



HISTORIA DE LA ANIMACIÓN EN CHILE
RELATO DE UNA HISTORIA PERDIDA (1921-1973)

Josefa Montagna Pizarro

**Historia de la animación
en Chile: un relato perdido
(1921-1973)**

Josefa Montagna Pizarro
Facultad de Arquitectura y
Urbanismo
Diseño Gráfico
DG801: Proyecto de Título
2019, Segundo Semestre
Profesor Guía: Rodrigo Vera

ÍNDICE

ABSTRACT	5
PALABRAS CLAVES	5
CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO 2: OBJETIVO, PREGUNTA E HIPÓTESIS	10
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA.....	13
CAPÍTULO 4: MARCO TEÓRICO.....	24
4.1 Cine.....	27
4.1.1 Concepto General.....	27
4.1.2 Cine en Chile.....	27
4.2 Animación.....	29
4.2.1 Definición.....	29
4.2.2 Animación Latina.....	34
4.3 Evolución del proceso de animación de forma general.....	36
4.4 Arte	41
4.4.1 Contexto General.....	41
4.4.2 Dibujo	42
4.4.3 Caricaturas.....	43
4.5 Educación	44
4.5.1 Contexto General.....	45
4.5.2 Contexto Educación Área artística.....	45
CAPÍTULO 5: ANIMACIÓN CHILENA, UNA HISTORIA GENERALMENTE OLVIDADA.....	47
CAPÍTULO 6: PRIMEROS INTENTOS.....	50
6.1 Grandes Cambios en Chile.....	51
6.2 Constitución de 1925.....	53
6.3 Animación de los años 20.....	54
6.4 Jorge “Coke” Délano.....	67
6.5 Estudios Borcosque.....	70
CAPÍTULO 7: CAÍDA Y VUELTA CON OTRA OPORTUNIDAD.....	72
7.1 Años 30.....	73
7.2 Años 40: Experimentos en la animación chilena.....	75
7.3 Carlos Trupp.....	88

CAPÍTULO 8: VACÍO EN LA LÍNEA TEMPORAL E INTENTOS PARA RETOMAR LA INDUSTRIA.....	90
8.1 Años 50: Problemas económicos y poca animación registrada	91
8.2 Años 60: Cambio de mentalidad y estructura social.....	94
8.3 Condorito en el circo, un proyecto fallido	98
8.4 Érase una vez.....	99
CAPÍTULO 9: TELEVISIÓN Y POLÍTICA, GRANDES FACTORES EN EL CONTENIDO ANIMADO.....	105
9.1 Gobierno de Allende	106
9.2 Avance de la animación de los años 70.....	108
9.3 Departamento de Animación en TVN.....	124
9.4 Carlos González	126
9.5 11 de Septiembre de 1973.....	128
CAPÍTULO 10: CONCLUSIÓN	130
BIBLIOGRAFÍA	136
ANEXOS	144

ABSTRACT

Chile ha tenido experiencia en el ámbito de la animación. Ha creado distintos proyectos desde los años 20, con variadas técnicas y temáticas. A pesar de los pocos recursos que estos animadores poseían, pudieron sacar varios trabajos que se han propuesto adelante. Sin embargo, debido a que el interés del público para poder conservar estos trabajos ha sido ínfima, estas animaciones han sido perdidas a lo largo del tiempo. Además, al haber pocas personas que tengan conocimientos sobre esta películas, la información ha estado esparcida y/o poco registrada.

Han habidos publicaciones acerca de la industria de la animación chilena, pero ninguna con mucho detalle, sobretodo el marco temporal que se va a estudiar (1920-1973), ya que algunos consideran que no tiene suficiente contenido para formar una línea histórica.

Con esta investigación se va a demostrar otro punto de vista de lo dicho anteriormente. Se usará bibliografía de variados temas como arte, cine y educación para poder sacar un contexto y así inferir las técnicas de animación utilizadas en los filmes publicados entre 1921-1973.

Se pretende con esta investigación informar a la gente sobre estas animaciones y rellenar un espacio temporal que existe en Chile dentro de esta industria.

PALABRAS CLAVES

Animación, Chile, Caricaturas, Educación, Dibujo, Cine, Metodología, Tecnología

CAPITULO 1: INTRODUCCIÓN

Para el poco conocimiento de la población chilena, desde hace algún tiempo nuestro país ha hecho variados contenidos y proyectos dentro de la industria de la animación, tanto de manera nacional como internacional. Nuestro país ya tenía diferentes contratos con otras cadenas internacionales, sobretodo con países latinoamericano; esto aumentó cuando Chile ganó el Oscar al mejor cortometraje animado el año 2016 con el filme “Historia de un Oso” por Gabriel Osorio.¹ Fue muy beneficioso para la industria en nuestro país, ya que grandes empresas televisivas y de streaming tuvieron interés en importar productos de animación chilena, como por ejemplo Netflix y Cartoon Network, este incluso teniendo programas exclusivos como “Zeta y Ozz” y “Golpea Duro Hara”.

Lo que mucha gente no sabe es sobre el origen y los primeros trabajos hechos en Chile dentro de la animación. El primer filme hecho en Chile fue en 1921. No fue de la mejor calidad, pero de todas maneras dio un primer paso para poder adentrarse en esta industria. A pesar de que Chile no estaba a la par con la tecnología en comparación a los países desarrollados, tuvo unos buenos experimentos a través de este medio tradicionales y con técnicas un poco más “rústicas”. Los detalles sobre esta película se verá más adelante. Sin embargo, no hubo un interés general en conservar esta animación, a pesar de ser un gran logro para el país.

