90 el gusto de la animación empezó en la televisión con series como Los Picapiedras, Los Supersónicos, Súpercampeones, La Princesa de los 1000 años. La mayoría eran producciones de la década de los 60 hasta los años 80, pero como *Teleamazonas, RTS* y *Canal 8* los compraban en catálogo, fuimos los niños de los 90 que los disfrutamos. Cada viernes mi mamá alquilaba un VHS con películas de Disney y ahí pude descubrir las historias de hadas. Con el gusto de las series y los VHS también nació el gusto por las compras: las carteras de princesas, los tasos, los pokemones, toda esa nostalgia noventera…

Actualmente la animación ya no sólo es creada para contenidos infantiles, sino que a medida que han crecido las oportunidades de exhibición, también ha aumentado su audiencia tanto en adultos, jóvenes y niños. Con el desarrollo de los medios, la animación se ha infiltrado en nuevos espacios y aparece en nuevas formas: realidad virtual, como imágenes bidimensionales en el formato familiar de dibujo animado, como imágenes tridimensionales usando tanto la computadora como el *stop-motion* y como efectos perfectamente integrados a las películas *live action*. Con mayor audiencia el negocio de la producción de animación ha recaudado grandes sumas y es uno de los negocios audiovisuales que mayor *revenue* obtiene anualmente. Ahora, con Disney siendo dueño no sólo de su imperio del ratón, sino de Lucas Films, Marvel, Pixar, Fox y Blue Sky, el monopolio internacional y las piezas del juego son dominadas por la pandilla de Mickey Mouse.

En el año 2017 la industria del anime con 255 empresas productoras, recaudó más de 200.000 millones de yenes a nivel mundial, teniendo un crecimiento del 8,2% respecto al año anterior (Nipon.com 2018). Japón es el único país que pelea con Estados Unidos y entre estos dos titanes dominan el mundo de la producción de animación. En 2010, Japón se vio en un estado de recesión sobre la producción de animación y el país vio sus ingresos en la industria de animación, desplomarse hasta un 60%. Factores como la piratería y la competencia de otras naciones asiáticas que empezaron a exportar sus propias producciones, hicieron tambalear los cimientos del anime. En el sector, alrededor del 80% de los trabajadores eran freelance y carecían de beneficios laborales básicos como seguro social y una sobreexplotación de horas y cantidad de trabajo.

¿Cómo fue que en sólo siete años Japón se antepuso a las adversidades y sigue establecido como una de las potencias en animación? Durante la crisis, se creó el *Animation Creators Association* que provee a los animadores de seguros médicos, talleres de formación, ofertas de trabajo y sueldos equitativos. Japón en vez de recurrir a alternativas como el *outsourcing*[7] en otros países asiáticos, optó por mantener a sus animadores y, al suplir las deficiencias que ellos tenían, les dio la oportunidad de seguir produciendo y generando contenidos.

[7] Es un término del inglés que podemos traducir al español como 'subcontratación', 'externalización' o 'tercerización'. En el mundo empresarial, designa el proceso en el cual una organización contrata a otras empresas externas para que se hagan cargo de parte de su actividad o producción.

A pesar de que Europa produce más películas animadas que Estados Unidos y Japón, sus producciones se quedan en el país de origen y nutren un mercado de comercio interno. España al ser un coproductor natural por la lengua hispana, mantiene un gran número de coproducciones en cine y series animadas, con varios países latinoamericanos. Los fondos y apoyos internacionales están en territorio europeo. Sin embargo, no se ha generado nexos importantes en cuanto a ventas como tener un territorio de exhibición. Las películas y series animadas van a festivales, muestras, pero los canales de televisión y salas de cine tienen suficiente material local como para suplir la demanda.

En el territorio latinoamericano, Brasil es el claro líder en la producción de animación. En los últimos ocho años el sector de la animación se ha visto beneficiado por los incentivos locales y créditos no reembolsables del banco público brasileño. Las producciones brasileñas ocupan espacios en la televisoras nacionales e internacionales. La película "O Menino e o Mundo" (Abreu 2013) ganó el premio de Cristal en el 38 festival *Annecy,* considerado el premio más importante para la animación. También fue la primera película brasileña animada nominada a los premios *Oscars* en 2016.

El primer largometraje de animación latinoamericano se hizo en Argentina en 1917 y se tituló "El Apóstol." Lamentablemente, la última copia de la película se perdió en un incendio en los años 50, pero quedan muchas reseñas de que la película fue un éxito con el público a pesar de la poca y corta distribución que tuvo. En 2018 Argentina cumplió los 101 años de cine de animación que incluye el gran éxito "Metegol" de Juan José Campanella, que no sólo rompió taquilla en Argentina, relegando al segundo lugar a los "Pitufos 2" de Sony y "Despicable Me 2" de Universal, sino que también arrasó con los premios internacionales, siendo la primera película animada que abrió el Festival de San Sebastián.

México es uno de los pocos países latinoamericanos que se ha propuesto construir una industria alta y descaradamente en competencia del vecino del norte. En pocos años empresas como *Ánima Estudios*, han creado películas taquilleras como "Don Gato y su pandilla", "La leyenda de la llorona" y series como "El chavo del 8" y siendo los pioneros en crear una serie animada para Netflix "Las Leyendas". México también ha contribuido a la creación de espacios de desarrollo y formación, como el *Pixelatl* que como se expresan ellos mismos, son "un proyecto que persigue un objetivo más ambicioso: convertir la industria multimedia mexicana en una palanca de desarrollo económico y cultural ".

Las posibilidades en Ecuador

Hace unos años le pregunté a un amigo animador si era posible que el país de haga una película en 3D y me dijo que físicamente era imposible. Primero por la cantidad de animadores que se requerían y segundo por el simple hecho de que no había los suficientes procesadores para hacer los renders. Esa conversación me quedó rondando en la cabeza y me pregunto si con el aumento de espacios de formación en animación y los nuevos desarrollos tecnológicos, podríamos ver cercano el día de tener un largometraje animado hecho en Ecuador.

La animación 2D, en Ecuador nace en 1964 con Gonzalo Oquera que junto a un grupo de colegas de Canal 4 realizan las primeras publicidades animadas. Fue en 1983 que Miguel Rivadeneira produce el primer corto animado titulado "El Papel" (1983), "producto del primer taller de técnicas de animación dictado en el país, bajo la dirección del animador uruguayo Walter Tournier" (Castro 1999, 20).