Se debe agregar que las personas que estaban dentro del mundo artístico era muy limitado, sobretodo los que se dedicaban y sabían que pasaba dentro de la animación chilena. El otro problema es que dentro de estos mismo grupos no se salían de su círculos, por lo cual si algo ocurrió y no ha sido documentado, al menos que esa persona haya estado directamente involucrado en el proyecto, o tenía a algún familiar y/o amigo cercano, no se sabrá absolutamente nada de él. “Es que antes no se destacaba la gente, o sea, no se sabía que trabajaba en alguna empresa o alguna tienda. No, se ignoraba no más.”²

Uno de los factores que se pueden agregar es, como se mencionó anteriormente, la poca tecnología que existía para poder hacer estos trabajos de la misma calidad como las empresas internacionales, por lo cual solo un nicho muy pequeño prestaba atención a ellos. También hubo problemas económicos, especialmente en los años 30, que gracias a la crisis económica mundial ocurrida en 1929, provocó que no se pudieran hacer proyectos por más de una década. Esta parte de la historia fue una de las más oscuras que ha ocurrido en este país porque Chile fue el país que más le afectó la crisis, por lo cual todo relacionado al lado artístico pasó como algo muy secundario.³⁴

¹Poblete, Martin. (2017). 5 razones por las que la animación “made in Chile” se ha convertido en un producto de exportación. 27 Noviembre 2017, de El definido Sitio web: <https://www.eldefinido.cl/actualidad/pais/8154/5-razones-por-las-que-la-animacion-made-in-chile-se-ha-convertido-en-un-producto-de-exportacion/>

²Hugo Merino, Artista y ex trabajador de la Editorial Zig-Zag, 07 de abril del 2019

³⁴Para esta párrafo, se combinó la información de dos fuentes:

Fernandez, Joaquín; Garay, Cristián; Medina, Cristián, Oro Tapia, Luis; Riquelme, Alfredo; Ulianova, Olga (2015) Chile: Mirando hacia adentro. Madrid, España: Fundación Mapfre.

Serrano, Sol; Ponce de León, Macarena, Rengifo, Francisca; Mayorga, Rodrigo; Loyola, Carolina (2018) Historia de la Educación en Chile (1810-2010) Tomo III, Democracia, exclusión y crisis (1930-1964), Santiago Chile: Penguin Random House Grupo Editorial S.A

La dictadura en el año 1973 también aportó a esta pérdida de memoria en la animación chilena, sobretodo por la quema de trabajos y emigraciones/muerte de varios artistas, como por ejemplo Ariel Pereira y Fernando Krahn. Esto dio como consecuencia, más que el proceso tecnológico de la animación tuviera un corte, fue el paro abrupto de la educación y enseñanza de esta técnica

Un hecho reciente, pero que ha provocado un gran impacto en nuestro país, es la globalización; se han traído otro tipos de medios animados como es el animé de Japón (que dominó los años 90 y principios del 2000 en la televisión abierta en Chile) y programas de Estados Unidos predominando en los canales pagados.⁵ Esto dejó poca probabilidad para que productos chilenos pudieran competir en este mercado, considerando también que es mucho más barato importar un programa y se obtienen muchas más ganancias si la serie es conocida por el público chileno.

Eso no significa que haya una carencia de información sobre el trayecto de la animación en Chile. Hay información esparcida tanto en libros como en artículos de noticias que se encuentran archivados tanto en la biblioteca nacional como en internet. El problema es que no todo está documentado en un mismo lugar ni con el mismo detalle. Una animadora chilena, llamada Vivienne Barry, publicó un libro llamado “Animación: La magia en movimiento”, donde en el tercer capítulo menciona sobre la historia de la animación que ocurrió en Chile; la cual se documenta una recopilación sobre los productos que salieron, las cuales entran en especificaciones desde los años 80. Otro documento existente sobre la animación Chilena se encuentra en el libro “Dibujo en Chile (1797-1991) Variaciones epistemológicas, aplicaciones profesionales”, específicamente en el capítulo escrito por Danilo Espinoza.

Sin embargo los datos que tratan sobre los primeros años no son tan específicos o detallados como los hechos últimamente. Hay periodos donde no se sabe si hubo iniciativas o si incluso se crearon proyectos entremedio por falta de documentación. Muchas personas que tienen conocimiento de este tema incluso consideran más que historia de la animación chilena, tuvo hitos. No es visto como un proceso fluido debido por la baja producción y exhibición de las animaciones chilenas en los cines. Es decir, no son considerados como algo relevante o trabajos que sean dignos de ser considerados como parte de una historia. En una entrevista con Matínez, profesor de la UDLA, nos cuenta de esto en la siguiente frase: “(...), Yo creo que historia es una tradición histórica de algo de una centuria de desarrollo, pero la animación en Chile tiene, como decía algunas casos anecdóticos(...)”⁶

Esto también se puede apreciar en el libro “Dibujo en Chile (1791-1991)”: “Las primeras fueron producidas tempranamente en el contexto latinoamericano y mundial, y datan de la segunda década del siglo XX. Sin embargo, por diversas razones, estas no se configuran como claves en el desarrollo de esta disciplina, convirtiéndose a la larga en hitos

aislados sin mayor trascendencia. Entre las razones que confluieron para que ocurriera aquello, está el hecho de que la animación en nuestro país se sitúa desde su origen en una zona de desarrollo anómalo”⁷

En este caso se va a revertir estas declaraciones. La perspectiva que va a tomar esta investigación es de una visión un poco más amplia, tomando que cada hito de animación que se hizo en Chile sirvió de experiencia para los nuevos proyectos que se crearon en los años siguientes. En otras palabras, se verá como una evolución de arte, tomando como tema principal el ingenio que tenían los creadores en sacar proyectores con los pocos recursos que estos tenían a mano.

Se va a enfocar principalmente en describir cómo fueron los procesos de la animación y su evolución a través de los años. Como se dijo anteriormente, esta información no está especificada ni o datada en las bibliografías que se están utilizando, por lo cual se van a inferir a través de el análisis de los siguientes factores (que estaban ocurriendo en Chile): educación, contexto político y económico, arte y cine.

⁵Del Villar, Manuel. (2005). Programación de dibujos animados en televisión en Chile y mundos diegéticos presupuestos. Cultura Audiovisual, 16, 19.

⁶Daniel Matínez, Profesor de la UDLA, Universidad de la Américas, 26 de Marzo del 2019.

⁷Villegas, Ignacio; Navarrete, Carlos; Camhi, Bárbara; Espinoza, Danilo (2017) Dibujo en Chile (1791-1991): variaciones epistemológicas, aplicaciones profesionales. Santiago, Chile: LOM Ediciones

CAPÍTULO 2: OBJETIVO, PREGUNTAS E HIPÓTESIS

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN:

- 1.¿Cuáles fueron las técnicas que se utilizaron en la creación de productos de animación en Chile desde el año 1920 hasta 1973?
- 2.¿Cómo fue la evolución de la metodología de animación en Chile durante este período temporal?
- 3.¿Cómo afectó las crisis económicas y la dictadura a la industria de la animación en Chile?
- 4.¿Cuáles productos fueron los que sobrevivieron a estos procesos?
- 5.¿Existían escuelas o algunos programas los cuales se enseñaban animación o técnicas de dibujo? ¿Existen actualmente? Y si no existen, ¿cuál fue el motivo de su cierre o término?
- 6.¿Quiénes aportaron a la industria de la animación en Chile durante esa época?

HIPÓTESIS

Chile tuvo un aporte en la industria de la animación desde los años 20, retomando su rumbo en los años 60 y su punto máxima expresión al principio de los 70, pero debido a la falta de interés del público general, falta de tecnología de esa época y un corte de la educación en el área artística en la dictadura, hizo que se haya perdido en la memoria colectiva.

OBJETIVOS:

General: Describir e informar sobre la historia y evolución de las técnicas de animación usadas en Chile durante el período temporal 1921-1973, a través de un producción audiovisual

Específicas:

- 1.Recopilar información general sobre las técnicas de animación, tanto generales como específicos.
- 2.Recopilar a través de libros, artículos de noticias y archivos webs sobre la animación que se produjo en esa época
- 3.Buscar y recopilar información del contexto económico, político, educacional, social y artístico de la época estudiada
- 4.Enumerar los productos animados hechos (ya sean en su totalidad o parcial) hechos en Chile en el período investigado
- 5.Observar los productos hechos durante esa época que se pueden aún encontrar o estén en buen estado
- 6.Hacer una línea de tiempo para organizar los trabajos hechos de forma cronológica.

7. Entrevistar a personas que estuvieron involucradas en la producción de animación de ese período
8. Entrevistar a personas que estén relacionadas con el arte y/o educación de esa época
9. Entrevistar a artistas que tengan algún conocimiento sobre la historia de la animación y que estén actualmente en este rubro
11. Tomar toda la información obtenida y analizar cada producto animado chileno, relacionándolo con el contexto que se vivía en esa época.
12. Crear una estructura básica del proyecto, ver que es lo que se va a poner y dejar a afuera, tomando consideración el largo y tiempo disponible para hacer el trabajo
13. Crear un guión que se adapte una producción de audiovisual tomando en cuenta la estructura básica para no desviar el objetivo principal.
14. Usar referencias de videos animados para crear un estilo de diseño para poder hacer el proyecto
15. Crear un storyboard para poder ver cómo serán las secuencias en el documental
16. Grabar pruebas de audio para poder manejar el tiempo del documental
17. Empezar a crear los íconos principales para empezar a crear la base de la animación
18. Animar el proyecto y hacer correcciones de las técnicas utilizadas en la animación

CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA

Esta investigación es descriptiva e informativa. Principalmente se trata de mostrar la información sobre las metodologías hechas en los proyectos de animación que fueron publicadas entre los años 1921 y 1973. Pero, al haber poco detalle sobre la producción de estos trabajos, se tuvo que complementar con información sobre el contexto chileno. Mucha está esparcida a lo largo de varios medios, por lo cual buscar la información debió ser lo más completa posible.

La metodología usada principalmente fue cualitativa, ya que, como se mencionó anteriormente, se va a describir los procesos de animación de la época, tomando como ejemplo algunos objetos de estudio, las cuales se basarán de las imágenes que se encuentren y que hayan sobrevivido al tiempo y/o dictadura.

Para poder lograr el objetivo, este proyecto se dividió en cuatro etapas.

Etapa 1: Catastro

La primera etapa de este trabajo se hizo la recolección de información, tanto primaria como secundaria, donde se buscó toda la mayor cantidad acerca de los antecedentes de los trabajos animados. Se tomaron en consideración el contexto chileno en el cual estaba sometido cada proyecto de animación en su momento de producción. Como último se consideraron los siguientes palabras claves para tener una mejor idea como se crearon estos trabajos: caricaturas, educación y tecnología de esa época.

Para poder realizar estos objetivos, se dividió en los siguientes pasos.

1.1: Definición

Para esta etapa, se utilizó distintas bibliografías para poder buscar lo básico de la investigación: la definición de animación, el método el cual define toda la memoria y proyecto de diseño.

Esto no solo es para entender de qué se trata el concepto en sí, sino también las clasificaciones de cada tipo de animación para poder tener una idea de cuáles eran, las técnicas que se utilizaban y el proceso que tienen para poder crear animación. Esto ayudó para poder separar y distinguir cada uno de ellas y así entender que se trata cada una.

1.2: Contextualización

Se utilizó varios tipos de documentos para encontrar las siguientes datos:

La animación mundial, usando como referencia el período que se investigó (el cual es desde 1910 hasta 1979) y así sacar los trabajos más importantes que ocurrieron durante cada década

Cantidad de animaciones chilenas en la cual se utiliza esta técnica (ya sea usado en un segmento o en su totalidad)

Buscar los contextos históricos: tecnología, social, educación, arte, economía y política.

Autores y personas relacionada con los productos hechos durante esa época.

Para la realización de esto, se buscaron distintas fuentes que pueden ser tanto análogo como digital las cuales incluyeron, libros, revistas, diarios, productos audiovisuales y trabajos como tesis, postgrados, etc.

1.3: Complementación de información

En esta etapa se enfocó en encontrar la información primaria. Para poder hacer esto, se debió encontrar los contactos.

Con la lista de animadores puesta, se vio cuales de los autores que crearon filmes y animaciones en la línea temporal siguen vivos, o si aún siguen en Chile, ya que debido a la dictadura, muchos fueron exiliados, por lo cual siguieron sus trabajos en el extranjero.

Si los animadores murieron, se trató de ubicar a familiares o gente que trabajó con ellos para poder recabar información sobre los trabajos hechos, como lo aprendieron y las técnicas utilizadas en las piezas de animación.

Se debió considerar la cantidad de tiempo que se podía demorar en buscar la información de cada contacto y cuánto se tardaría en poder hacer la entrevista (y si está dispuesta a hacerla), ya que dependiendo de la cantidad de entrevistas hechas, se considerará la duración del producto audiovisual y la cantidad de contenido que tendrá.

Como esta parte fue la más complicada, se comenzó antes que la recopilación y orden de la bibliografía para poder planificar los horarios y días para las entrevistas.

1.4: Entrevistas

Al tener los contactos hechos, se trató de comunicar con ellos para poder tener un pequeño acercamiento de la información necesaria para poder armar de a poco el trabajo y guión para el producto audiovisual.