En 1984 se establece la primera productora de dibujos animados en el país, Cinearte, dirigido por Edgar Cevallos quien ha sido uno de los grandes animadores del país, ha dedicado su vida al arte y a la

comunicación, con más de 20 cortometrajes y un sin número de esculturas entre ellas la más representativa la de Guayas y Kil de 30 metros de altura. Aunque muchos de sus productos no llegaron a tener una gran distribución, podemos reconocer el trabajo de esta productora a través de personajes icónicos: Don Evaristo y Máximo. Edgar Cevallos, pintor y escultor ecuatoriano, dio los primeros trazos para crear el Don Evaristo que con su característico "a ver mis chullas" educaba a la gente en las calles. En 1993, nace Máximo, el tucán, luego de que UNICEF junto con Estudio Disney lanzó una búsqueda a nivel mundial para encontrar artistas que pudiesen colaborar en la creación y animación de este personaje. En representación de Ecuador fue escogido Edgar Cevallos. Los varios creativos y dibujantes escogidos a nivel mundial, tuvieron capacitaciones en Estudio Disney de 1993 a 1995 para trabajar en las campañas de UNICEF. Sobre esto, Cevallos dice:

> Eso cambió mi vida porque yo sabía técnicas de comunicación, televisión, cine animación, pero la metodología de Disney es aplicable a todas las actividades de la vida. Cada cosa tiene un proceso y una cantidad de etapas de si te saltas una, el resultado se va ver al final. (Miranda 2016).

Con el establecimiento de la animación 3D a finales del siglo XX, también se han establecido nuevos estudios de producción audiovisual en el país, entre ellos Matte y Motion Arts. La animación en el país se encuentra en boga, los cortometrajes "Afterwork" (2016, MATTE) y "Mr. Blue Footed Boody" (2016 Baldeón, G.) han sido galardonados en varios festivales a nivel internacional. Algunos proyectos han llegado al prestigioso festival Annecy en Francia y se están batiendo internacionalmente por lograr acuerdos de coproducción. Animadores ecuatorianos han sido parte de películas animadas como "Coco" y "Condorito".

La primera Franja Infantil de la televisión ecuatoriana "Veo Veo" de MIES y RTVECUADOR

En 2013, con la creación de la Franja Infantil Veo Veo, se dio un gigantesco impulso a la producción de animación. Los personajes oficiales de la franja: Tino, Chami, Jacinto y Martín fueron creados por el estudio argentino Steinbranding que creó al personaje representativo del canal Discovery Kids, Doki. La primera temporada de "Tino y sus amigos" fue animada en Argentina, pero después se trajo la producción al país, dándole la oportunidad de crecimiento a la producción nacional. Las productoras Motion Arts y Urbano Films estuvieron encargadas de la producción de las siguientes temporadas y yo me dedique a escribir los guiones. La serie fue bien recibida por el público, lo cual permitió la creación de varios subproductos, incluidos la revista Veo Veo y las pastillas deportivas "Deportino", y las de turismo "Tino Turismo". La serie animada "Luna de Queso", tiene un lugar especial en mi corazón porque escribí los guiones adaptados de los maravillosos cuentos: Brujillo de Catalina Sojos y Animalanzas de Juan Carlos Morales. Fue un placer

absoluto trasladar estos mundos mágicos al audiovisual y aprender los procesos de animación 3D junto a la productora Motion Arts.

A medida que la franja crecía, se fue llenando de varios personajes animados como el niño súper héroe "Súper Felipe", la pequeña que no para de girar "Perinola", los niños de "Wawa Kicha", los monstruos de "Hagamos Ruido", el borrador y lápiz "Leo y Gummi", los personajes *stop-motion* "Payanga" y los "Pirulos", y eso sólo por nombrar algunos. Pero como casi siempre sucede en el país, los buenos procesos se frenan y llegan a su fin. Lamentablemente, en 2017 se cerraron definitivamente las puertas de Veo Veo y los estudios de animación y productoras que no quebraron, volvieron a trabajar en la publicidad y creación de contenidos empresariales e institucionales. El sueño de tener un canal exclusivo para la infancia, se esfumó y cerró las posibilidades de un desarrollo en el campo de la producción y animación en el país.

En su gran mayoría las producciones ecuatorianas han sido reconocidas en festivales como *Prix Jeunnesse, Japan Prize, Annecy, Premios TAL*, por nombrar algunos. A pesar de que falta el apoyo interno en el país, de que los productores no contamos con espacios destinados a la exhibición de los productos animados y que los fondos públicos y privados son escasos y se pelean entre todos, aun así, se puede percibir que existen destellos de luz que aún permiten tener vivo el sueño de que en algún momento existirá una película animada hecha en Ecuador.

Fabián Gumaní Aldaz creador de las series "Súper Felipe" y "Kikuyo" sabe lo que fue el golpe de dejar de tener un espacio de producción y tras disolver su productora, se embarcó en perseguir su formación personal, que lo llevó a producir un cortometraje animado en la plataforma flash, "Frontera" (2016) que aparte de haber estado en un montón de festivales, fue selección oficial del festival *Annecy* en 2017. En 2018, Fabián ganó en la categoría *Mifa Pitch* con el proyecto "Ugamú, mi enemigo imaginario" un proyecto colaborativo entre Ecuador, Colombia, Perú, Venezuela y Bolivia. Fabián es un ejemplo del talento y la garra que se requiere para perseguir las oportunidades y hacer los proyectos realidad.

El recorrido de la historia de la animación en Ecuador, me permite afirmar que el valor de nuestras pequeñas y medianas producciones ha estado en sus personajes y sus contenidos diferentes.

La potencia de Latinoamérica

Al igual que Latinoamérica, el Ecuador es rico en una herencia cultural producto del mestizaje y del sincretismo de culturas. Las historias y leyendas se desbordan en cada rincón del continente, tenemos mucho que contar y partimos de un linaje de artesanos que han trabajado con sus manos, dibujando, tejiendo, hilando, moldeando.

> el arte en América Latina ha configurado su identidad desde la dinámica de los imbricados procesos de mestizaje cultural. La heterogénea variedad de los componentes, en el devenir histórico, ha dado como resultado un arte inigualable, tanto por su incomparable riqueza estética como por el sentimiento de un continente que abraza desde sus entrañas a todos los pueblos (Toledo y otros 1999).

Los festivales internacionales han reconocido en las producciones latinoamericanas las historias diferentes, los personajes que aún son frescos y nuevos, el valor de experimentar con diversas técnicas y la creatividad con la que debemos producir frente a las desventajas monetarias y de recursos técnicos. Somos un continente unido por las mismas raíces y lenguas, podríamos sostener la exhibición de nuestra propia

producción audiovisual, supliendo nuestro mercado y aspirando a, unidos, generar contenidos que puedan ser comercializados en el exterior.

Lo que le falta a Latinoamérica son políticas de apoyo a la producción local. Tal cual como ocurrió en Japón en el 2010, generar espacios de protección para que los y las animadoras puedan continuar creando, que no dejen de experimentar y crear contenidos por falta de ingresos o no tener atención médica. En países con industria, la animación presenta el 13% del PIB. ¿Acaso no será más sano para el país cambiar la matriz productiva al desarrollo de la industria cinematográfica, que construir refinerías en los aires?

> El desafío actual de la región está en pensar la animación como industria y unificar criterios respecto a la forma de hacer negocios. No basta con hablar el mismo idioma, se hace necesario unificar el discurso en cuanto a industria, generar un diálogo vinculante que desemboque en la realización de coproducciones (Cid 2017).

Tal como indica Margarita Cid, directora ejecutiva del mercado de *Anima Mundi* 2017, es un esfuerzo colectivo de las naciones latinoamericanas y sus gobiernos, el consolidar los apoyos al desarrollo cinematográfico, estimular a las ventas nacionales e internacionales, mejorar las gestiones de fondos y sobretodo dar continuidad a los procesos que vienen caminando. Como país, deberíamos mirar a los vecinos y formular nuestros propios modelos de apoyo, basado en los procesos exitosos de Brasil, Chile y Colombia.

Fotograma de" La Historia de un Oso" de Gabriel Osorio

Proimágenes Colombia se ha establecido como un paradigma en la región por sus políticas de fomento. Este impulso se traduce a una producción anual de quince proyectos de largometraje en diferentes fases, incluidas películas *live action* y animación. En Chile el *Consejo Nacional de Televisión* impulsa la producción de series a través de un fondo nacional de fomento; al obligar la existencia de espacios en la televisión para la producción chilena, asegura que los programas tengan continuidad y se pueda crear una audiencia. La ganadora del Oscar 2016 como Mejor Cortometraje, "La historia de un Oso", costó apenas 40.000 mil dólares y tuvo un equipo de producción de quince personas. Le tomó cuatro años a la productora Punkrobot Studio terminar el corto por falta de presupuesto. El fondo del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes del estado chileno, les alcanzó para producir la animación hasta la mitad. El resto se financió con proyectos comerciales que encararon a través de la productora. Está es una historia conocida para muchos productores latinoamericanos, pero ¿cómo es que llegaron al Oscar? Principalmente porque la historia del osezno es una historia humanista en que cada engranaje funciona a la perfección, las imágenes están cargadas de emociones y transmiten un mundo de conflictos sin que se pronuncie ni un sólo diálogo. El trabajo de Punkrobot Studio fue durante cuatro años algo muy parecido a cómo inicia el cortometraje: apagar el despertador a las 6 de la mañana, sin haber dormido. El esfuerzo, el talento y las incontables

noches en vela engranando los pixeles, los dibujos y pinceladas, son quizás el mejor ejemplo de cómo un David logra vencer a Pixar.

Los productores latinoamericanos venimos demostrando que el sector de la animación está en crecimiento y que necesita apoyos como estímulos para continuar con el desarrollo. Los gobiernos y empresas privadas están en esa obligación. Como productores debemos cuidarnos de no terminar en una dependencia maternal con los recursos del Estado, tal como ha venido sucediendo en nuestro país. El ICCA con sus pocos recursos no puede seguir siendo la forma principal de financiamiento de los proyectos audiovisuales. Debemos continuar manteniendo la visibilidad internacional, a través de festivales encuentros y mercados, para aprender a coproducir y enfrentarnos al territorio desconocido de la distribución y ventas.

Como productores latinoamericanos nos falta profundizar en el *crossmedia,* la distribución del contenido a través de distintos canales y plataformas. En el crossmedia hay cuatro etapas: la inicial con la distribución del mismo contenido en varias pantallas (la misma película en cines, TV, DVD). Una segunda etapa donde se distribuyen los "extras" contenidos como "making of", entrevistas, etc., como complemento al contenido más no a la narrativa central. Una tercera etapa en la cual el contenido se complementa en otro canal, es decir una película que acaba en el preclimax y para conocer el desenlace debes entrar a la web de la película. Y en cuarto lugar la evolución de todas las tres, el *transmedia*. Los grandes estudios de animación han dominado a la industria de la animación haciendo uso del crossmedia, creando marcas que pueden una y mil veces ser comercializadas en diferentes mercados y medios. Estamos en plena capacidad de crear personajes y contenidos, pero nos faltan estas grandes estrategias de marketing que partan desde el nacimiento de una idea.

La infancia es uno de los territorios más atacado por el crossmedia y el merchandising. Es un público altamente vulnerable y quizás el que más está consumiendo en todas las pantallas. No es extraño ver niñas y niños enchufados a los celulares en los restaurantes y buses. Llegan a sus casas y consumen TV, Netflix, videojuegos y juegos de computadora. La infancia está creciendo frente a las pantallas desde la comercialización de la televisión. Quizás los niños de los 90 no teníamos celulares ni tablets, pero ni bien se acababa la serie de TV o la película en el cine, ya tenías a tus personajes favoritos en la ropa, los juguetes y hasta la comida. El mercado es dominado por la industria de la animación y más allá de éticas personales, el marketing es una de las herramientas fundamentales para que crecimiento de la animación en Latinoamérica. Mientras no entendamos el marketing como espina dorsal para el crecimiento de los productos y le destinemos un 50% de nuestro presupuesto total, estaremos relegados al dominio del ratón. Esto no quiere decir que la calidad del contenido debe cambiar. Justamente como productores latinoamericanos estamos obligados a cambiar paradigmas y presentar a la audiencia contenidos que sean realmente valiosos y formativos. No es extraño que en los festivales educativos muchas de las producciones vienen sobretodo de Europa y América Latina.