Para poder recolectar esta información primaria, se utilizó la entrevista semiestructurada. La razón por la cual se usó este método es porque hubieron datos pequeños que el entrevistado daba que era importante, lo cual se trataba sobre un acontecimiento, metodología, etc. Por lo cual salirse de la estructura fue beneficiosa a la investigación cuando se trató en el análisis de lo que dijo el entrevistado.

No todos los contactos tenía un documento visual y/o audiovisual de los trabajos hechos en esa época (excepto Kylie Trupp, que tiene las animaciones hecha por su abuelo puestas en Youtube al momento de escribir esta memoria).

1.5 Recolección visual

Se recogió varias imágenes sobre animaciones antiguas, las cuales principalmente fueron recolectados de la página Cinechile. Este sitio web contiene páginas de diarios, afiches y fotogramas de las animaciones antiguas.

Los videos publicados por Kylie Trupp en su página de Youtube donde, al momento de escribir este documento, existe un pequeño fragmento de el largometraje “15000 dibujos”, el cual está titulado como Copuchita y el video “15000 dibujos, test de animación y extractos”. En la Cineteca Virtual de la Universidad de Chile se encuentra la animación “Érase una vez” y “Descontentos”, ambos guardados en buena calidad y con audio.

Se buscó varios videos de distintas fuentes que incluían trabajos, cortes de animaciones y proyectos que pudieran complementar la investigación de una manera visual, como encontrar extractos de angelito o Tevito TV.

También se utilizaron otros tipos de videos e imágenes que no estaban directamente relacionados con la animación chilena, como imágenes de largometrajes animados de Disney, más que nada para tomarlos como referencia con los trabajos hechos en Chile.

Y por último, se utilizaron las imágenes que estaban en los libros “Animación, La magia en movimiento” y “Caricaturas de Ayer y Hoy” principalmente, la cual traía contenido complementario e importante para la investigación que se estaba haciendo.

Con toda la información recolectada en el catastro, se empezó la siguiente etapa.

Etapa 2: Análisis

En esta etapa, se tomó todo lo recolectado, se dividió en forma cronológica, tanto los trabajos como los contextos, para poder tener la imagen completa de lo que pasó en cada animación, y como los eventos de la época que los envolvía afectaron no sólo el proceso, sino también el resultado del proyecto. Para poder hacerlo de la mejor manera, se realizaron los siguientes pasos para lograr el cometido.

2.1 Ordenar la información

Con el propósito de poder observar de la mejor manera la historia de la animación en Chile, se separó la información en los siguientes ítemes:

- 1.Hitos de animación en Chile
- 2.Hitos de animación mundial (las más importantes)
- 3.Proceso de animación
- 4.Educación en Chile
- 5.Contexto social y político en Chile
- 6.Cine chileno
- 7.Contexto económico
- 8.Arte en Chile
- 9.Animación en los medios de comunicación

2.2 Creación de líneas temporales

Se tomaron todos los proyectos que se hicieron en Chile entre los años 1920 hasta 1973, para luego hacer una línea de tiempo. Con los datos ordenados y bien visualizados, se

procedió a agregar la información para pasar al siguiente proceso.

También se creó una línea de tiempo mundial con los hitos más importantes en animación, para así compararlos más adelante.

Después de analizar todo el trabajo proveído tanto por las fuentes secundaria como primaria, se empezó a trabajar en la investigación en sí, lo cual se verá en más detalle en la etapa siguiente.

2.3 Realización de entrevistas:

Tomando en consideración los tiempos y los días de la entrevistas, se pudo realizar esto a las siguientes personas:

La familia Trupp, que fue uno de los creadores de la película “15000 dibujos”, se contactaron los familiares aún vivos, quienes eran Rodrigo Trupp (su hijo), y Kylie Trupp (su nieta). Con Rodrigo Trupp no se pudo tener una entrevista directa, ya que este estaba en Estados Unidos, pero gracias a su hija se pudo obtener un audio, respondiendo preguntas que Kylie no pudo por falta de conocimiento de su abuelo.

Otros contactos importantes que sirvieron para poder hacer esto y adecuar los contextos son gente que tenga conocimiento de este tema, o que actualmente estén dentro de esta área. Esto ocurrió con profesores de La Universidad de Las Américas (UDLA), lo cual ayudó a recabar sobre algunos antecedentes acerca de cómo era la educación sobre esta área antes que existiera la carrera de animación y una opinión sobre el futuro de esta.

Otro de los contactos fue Carmen Gutiérrez, que fue profesora desde los años 60, significando que vivió un cambio en el ámbito de la educación cuando llegó la dictadura a Chile. Su trabajo, a pesar que era de básica, muestra como fue visto el área artística dentro de las instituciones escolares. También sirvió para tener un contexto sobre la educación universitaria en esa época, y quienes eran los que estudiaban pedagogía.

El último contacto encontrado fue Hugo Merino, un ex trabajador de Zig-Zag a finales de los años 60. Fue artista dentro de esta empresa y entendía sobre la situación artística no solo en el tema de pensamiento, sino también lo que pasaba entre cada persona dentro de este mundo.

Todo esto será no solo para complementar el trabajo de investigación, sino también apoyar a conclusiones que no se pueden encontrar en otras fuentes sobre cosas artísticas o educacionales.

2.4 Análisis de las imágenes de los trabajos

Con la visualidad que aún existe de las animaciones, se analizará como están hechas, el estilo de animación, si está hecho a colores, inferir las técnicas usadas con los conocimientos de diseños aprendidos durante la carrera.

Todo el análisis tuvo que además estar complementado con la recolección de informa-

ción sobre el contexto chileno que estaba rodeando al trabajo de esa época. No solo la tecnología debía estar acorde a lo que se estaba haciendo, sino también porque ocurrió, como estaban las personas preparadas, su profesión, los recursos disponibles, etc.

Todo esto ayudó a tener la imagen más clara y completa sobre la animación hecha.

2.4 Análisis de trabajos con poco material visual

Si el filme no tenía mucha imagen audiovisual o no tenía, se infirió porque ocurrió este suceso, analizando todo lo recolectado anteriormente

Etapa 3: Desarrollo

En esta etapa se separó en dos etapas: primero en el desarrollo de la memoria y después en el proyecto audiovisual que es el resumen de lo más importante de la investigación.

Primero se verá el proceso de la memoria y su desarrollo final.