El talón de Aquiles del cine de animación son los altos presupuestos y aunque es un tema sensible para muchas y muchos animadores y productores, una de las mejores alternativas es la creación de contenidos como propiedades intelectuales. La industria no se crea por el estreno de largometrajes, sino por la continuidad de producción. Se requiere de empresas productoras que no dejen de producir y que tengan los recursos necesarios para hacerlo y mantenerse a flote. Estos recursos aún no están disponibles en Latinoamérica, pero si tenemos a disposición el talento y la capacidad de creación de contenidos diversos y originales. ¿Por qué no atrevernos a vender biblias de películas, ideas para series, personajes, historias?

Actualmente, se habla mucho de la narrativa transmedia que es un tipo de relato que se despliega a través muchas plataformas y ventanas de exhibición. Puede considerarse narrativas que se interrelacionan en diferentes perspectivas según el medio de comunicación pero que a la vez funcionan de manera

independiente en cada una de las plataformas. Con la creciente combinación de plataformas digitales y soportes electrónicos, se abren las posibilidades para la generación de contenidos transmedia. Nos enfrentamos a una nueva era de consumidores los *prosumer (*productor-consumidor) que a la vez que quieren consumir contenidos también tienen las mismas herramientas técnicas para generarlos. Un estudio realizado por la BBC confirma que a nivel mundial el 35% del tiempo que pasamos frente a una pantalla corresponde al uso simultaneo de la televisión y los dispositivos móviles.

En 2016 Pokemón ya contaba con una serie de televisión, unas cuentas películas, juego de cartas coleccionables, videojuegos y merchandising, sin embargo, se lanzó "Pokémon Go" un juego de realidad aumentada basado en la localización. La historia se expande más allá de una década desde que se inició el universo Pokemón en un juego RPG (videojuego de rol) y tanto los viejos fans de los 2000 y los nuevos seguidores pudieron disfrutar del ¡atrápalos a todos!

En Latinoamericana, los casos transmedia son bastante escasos, pero la necesidad de contenido para las nuevas plataformas está obligando a que los productores pensemos más allá de sólo llegar a salas de cine o pantallas de televisión y Netflix. El producto colombiano "Cuento de Viejos" es un documental de TV que comprende además una plataforma web interactiva sobre el registro documental animado, con animaciones 3D y 2D digitales. Este producto rescata la tradición de escuchar los relatos de los abuelos y abuelas con entrevistas que tienen como eje el punto de vista del niño o niñas mientras escuchan la historia.

Así como existen posibilidades de producción, también hay que continuar nutriendo las nuevas formas de animación. El mundo no va a parar en su desarrollo tecnológico y con la realidad virtual siendo cada vez más parte del día a día, podemos generar contenidos animados para suplir estas nuevas demandas. Muy pronto las experiencias del cine y los video juegos se trasladarán a los museos, a los parques, a los hogares y es en estos lugares en que debemos empezar a posicionarnos. Si queremos que la animación latinoamericana siga su desarrollo, hay que ver más allá de la pequeña y gran pantalla, girar nuestra atención hacia los celulares, códigos QR, AR y como no a la simulación. Quizás en estos espacios sean los nuevos territorios donde se pueda aún participar de la competencia.

> La salud de este campo de creatividad en el mundo reposa sobre tres pilares: una sólida tradición en la producción no orientada tanto al negocio inmediato como a la exploración plástica y al crecimiento autoral, un sistema de formación con escuelas de vanguardia y profesionales orientados al magisterio, e instituciones públicas que creen en el valor artístico y cultural de la animación. Son diferentes estrategias para cultivar un talento que no es privativo de un país concreto, pero que una vez cuidado florece dando lugar a ecosistemas reconocibles que no tardan en convertirse en referencias en el extenso, pero acotado, universo de la animación. (Sánchez Navarro & Comeln 2015)

¿Es necesario competir contra Disney? La historia de la cinematografía está llena de esos pequeños *David* que con obras magistrales compitieron contra los *Goliat* de Disney u otras empresas de esa magnitud. Pero sólo lo hicieron, porque tuvieron una audiencia en sus propios países, apoyos en el desarrollo y financiamiento y porque fundamentalmente, contaron muy bien, historias que traspasan los limites sociales y culturales. Latinoamérica siempre será un territorio inexplorado, con infinitas posibilidades. Queda en nuestras manos, como productores y creadores, de seguir echándole tierra y mano dura para continuar construyendo el camino de la producción, nos toca seguir ensuciándonos las manos y exigiendo buenas políticas de fomento, que se cumplan y no se acaben con las subidas y bajadas de gobiernos. Que se mantengan los espacios de difusión y formación. Seguir cosechando premios y recorridos, nutriéndonos en el exterior y sobretodo nunca dejando de soñar que siempre es posible.

Obras citadas

Bermúdez, Rodríguez, M. *Animación: una perspectiva desde México*, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, México, 2007.

Castro K, Sánchez J. *Dibujos animados y animación,* CIESPAL, Editorial Quipus, Quito, 1999.

Furniss, M. (2008) The animation bible: a practical guide to the art of animating, from flipbook to flash. Laurence King Publishing, London, England.

García, M. *Animación latinoamericana: la fábrica silenciosa.* Recuperado 2019-04-18 de: https://www.latamcinema.com/especiales/animacion-latinoamericana-la-fabrica-silenciosa/. 2017

Miranda, S. *Al escultor de Guayas y Kil lo formó hermano de Walt Disney.* Recuperado (2019-04-18) de https://www.eluniverso.com/noticias/2016/04/14/nota/5522604/escultor-guayas-kil-formo-hermano-walt-disney. 2016.

Nagano, Y. *Lines are being redrawn for Japan's anime industry.* Recuperado 2019-04-18 de: https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-aug-19-la-fi-japan-anime-20100819-story.html. 2010.

Rooter Consultora Estratégica. *El libro blanco del sector de la animación en España 2012*, Diboos, Ministerios de Educación, Cultura y Deporte. Barcelona, 2012.

Sanchéz, Navarro J. *Animación: un panorama internacional.* Recuperado 2019-04-18 de http://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero41/articles/Article-Jordi-Sanchez-Navarro.html. 2015.

Toledo Micó, Ruddy; Pupo, Mercedes Silva; Bertolí Velázquez, Beatriz *"El arte como expresión de la identidad cultural en América Latina"*, La Habana, 1999.

Animación libre, ¿el "David contra Goliath" de la industria?

Open Source Animation, the 'David vs Goliath' of film industry?

Germán Ismael Coronel Gutiérrez[8]

Autor independiente, Ecuador

Resumen

En la actualidad la animación está retomando fuerza con una inmensa cantidad de cambios en narrativa, estilo, técnica y ventanas de proyección. Latinoamérica, después de varios años, parece apenas pertenecer a esta corriente, resuenan un par de proyectos, directores y estudios; sin embargo, es menester intensificar nuestra presencia. Replantearnos el flujo de trabajo, considerar nuevas y más accesibles tecnologías, reflexionar la problemática e historia de la animación puede ser clave para mostrar al mundo y quizá más importante convencernos a nosotros de que en Latinoamérica se puede hacer animación de calidad y sustentable.

Abstract

Nowadays, animation is regaining strength with an immense amount of changes in narrative, style, technique and projection. Latin America after several years seems hardly to belong to this current, resonate a couple of projects, directors and studies; however, it is necessary to intensify our presence. Rethinking the workflow, considering new and more accessible technologies, reflecting the problems and the history of animation can be key to show to the world and perhaps more important to convince ourselves that in Latin America we can make quality and sustainable animation

Palabras clave: Animación; Software; Software Libre; Blender

Key words: Animation; Open; Open Source; Blende,

[8] Director de ficción y animación. Ha desarrollado proyectos animados y de edición para publicidad, cortometrajes, largometrajes y videojuegos. Se encuentra desarrollando el guion de su *ópera prima* de ficción, dirigiendo el largometraje animado "Terre y Moto" y en etapa de producción del videojuego "The book of Naro" para Nintendo Switch. Actualmente es docente de Storyboard, Diseño de personajes, Diseño de Escenografías y Taller Experimental en INCINE.

Film and animation director. He has developed edition and animation projects for advertising, short films, feature films and videogames. He is currently writing the screenplay of his live action *ópera prima*, directing animated feature film "Terre y Moto" and on production of the videogame "The book of Naro" for Nintendo Switch console. Today he is teaching Storyboard, Character design, Environment design and Experimental Project on INCINE.

Animación libre, ¿el "David contra Goliath" de la industria?

Buscando el conflicto

Usualmente cuando escuchamos "*película de animación*" vienen directamente a nuestra mente personajes a montones; antiguos, nuevos, nuevas versiones de los antiguos, etc. Probablemente estos personajes no los recordamos en su formato 'animado', sino en su versión *merchandising*: una camiseta, un juguete, un rompecabezas, una taza, en fin, una inmensa variedad de productos que consumimos cotidianamente y algunos otros eventualmente. Esta relación directa, animación-mercado si bien es el timón que acarrea la industria y que genera su subsistencia en los grandes estudios, resulta la némesis para los más pequeños: nosotros, Latinoamérica.

A lo largo de la fructífera época dorada de la animación estadounidense y, en consecuencia, del boom de los personajes animados, la percepción del espectador resultó en una paulatina e inquebrantable asociación del contenido animado con la audiencia infantil en occidente. En concreto, alcanzó su clasificación como un género cinematográfico y no como una técnica audiovisual. Esta casilla en la que la sociedad fue colocando al medio animado, durante los casi 40 años de la época dorada, se ha perpetuado; de ser una forma de ubicar en un género a una cinta animada se convirtió en un dogma dentro del imaginario colectivo: cine animado igual a películas para niños.

Esta relación ha provocado ciertas limitantes en el proceso de producción de una cinta animada tanto en target, presupuesto y publicidad, como en guion, dirección de arte y temáticas. Pero, aunque la industraia ha logrado dominar estas restricciones, aun hoy en día la perpetuación de la animación como un género cinematográfico para niños es fuerte e indiscutible. En gran parte esto se debe a la proyección masiva de la industria; esto, inevitablemente, ha afectado a la producción latinoamericana.

Aún si en Latinoamérica se produjera el próximo *Peppa Pig, Pocoyo, Bob Esponja,* etc., se tiene una posibilidad, sino nula, increíblemente diminuta contra los grandes estudios a falta del *merchandising*. Los anteriores productos no sólo funcionan gracias a su proyección masiva televisiva o de transmisión en general sino por el bombardeo inmenso de mercancía alrededor del target primario: los niños. El espectador no sólamente quiere ver el capítulo, quiere ver el tutorial de cómo tocar la canción en ukulele, la camiseta de gema y el *Funko Pop* del protagonista. Porque eso es la animación hoy en día, un medio dependiente en presupuesto de realización de la cantidad de consumo de su mercancía.

Latinoamérica no puede competir contra la industria extranjera en mercancía. Afrontarlo con determinación es el primer paso. Y no puede hacerlo por una simple y sencilla razón: no hay espectadores suficientes. La industria local es tan pequeña y poco atractiva para los agentes de producción que no vale la pena intentarlo por ahora. La industria sigue venciendo en presupuesto, atracción, orden de mercado, cantidad de producción, calidad de fabricación y prioridad en aparadores. Esto en ningún caso supone que sea una lucha perdida, o que Latinoamérica no pueda aspirar a tener una industria rentable y progresiva.

Un poco de historia

Como ya lo dijo Confucio: *"Un pueblo que no conoce su historia, está condenada a repetirla*". Así es. Estamos repitiendo la historia década a década. El modus operandi es el mismo: una idea brillante que gana la atención de fondos cinematográficos y empresas privadas, un guion interesante aunque cargado

de modismos y estereotipos que gritan nacionalismo, una producción atropellada por el presupuesto y cambios de opinión en técnica de animación o equipo artístico y una publicidad diminuta reflejo del presupuesto y con mucha confianza depositada en el "consumamos lo nuestro". De pronto un fénix animado resurge entre los problemas de producción y deudas para llegar al público y obtener el mismo resultado: fracaso en taquilla.