3.1 Memoria

3.1.1 Desarrollo del análisis

Con cada década que se verán estas películas, se va a incluir dentro del análisis los puntos vistos en la etapa anterior, y organizarlo en distintos capítulos, de forma ordenada y descartando lo que era innecesario o no complementa con el objetivo principal de esta investigación, tomando a un índice hecho para tomar una base.

Con un índice hecho y corregido, se empezó a escribir todo lo recolectado de manera coherente, los análisis bien hechos y con las imágenes para poder mostrar no solo los trabajos que se hacían, sino datos que apoyan la inferencia que se hizo sobre un filme o la razón por la que no hubo. Si se podía, se comparó con una película conocida mundial en esa época para poder ver como estaba puesto Chile en esta industria.

3.1.2 Palabras finales

Para concluir la memoria, se tomaron conclusiones del trabajo en general, como sigue Chile a pesar de la dictadura, y que se espera a este país en la industria de la animación de aquí en adelante.

También se usó la línea de tiempo con los filmes animados chilenos hechos en las etapas anteriores para poder compararlos con la línea mundial, para así poder enfatizar de mejor manera el punto que se quiso llegar con este trabajo.

3.1.3 Diagramación de la memoria

Para esta parte se creó una estructura para poder ordenar la información con un diseño que represente lo que se hizo en el trabajo.

Se consideró los consejos del profesor, en crear una estructura de trabajo que representará un libro lo más tradicional posible, pero sin ser de un formato básico, que tuviera un diseño que igual destaque de la cotidianidad.

Después de terminar la memoria y entregarla primero, se procedió a trabajar en el trabajo audiovisual.

3.2 Proyecto de título

3.2.1 Creación de una estructura básica

Para poder saber qué información se utilizará en el mini documental, se debió tener en cuenta la longitud del producto audiovisual. Se consideró el tiempo que se iba a demorar en poder crear el documental tanto por el material que existe y la fecha de entrega de título.

Para eso se empezó hacer un brainstorming con toda la información que se consideró hitos de la animación chilena para poder ordenarla y la información más destacada de cada una de ellas, sin olvidar la metodología, que es el lo más importante para este trabajo.

Con todo esto se hizo la estructura básica de el mini documental, dejando notas de todo lo importante que se debe tener.

3.2.2 Creación de un guión

Con la información recibida en la etapa anterior, se creó un guión para poder saber que se pondrá dentro de la producción audiovisual, siendo lo principal las animaciones hecha en cada década. Si hay un espacio en donde no exista un registro, explicar la razón de esto, pero de manera muy resumida.

Se tomó en consideración el tiempo disponible para poder crear la animación, el largo necesario para que no sea ni tan corto, pero tampoco lo suficientemente largo para que no este con mucha información.

3.2.3 Elección de diseño y estilo de animación

Para la creación del proyecto animado, se buscó referencias para poder basarse el tipo de animación que se iba a realizar. Se tomó en consideración los siguientes puntos:

1. Al ser un proyecto que no tenía mucho tiempo para crear e iba a estar hecho por una persona,
 - el estilo debía ser de una manera fácil de animar
2. El estilo de dibujo no podía ser complicado
3. Tenía que igual mostrar el mensaje que se quería dar a pesar de ser una animación sencilla.

Después de revisar los datos claves dichos anteriormente, se llegó a las siguientes conclusiones: tiene que ser estilo simple con colores que no molesten, debe ser de colores

planos y formas sencillas para que no sea difícil de animar, pero al mismo tiempo que con el poco detalle que se muestre, igual se entienda lo que está pasando.

Existe al momento de basar la tesis, el canal de youtube llamado Kurzgesagt – In a Nutshell el cual es conocido por sus videos informativos con animación y diseño simple. Pero para este trabajo se trató de buscar referencias de animaciones más nacionales, que se hayan hecho para informar, ya sea mostrado en la televisión o puesto en internet.

Después de ver varias referencias, se llegó a dos canales chilenos: Ministerio de Educación Gobierno de Chile y Ministerio de Energía - Gobierno de Chile, ambos tienen canales de youtube al momento de escribir esta memoria.

A pesar que ambos no se especifican en animación, tienen videos informativos los cuales se usan esta técnica. El ministerio de educación tiene varios tipos de animaciones, pero para este proyecto se basará en el estilo del video: “#LeoPrimero - Estrategias exitosas en la enseñanza de la lectura.” (Figura 1)

Mientras que el ministerio de energía, que a pesar de tener mayor cantidad de videos animados que el ministerio mencionado anteriormente, se va a usar como referencia los videos que tienen un estilo parecido al ejemplo. Los videos utilizados fueron: “Eficiencia Energética en el hogar”, (Figura 2) “Formación Ciudadana en Energía” (Figura 3) y “Unidades Didácticas y Recursos Educativos de Energía” (Figura 4).

Lo que más se destaca de la animación son las formas simples de los personajes, se usaron los diseños como referencias y los colores planos de esos videos, pero no usando el mismo estilo exacto.



Figura 1
<https://www.youtube.com/watch?v=ES0GWNQg1mc>

También se evitó hacer fondos, porque el tiempo no daba para hacerlo de la mejor manera, por lo que decidió ser uno de un color saturado, pero que no sea disconforme a la vista.



Figura 2
<https://www.youtube.com/watch?v=bzJr9ZoRRM&t>

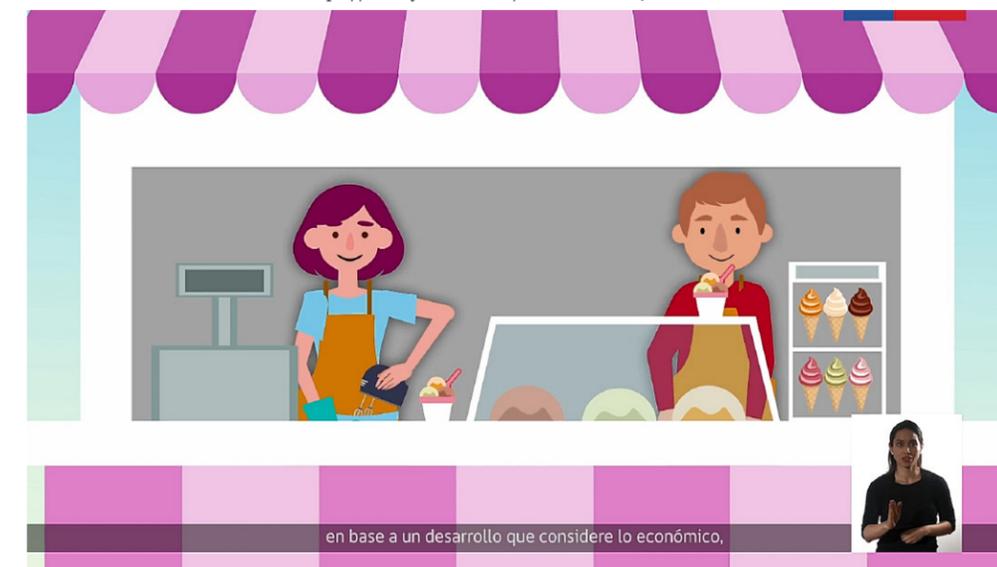


Figura 3
https://www.youtube.com/watch?v=7_K--F2ocnk



Figura 4
<https://www.youtube.com/watch?v=EAiWgtBvuHw&t>

3.2.4 Grabación audio y Storyboard

Después de la creación de guión, se hizo el storyboard, viendo que es lo que podía entrar y se lo que estaba escrito era necesario. Si algo no coincidía en el storyboard o era un dato innecesario, se modificó para poder ser coherente, corto y que aún llame la atención de espectador.

Después de eso de hacer una revisión de la grabación del documental, se arreglará los últimos detalles para que no sea tan largo para animar. Después de hacer las pruebas necesarias y que todo estuviera adecuadamente hecho, se hizo una composición en el programa para tener el audio listo y comprimido.

3.2.5 Animación de el mini documental

Con el audio ya hecho, se empezó a animar el trabajo. Para poder realizar esto, se usaron los siguientes programas:

1. Adobe After Effects para poder hacer la animación.
2. Adobe Illustrator para poder hacer los iconos y personajes de forma vectorial
3. Adobe Photoshop para poder hacer la reanimación de un segmento de la animación “15000 dibujos”

Sin contar algunas imágenes y videos, que estarán acreditados en el mini documental, todo el resto fue hecho a mano a través de Illustrator, para que no haya entre medio derechos de autor por la originalidad de los iconos.

Para que la composición no estuviera saturada, se dividió el audio en varias partes para que fuera más fácil de animar y la línea de tiempo no estuviera con mucho ruido.

3.2.6 Edición del proyecto

Tomando todas las escenas hechas con sus audios, se juntaron todas las escenas y se hicieron pruebas para que todo estuviera coherente.

Cuando había errores se volvía a corregir la escena para que coincidiera más con el audio y así todo estuviera en armonía. No solo debió verse informativo y que tuviera bien sonido, sino también debía verse estéticamente llamativo al público.

Etapa 4: Evaluación

En esta última etapa se tomaron las últimas decisiones para poder hacer la entrega de título.

Primero se hicieron los últimos arreglos a la memoria, viendo que todo estuviera bien escrito, es decir, que no tuviera faltas ortográficas y que estuviera coherente gramaticalmente. Se consideró todas las correcciones hechas con el profesor guía para poder dar un cierre a este proceso. Se vio como estaba hecho la diagramación de la memoria, y si debía tener algunas correcciones finales antes de la entrega.

Cuando se entregó la memoria, se pasó a la etapa de corrección de la animación, estando la mayor parte ya hecha, y arreglar los últimos detalles que se pueden mejorar para tener el proyecto lo más pulcro posible.

CAPITULO 4: MARCO TEÓRICO

Para poder ver el mapa conceptual (figura5), ir al anexo, página 156.

4.1 Cine

4.1.1 Concepto General

Antes de poder adentrarse al mundo de la animación, se debe ir a lo más general, al concepto principal en el cual esta industria reside: el mundo de la cinematografía.

Primero debemos saber que es el cine como definición en sí. “El cine es un arte y una técnica. Es el arte de narrar historias mediante la proyección de imágenes, de allí que también se lo conozca con el nombre de séptimo arte. Y es la técnica que consiste en proyectar fotogramas, de forma rápida y sucesiva, para crear la ilusión de movimiento.”⁸

La animación es considerada una categoría o género dentro del mundo del cine, específicamente si se basa en los parámetros de formato o producción. También puede ser considerado dentro del mundo de las artes visuales, pero al ser un concepto muy amplio, ponerla dentro de solo esta categoría se desviará del objetivo principal de esta investigación. Al estar ambos enfocados dentro del ámbito del movimiento, se puede observar el proceso de la metodología de la animación no solo como una técnica artística, sino también cinematográfica.

4.1.2 Cine de Chile

El cine chileno no empieza con los productos hechos, sino con tecnología traída para poder ver exhibiciones y distintos filmes de varios países. Pero si hablamos de los primeros filmes exhibidos y producidos en Chile entonces ese honor se lo lleva “Una cueva en Cavancha” en 1897 de Luis Oddó.⁹

Muchos de los filmes que hacían antiguamente estaban relacionada con la cultura chilena, normalmente en documentales. El proceso de creación de películas fue un proceso lento, dando algunos saltos en la primera década de los años 1900. Pero desde 1910, el cine chileno pega un gran paso y empieza a crear filmes todos los años, de todas las calidades posibles.

Un dato interesante que podemos inferir al revisar la lista de estas películas sacada en los primeros años que tiene parecido con la industria de animación chilena es la poca información que existen de estas películas, incluso algunos de ellas ni siquiera tienen el nombre de los directores, por lo cual encontrar algún registros es una tarea casi imposible.

Al pasar de los años, la cantidad de películas fueron creciendo tanto en cantidad como calidad. Esto es debido al avance de la tecnología y por los recursos que se usaban para

⁸Significados (2015) Significado de Cine. 02 de Octubre del 2019. Sitio Web: <https://www.significados.com/cine/>

⁹Cinechile (2009) Cronología del cine chileno, de Cinechile. 10 de Julio del 2019. Sitio Web: <http://cinechile.cl/cronologia-del-cine-chileno/>

poder producirlas. También se crearon varias organizaciones y producciones de cinematografía, la exposición que tuvieron estas películas se expandió, gracias a la creación de varios teatros para poder mostrarlos.