Reflexionemos un momento porque al escuchar *Mickey Mouse* absolutamente todos los que estén leyendo este artículo tienen la misma imagen que yo en la mente. La respuesta no es porque "es famoso", "es un clásico", "es de calidad", o "es de la industria"; la respuesta es el tiempo. La primera aparición de *Mickey Mouse* fue en 1928, hace más de 90 años, en teatros y circos. El primer largometraje animado con una aparición de *Mickey Mouse* no llegó sino hasta 1942 con *Fantasía*, 14 años después. Periodo en los que se estrenaron aproximadamente 75 cortometrajes animados en *Silly Symphonies* que retrataban la interesante, un poco racista y traviesa vida de *Mickey Mouse* y sus amigos. El tiempo que se demoró en instalarse en la vida estadounidense y eventualmente mundial, a ese personaje de diseño simple y bitonal es el que aseguró la subsistencia de la industria de la animación norteamericana hasta la actualidad. Este mismo método se lo puede encontrar en *Felix el Gato, Koko el payaso y El Chavo del Ocho.*

Anima y el Chavo del 8

> *La primera transmisión del Chavo del Ocho fue el 20 de junio de 1971 (....) Para 1973 era transmitida en varios países de hispanoamérica (...)Se estimó que en 1975 era vista por más de 350 Millones de espectadores*
>
> *El País, El Chavo del Ocho, 45 años de su primera emisión, 2016*

"A pesar de lo que pueda parecer, desde un principio su creador, Gómez Bolaños, consideró que el público objetivo de *El Chavo del Ocho* no fueron los niños, sino los adultos" (El País 2016). Con el éxito comercial de la serie vinieron las restricciones y el redireccionamiento del target. Pero el éxito fue el mismo. Si repetimos el ejercicio de párrafos anterioes, es posible que al escuchar el título: *Chavo del Ocho*, la mayoría formemos la misma imagen en la mente. El primer largometraje relacionado al universo de la vecindad se estrenó en 1979, ocho años desde el estreno de la serie. Y en 2006, 35 años después de su estreno, de la mano de *Anima Estudios* apareció el primer capítulo de *el Chavo Animado.*

Con ocho años de producción, el *Chavo Animado* es una de las series animadas más longevas de Latinoamérica. Podemos dejar en punto y aparte a *Cantinflas Show, Mafalda, Betty Toons* debido a su corta duración e indefinida producción,[9] aunque si vemos por encima de la cortina estos últimos ejemplos siguen el patrón de el *Chavo Animado*, productos de animación basados en éxitos de acción viva. Aunque el *Chavo Animado* no fue la primera producción de *Anima* indiscutiblemente fue una catapulta para el estudio; quizá la fórmula de su éxito es la misma que *Mickey Mouse*: el tiempo. El tiempo que se demoró *Chespirito* en colocar a ese popular personaje en nuestra mente, haciéndolo de una manera tal que es entretenido para niños y adultos y sumando el tiempo que *Anima* se dedicó a tiempo completo a la producción de la serie enfocandola a un público joven, son la clave de el gran impacto que tuvo. Ese es, sino el principal,

[9] Cantinflas show fue producida en conjunto con Hanna Barbera; Betty Toons y Mafalda tuvieron series animadas de corta duración.

uno de los más grandes referentes de éxito comercial en Latinoamérica de un producto animado; sin embargo, en 2014 fue cancelada con una crítica en negativa respecto a la calidad del producto.

El infierno ~~son los otros~~ somos nosotros

En 2017, durante de la presentación en Pixelatl[10] de *Anima Estudios,* de su entonces más reciente largometraje *Isla Calaca*, los productores hicieron un comentario que me pareció por demás adecuado; se referían a la mala crítica del público y de los mismos animadores, productores y colegas del audiovisual de entonces sobre la calidad de animación en sus primeros largometrajes y en su producto más exitoso el *Chavo Animado*; respecto a esto Gonzalo Saldaña, supervisor técnico de *Isla Calaca*, comentó: "Respecto a las críticas que hemos recibido a lo largo de la historia en *Anima*, sobre la calidad, sobre el contenido, sobre las técnicas; yo sólo quiero preguntarles ¿qué han hecho ustedes?".

Dejemos a un lado las discusiones que podría provocar este comentario y tratemos de reflexionar sobre su esencia: ¿será que nosotros, los latinoamericanos, somos nuestros propios enemigos? El público latinoamericano tiene un rechazo instaurado a su propio contenido; puede deberse al ojo crítico que se forja con los avances tecnológicos, las técnicas y calidad usadas por los grandes estudios o a la propia cultura latinoamericana que se autosabotea o a la cantidad inmensa de contenidos extranjeros que consumimos y a la facilidad de acceso a los mismos, pero sin duda alguna es un factor que influye en audiencia, taquilla y prolongación en las producciones.

Podríamos imaginar otros factores que hicieron al *Chavo Animado* llegar a su cancelación: madurez del estudio, priorización de un sólo target, exploración en nuevos y originales contenidos. Sea cual sea la razón *Anima* logró sobrevivir y arriesgarse a nuevas apuestas que hasta el día de hoy sufren de ausencia de espectadores, no por mala calidad, sino por poco interés.

"¿Qué han hecho ustedes?" Sí, es increíblemente fácil criticar cuándo no estás produciendo con todo lo anterior en contra, con incluso y quizá el más grande de los obstáculos de la producción de animación en Latinoamérica: el dinero. Hay que entender y abrazar la coherencia y no exigirnos estándares de calidad inmensos, productos periódicamente constantes y sueldos bien pagados con el presupuesto tan reducido con el que los estudios latinoamericanos se ven forzados a trabajar en la actualidad. Esto no significa en absoluto que latinoamérica no deba o pueda hacer productos de calidad, pero necesita encontrar el punto medio entre calidad, nivel estético y presupuesto para sobresalir y mantenerse con una inversión acorde a su recaudación. Llamemoslo cultura, tradición o ignorancia; pero indiscutiblemente es una de las falencias en la producción latinoamericana.

El problema de todo y todos

Siempre les he dicho a mis alumnos que el arte y el dinero son mutuamente dependientes, aunque podría hacer una ligera excepción con la música[11]. Pero si hablamos de pintura, poesía e interpretación es indiscutible que estas se han desarrollado por y para generar dinero. Lo mismo sucede con el audiovisual; es sorprendente las cantidades exuberantes de dinero que han tenido productos como *"Avatar", "Atlantis",*

[10] Pixelatl, es el festival de animación más grande y diverso en México

[11] En sus inicios la música no era considerada como un arte digno por la iglesia que para entonces era el principal facilitador de dinero.