Los medios tampoco se quedaron atrás con la cobertura de los productos que se iban publicando. Un ejemplo es cuando el Mercurio en 1927 puso una lista de las películas que se habían hecho ese año, con las compañías hechas en ese tiempo. Un dato singular que se puede observar es que una de las más grandes compañías de filmes era una eléctrica, dando a entender que ellos estaban dispuestos a financiar varios proyectos teniendo los recursos necesarios.¹⁰

La crisis económica afectó de manera muy fuerte al cine chileno, donde poca producción se hizo por la falta de recursos. Esto se puede observar con la cantidad de películas que se hicieron en esta época. En los años 20 se podían hacer 10 películas al año si la situación económica lo permitía, pero en la década de 1930 hubo un corte abrupto de estas, siendo la primera estrenada en estos años en 1934.

El auge del cine chileno antes de la dictadura fue en los años 60, donde variadas películas eran hechas, algunas conocidas como “Tres Triste Tigres”, “Chacal de Nahueltoro” y “Valparaíso mi Amor” fueron hechas, incluso algunas son recordadas por la comunidad por los temas que tocaron (algunos fuertes como fue el de la pena de muerte) y por lo que representaban en el contexto de esta época.

El cine chileno fue creciendo a grandes pasos, donde más tipos de películas habían, organizaciones del estado daban incentivo para hacer películas, y la experimentación tanto de como hacer películas y los temas de que tratar. Pero como muchas saben, la dictadura dejó un duro golpe. “La producción baja completamente. Se produce el cierre de los órganos ligados al Estado y los departamentos de las universidades que enseñan carreras audiovisuales. Se deroga la ley que protegía el cine nacional. Muchos realizadores son tomados prisioneros.”¹¹

Otra consecuencia de esto es que muchos trabajos fueron quemados o cancelados porque iban en contra del ideal de la dictadura. Algunos de los que se salvaron fueron estrenados, pero mucho después de lo que estaba estipulado. Un ejemplo de esto es Palomita Blanca, una película que iba a ser estrenada en 1973, pero gracias al golpe militar, se tuvo que ocultar por el tono socialista que tenía. La encontraron oculta en los años noventa, la cual fue prontamente estrenada al público.

Esto da a entender que la dictadura hizo un gran daño a la cultura chilena en un tema no solo de animación, sino de la cultura de lo audiovisual en general, haciendo que con la prohibición de ideas, el cierre de carreras y la huída/encierro de varios artistas provocó esta gran pausa en nuestra historia.

¹⁰El Mercurio. (1927, septiembre 12). El progreso cinematográfico en Chile y Herald Film, de Memoria Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-349885.html>

¹¹Cinechile (2009) Cronología del cine chileno, de Cinechile. 10 de Julio del 2019. Sitio Web: <http://cinechile.cl/cronologia-del-cine-chileno/>

4.2 Animación

4.2.1 Definición

La palabra animación tiene un significado muy amplio; proviene de la palabra “latín, lexema «anima» que significa «alma». Por tanto, la acción de animar se debería traducir como «dotar de alma», refiriéndose a todo aquello que no la tuviera.

Una de las definiciones de la animación vendrá de parter del animador inglés Norman McLaren: “Animación es esa sutil diferencia que hay entre un cuadrado y otro y que solo depende del animador”¹²

Pero si nos basamos en cómo estuvo la animación en Chile, sobretodo en sus primeros años, entonces debemos basarnos en la descripción siguientes Variaciones epistemológicas, aplicaciones profesionales”, la cual dice lo siguiente: “La animación por dibujos es una técnica perteneciente al ámbito de la cinematografía, con la cual es posible generar la apariencia de vida a través de la ilusión de movimiento que se producen cuando los dibujos que varían gradualmente entre uno y otro - imágenes fijas denominadas fotogramas - a cierta velocidad de un período determinado de tiempo.”¹³

Al igual que todo ámbito artístico y cinematográfico, la animación tiene clasificaciones de las distintas y variadas técnicas que ha tenido a lo largo de los años. Las siguientes clasificaciones viene de la animadora Vivienne Barry:¹⁴

- Animación sin cámara y sin película
- Animación sin cámara pero con película
- Animación plana o 2D
- Animación tridimensional o 3D

Cada una de estas clasificaciones contiene técnicas que pueden ser incluso muy diferente en su forma de utilizarlas para hacer animación, pero eso no quita la gracia que producen un movimiento.

El primer grupo podemos incluso tomar las primeras formas de animación encontrada en las cavernas, donde solo con dibujos simples recreaban sus rutinas diarias como cazar. Dentro de este grupo también podemos encontrar la rotoscopia o taumatropo, fenakistiscopio, zootropo y flipbook. Este último aún se puede observar en internet, donde gente publica sus trabajos de animación hechos con este método en plataformas como youtube.

En el segundo grupo se encuentra dibujo y raspado sobre negativo de cine, tanto imagen como banda sonora. Esta técnica de animación es la forma más directa de crear imágenes en movimiento, ya que como dice, se trabaja con el negativo directamente. Se pueden

¹²Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

¹³Villegas, Ignacio; Navarrete, Carlos; Camhi, Bárbara; Espinoza, Danilo (2017) Dibujo en Chile (1791-1991): varia¹⁴ciones epistemológicas, aplicaciones profesionales. Santiago, Chile: LOM Ediciones Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

tener colores brillantes y crear imágenes con pocos trazos. No es muy utilizada y conocido esta técnica, ya que es “una animación realizada de esta forma, es burda,”¹⁵ pero eso no implica que deba ser considerada en menos que las más populares.

En el tercero podemos encontrar los dibujos animados, papeles recortados, dibujos sobre vidrio, arena animada, objetos planos, pizarra y tiza y animación sobre productos de vidrio. En este caso, los dibujos animados son los más utilizados como técnicas de animación. Esto incluye tanto animación con dibujos 2D como utilización con modelos 3D, ya que el método que se utiliza es el mismo. La diferencia es la cantidad de trabajo el cual conlleva en hacer cada técnica y la dificultad de hacer cambios de planos. A pesar de la gran tradición que ha tenido la animación 2D en la industria, creando grandes productos de entretenimiento como series animadas y largometrajes siempre serán recordadas en la historia del cine, la animación con modelos 3D o CGI usa menos recursos para poder hacerla, tanto como en el tiempo utilizado como los materiales usados, por la cual ha sido la preferente para crear especialmente largometrajes.

Este punto lo podemos observar en el siguiente ejemplo: en la figura 6 se muestra un cuadro de la película Blancanieves de la película Disney hecha el año 1937. La Figura 7 es de la película Frozen, hecha por la misma compañía pero en el año 2013. Ambos siguen el mismo concepto: usar fotogramas para luego crear la sensación de movimiento. Ambos utilizan personajes de la realeza la cual la cámara la captura.