"Blanca Nieves", "Superman"[12], etc. que comparados a la inflación hoy en día son difíciles de creer. Cómo Latinoamérica pretende competir en la actualidad con "hasta 25 veces menos"[13] de presupuesto para una proyección en salas, streaming y televisión que genera por individuo el mismo valor de reproducción.

Es necesario que existan más y más variados productos latinoamericanos en animación, extender la tesitura de calidad, estilo, narrativa, producción y ventanas de proyección en la que el espectador latino puede consumir los productos animados. El diminuto presupuesto, sumado al estigma de "películas para niños" y la importancia del mercado en la producción de animación son las grandes barreras, barreras que nos gritan y exigen un cambio de mentalidad. Hay que reducir costos.

No confundir con la mentalidad idiota de abaratar la mano de obra en la animación. Tenemos talento de calidad competitiva a nivel industrial en México, Ecuador, Argentina, Chile, Perú, Colombia y sin duda en cada país del continente. Por eso es que no podemos escatimar en sueldos de animadores.

Hoy en día existe una inmensa cantidad de alternativas para software y hardware del nivel de producción que el ojo crítico y los medios de proyección exigen, con costos nulos o diminutos. En el pasado eran estrictamente necesarias ciertas licencias, ciertos software y hardware específico para cumplir con estándares técnicos y de calidad para una proyección "profesional". Era un monopolio. Por supuesto que el día de hoy hay estándares técnicos y de calidad, incluso más exigentes gracias al vertiginoso avance tecnológico en el área de entretenimiento. Pero, en la actualidad gozamos de una ventaja que hace veinte años era inimaginable y que hace diez jamás se creyó a la altura: el código abierto.

Entonces, lo que se requiere es un cambio de mentalidad.

Código abierto, software libre y alternativas de hardware

El primer paso sin duda es el más complicado en cualquier ámbito; en el nuestro es la creación de un equipo, un proyecto, un estudio, etc. Es el paso que define el futuro del mismo. Comprende la inversión inicial, la conformación del equipo, búsqueda de talento y asentamiento físico del estudio. Suele ser también el paso más caro. Fundar un estudio de animación aún hoy en día, basado en los costos profesionales o estándares de la industria, suele ser bastante alto y es el mismo en USA, Francia, Japón, México, Ecuador, o dónde sea. Rentar una versión de "*Termite Terrace*"[14] para asentar el estudio, comprar *iMacs* de última generación, Wacoms decentes, pagar las licencias de *Adobe, Autodesk, Office, Pro Tools,* etc., conlleva a pensar en reducir el pago a animadores debido al drenaje de presupuesto que supuso armar el estudio. Pero existen otras posibilidades y estas se encuentran en el código abierto, el sofware libre y equipos alternativos.

Hagamos el ejercicio de comparación de lo que costaría instalar un pequeño estudio independiente de animación con 6 animadores (sin considerar gastos administrativos y de mantenimiento), haciéndolo con los programas y equipos usales en la gran industria y lo que costaría si se lo hace con equipos y programas libres.

---

[12] La producción del piloto de la serie "Superman" de los estudios Fleischer tuvo un presupuesto de 50,000 dólares. Hoy en día ajustado a la inflación equivale a 846, 489 dólares.

[13] Así hacen dibujos animados en México con 25 veces menos presupuesto que en Estados Unidos.

[14] "Termite Terrace" o "Terraza termita" era el sobrenombre del estudio en el que comenzó Warner Bros Animation.

Comparación de costos de instalación de un pequeño estudio de animación

	Elemento	Cantidad	Precio	Total	Periodo		Elemento	Cantidad	Precio	Total	Periodo
ESTÁNDAR EN LA INDUSTRIA	Wacom Cintiq	6	1700	10200	Gasto Único	SOFTWARE LIBRE	Huion 220	6	400	2400	Gasto Único
	iMac	6	2400	14400	Gasto Único		Pc armada	6	1200	7200	Gasto Único
	Adobe Photoshop	6	239	1434	Anual		Krita	6	0	0	permanente
	Autodesk Maya 2019	6	1236	7416	Anual		Blender	6	0	0	permanente
	Office	1	100	100	Anual		Open Office	1	0	0	permanente
	Protools	1	560	560	Permanente		Audacity	1	0	0	Permanente
			Total	34110					Total	9600	
			Gasto Anual	8950					Gasto Anual	0	

Elaboración: Germán Coronel, 2018.

Si estudiamos la tabla anterior, fundar un estudio independiente de animación con software libre y alternativas de Hardware es 3.5 veces más económico en inversión inicial, sin mencionar que anualmente no se paga por una licencia de software y que un estudio en crecimiento no aumentaría costos por computadora en licencias. En este caso el ingreso del estudio únicamente cubriría sueldos al talento artístico y de mantenimiento.

Si ahondamos más en el concepto de herramientas actuales incluso se podrían producir beneficios económicos. Hoy en día el concepto de *Freelance* se ha revelado contra el tabú y es una opción por demás aplicada en grandes estudios como *Studio MDHR*, creadores de *Cuphead*[15], quienes cuentan con al menos 10 artistas trabajando remotamente para el aclamado estudio gracias a la facilidad del internet y tecnología actual. Con esta mentalidad el estudio independiente latinoamericano podría invertir en lo que realmente importa: el contenido animado y su calidad. Y quién sabe quizá invertir ese presupuesto designado a licencias y hardware costoso en el inicio del merchandising del contenido animado latinoamericano.

Es en los formatos de entrega y procesos de color y mezcla profesionales donde resulta imposible reducir costos debido al estándar tan alto de proyección en medios actuales; a más de ello, existe otra barrera: el proceso de renderizado[16] en animación 3D es un gran limitante para los estudios pequeños y empresas de publicidad noveles. Por supuesto que hay alternativas a considerar como son las granjas de render en la nube, servicios con costos considerablemente alcanzables de render remoto y la facilidad que te ofrece el software libre de crear tu propia granja de render con trastos viejos que solían llamarse computadores, sin embargo este proceso hasta ahora siempre había sido largo, tedioso y costoso, ya sea por el pago de render extranjero o por la inversión en equipos para hacer una granja de render factible.

Blender en su versión 2.8 a lanzarse este año ha desarrollado una promesa que seguramente pondrá los ojos de más de un estudio en su plataforma: *Eevee*. El nuevo motor de render en tiempo real de *Blender foundation* ha creado una solución para esta barrera, un motor que no exige jornadas sobre demandantes de procesamiento a un computador, que no multiplica exponencialmente el tiempo de renderizado de un proyecto según su duración y que apunta a hacerlo en tiempo real, la promesa es renderizar un clip de animación en el tiempo que te llevaría reproducirlo. Incluso si esta premisa fallara x10 veces lo prometido,

[15] Cuphead, es un videojuego estrenado en 2017 animado al estilo rubberhose.

[16] El proceso de renderizado es el cálculo por ordenador de coordenadas y colores para generar una animación en base a un modelo tridimensional.

es un logro inmenso para la animación en 3D. Los costos de renderizado se reducen nuevamente gracias al software libre.

Seamos honestos, aún existen limitaciones en el software libre y las alternativas de hardware. No diría que son de carácter de calidad y entrega sino de estabilidad de trabajo[17] e intuitividad en el software así como calidad de materiales, ergonomía y facilidad de compra en hardware. Pero a lo largo de los años esta brecha de limitaciones entre el equipo de la industria y el equipo de software libre se ha ido disminuyendo aceleradamente. Y en algunos casos eliminado por completo, es el caso de *"Agente 327"*[18] largometraje en producción completamente en blender con un nivel estético y calidad que no envidia nada de los grandes estudios y es que basta con leer la misión de *Blender Foundation* en su propio sitio web:

> *Queremos construir un 'pipeline' completo para 3D libre y gratuito para artistas y equipos pequeños.*
>
> *About Blender - Our Mission*

Blender es quizá el futuro de la animación por lo menos en Latinoamérica. Una herramienta de calidad industrial, gratuita y con el soporte de una comunidad maravillosa de artistas, técnicos, programadores y productores que no hacen sino aportar a la industria independiente con herramientas, recursos y clases que facilitan una puerta potentísima para la creación de animación ya no sólo 3D sino 2D y de VFX con herramientas de composición, iluminación, animación, rigg, edición de video, programación, tracking, y un largo etcétera. El software libre hoy en día no solo iguala los niveles estéticos de la industria, sino que va más allá y mejora el flujo de trabajo y el alcance de creadores pequeños con innovaciones como *Eevee.*

Hay que cambiar la mentalidad y asentar los pies en la tierra de nuestra industria, esa pequeña, casi inexistente y conflictuada industria de la animación latinoamericana y estandarizar el software libre y las alternativas de hardware como una primera opción para la creación de contenidos de calidad internacional y usar el presupuesto no para pagar una licencia de software que te permite pintar en una computadora, sino en un buen guión, en un buen animador, en un buen director, en un buen producto animado. Recordemos que en los tiempos de *Walt Disney* no se pagaban licencias, se pagaban animadores. El tener más creadores con más y mejores herramientas gratuitas y accesibles se deriva en una creación libre, experimental y arriesgada que puede provocar la desestigmatización de la animación como películas para niños, atraer la producción de merchandising y cultivar en el público latinoamericano la semilla y criterio de abrazar a la industria de la animación naciente.

Buscar nuevas ventanas de proyección y formatos para la animación.

¡Hay que cambiar la mentalidad!

Latinoamérica ha sido conocida y reconocida históricamente a nivel mundial por su fracaso cuando a cambio de mentalidad se refiere. Y basta con ver todos los ejemplos de temas aún más importantes a lo largo de los últimos años, ya sea en equidad de género, contaminación ambiental, respeto animal, etc. Al individuo latino le es titánico repensar un problema y considerar una segunda perspectiva del mismo. Cambiar la mentalidad sobre una industria que no es prioridad en la sociedad actual -fenómeno totalmente

[17] La mayoría de software libre sufre de problemas de estabilidad que comprende corrupción en archivos y crasheos constantes en la aplicación

[18] "Agente 327" es la novena película del "Blender Open Movie Project"

justificado cuando hay temas esenciales como crisis económica, política, corrupción, migración, racismo sin resolver-; sin embargo, no son problemas secuenciales sino paralelos.

El poder de la animación es inimaginable, no ilimitado, pero sí basto. No sólamente por su amplio rango en estilos, interpretaciones, colores, composiciones, narrativas, tecnología y medios de proyección, sino por la libertad creativa y de contenido que te permite tener un personaje alejado de la realidad. La animación tiene ciertas ventajas por sobre el cine de ficción gracias a la distancia que plantea con el espectador; es menos shockeante ver a *Mickey* en una situación racista y machista en *"Plane Crazy"*[19], que ver ciertas escenas de *"Birth of a Nation".*[20] Esa barrera de estilo y realismo es la que han aprovechado tanto proyectos como *South Park, Love Death and Robots y Los Simpsons* para hablar de temas importantes y de carácter social sin ser apuntados.

Replantearnos la importancia de la animación en nuestra sociedad, cambiar nuestra mentalidad respecto a la priorización de costos en los estudios y casas productoras reconsiderando el uso de software libre y dejar a un lado las pretensiones de "estándares de calidad" impuestos por la industria actual, ser fieles a presupuestos y herramientas alcanzables, y apoyar a los productos emergentes harán que la industria de animación latinoamericana por fin comience a emerger de entre la inmensa población de productos de la industria ascendiendo en relevancia internacional y quién sabe quizá en algún futuro seguramente lejano este David se convierta en Goliath.

[19] "Plane Crazy" es la segunda aparición de Mickey Mouse dentro del estudio Disney en la que en un fragmento tiene interacción con un personaje afroamericano evidentemente racista

[20] *"Birth of a Nation"* es un polémico y aclamado filme mudo por su innovación en el lenguaje cinematográfico que glorifica la supremacía de la raza blanca por encima de la negra.

Obras citadas

Blender Foundation. *About Blender - Our Mission,* https://www.blender.org/about/ (Último acceso: 26 de Abril)

El Financiero. *Así hacen dibujos animados en México con 25 veces menos presupuesto que en EU*, 20 Abril 2018. https://www.elfinanciero.com.mx/tech/asi-hacen-dibujos-animados-en-mexico-con-25-veces-menos-presupuesto-que-en-eu (Último acceso: 23 de Abril)

El País. *El Chavo del Ocho, 45 años de su primera emisión,* 20 Junio 2016. https://elpais.com/internacional/2016/06/20/america/1466405814_792721.html (Último acceso: 20 de Abril)

Estudios de cine