Figura 6 https://www.lespanol.com/cultura/20190806/blancanieves-real-descubren-lapida-mujer-inspiro-cuento/419458376_0.html
 Figura 7 <https://www.indiewire.com/2014/02/the-scrambled-sexuality-of-frozens-let-it-go-126844/>

La diferencia es la técnica utilizada. En la primera figura se utilizó un estilo 2D, y en esa época se hacían los dibujos de forma manual, es decir, cada fotograma era un dibujo distinto. Mientras que en el caso de Frozen se usa un software que automáticamente se hacen los fotogramas cuando programas el movimiento con un modelo computarizado 3D.

¹⁰Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

También hay que tomar en consideración que Blancanieves fue hecha 75 años antes que Frozen. Entonces, si nos ponemos a analizar las visuales, podemos ver que la primera imagen los colores son más claros y poco saturados excepto algunos objetos como la parte superior del vestidos de Blancanieves. Su estilo de arte es suave, con pocas sombras y con líneas claras en los personajes. Mientras que en la segunda figura se muestran sombras definidas, colores muy saturados, variedad de texturas y no hay delineado. Todo esto tiene que ver con los materiales usados para poder crear estas animaciones. Uno usó materiales tradicionales (acuarelas, pinturas, etc), mientras que la segunda fue todo digital. Hay que considerar que ambas animaciones tratan de lograr otros objetivos con su animación al momento de hacerla. En la época en que Blancanieves fue creada, la animación estaba aún en pañales, por lo cual había mucha experimentación con las técnicas y el computador moderno aún no existía en esa época, por lo cual debían crear con lo que tenían a mano. En cambio, al momento de producir Frozen. Han habido muchos tipos de películas animadas tanto en cantidad como calidad. Disney además tiene una vasta experiencia al momento de hacer la animaciones, lo cual se puede observar en la figura 2.

Al momento de publicar esta memoria, las animaciones con modelos computarizados o CGI enfocados más que nada en que la animación tenga un parentesco lo más parecido con la realidad, pero que al mismo tiempo aún mantengan su estilo caricaturesco. Esto se observa como los personajes tienen algunos aspectos exagerados (como la anatomía de la cara), pero están dentro de un espacio que tiene un parentesco con la realidad. Esto se puede observar mejor en la siguiente figura (8), tomando como ejemplo una película de Dreamwork, Como entrenar a tu dragón 2 (2014), donde podemos observar como cada detalle del fondo, sobretodo la flora, tienen una visualidad muy parecida a la que nosotros encontramos actualmente, pero los personajes son los que de verdad destacan por sus rasgos caricaturescos.



Figura 8 <http://www.anim-arte.com/como-entrenar-a-tu-dragon-2-critica/>

Esta imitación de la realidad ha provocado que el marketing de la industria este aspecto, es decir, en mostrar la capacidad que tiene esta tecnología al crear proyectos animados. El usar CGI como un medio de poder crear imágenes con una visualidad “realista” ha hecho que la mayoría de las grandes compañías dirijan sus esfuerzos a generar películas animadas con este estilo en vez de experimentar con diferentes técnicas o visualidades.

Eso no significa que otros tipos de animación haya desaparecido. En los festivales de enfocados en esta industria, como el más popular de Latinoamérica Anima Mundi, se puede observar la gran cantidad de estilos y técnicas en los filmes producidos. Son en este espacio donde podemos ver la creatividad y el esfuerzo puesto en manos de varios artistas se pone a prueba, donde la convencionalidad no es lo más importante.

El último grupo está los objetos animados, muñecos o stopmotion, plasticina o claymotion, pinboard y pixilation. Dentro de este grupo, el stopmotion y claymotion son los más utilizados actualmente. A pesar de que la animación hecha con modelos 3d es la más económica y popular de hacer hoy en día, hay estudios que aún trata de utilizar estos métodos volumétricos, como es el caso de Laika, que cada vez trata de mejorar su técnica de stopmotion gracias al avance tecnológico a ha habido.

Para poder distinguirla de las animaciones de la categoría anterior, se utilizará como ejemplo la película “Kubo y la búsqueda del Samurai” (figura 9), hecha por la película Laika en el año 2016. A pesar que tiene un gran parecido con la películas hecha por modelos 3D renderizados en el computador, el proceso y la técnica las cual se utilizan es tan distinto que los que no están acostumbrados a lo que pasa detrás de cámaras en la creación de este tipo de películas, se sorprenden de todo el esfuerzo que se pone en trabajar en solo una escena. Y como no es a simple vista el trabajo que se hace porque imita el trabajo



Figura 9

Figura 4 <https://www.awn.com/news/kubo-and-two-strings-headed-japan-release>

La mayor distinción de estas técnicas se puede apreciar todavía más cuando uno observa como es el ambiente y la forma de trabajo que se ocupan para producir estas películas. En el detrás de escena de la película Kubo, el director de la película Travis Knight, un animador que se destaca en stop motion, dice que la principal diferencia entre usar animación con objetos 3D y el uso de los computadores es la actitud y la disciplina que uno tiene en frente de este tipo de trabajos.¹⁶

La mayor diferencia entre ambas animaciones es que la animación 2D tiene una base principal CGI que puede modificar sin problemas y utilizar la mayor cantidad de veces que uno quiera si necesidad que el original se pierda. En el stop motion, en cambio, se deben crear varias bases de un muñeco porque lamentablemente, ese puede funcionar para una escena, o incluso, para un solo cuadro. Hay que tener mucho más cuidado al momento de hacer cada escena con la técnica 3D. Esto se puede ver en la comparación de la siguientes imágenes: en la figura 10 y 11, podemos ver el proceso de modelar y hacer la base del personaje. En la primera imagen, podemos observar que todo se hace a través de un objeto tecnológico, mientras que en la segunda usan un objeto 3D, haciendo de manera tradicional cada detalle, como también se aprecia en las figuras 12 y 13. La disciplinas que uno necesita tener para poder ambos tipos de animación son totalmente distintas. Es una técnica que llega a ser más complicada que la animación 2D, tanto por recursos por el tiempo en que uno se dedica a hacerlas.



Figura 10

Dreamworks animation, behind the scenes



Figura 11

“Behind the scenes: Kubo and the two strings.” de BBC-Click

La razón por la cual se dió énfasis a este punto se verá más adelante cuando se hable de los últimos proyectos hechos en Chile antes de que hubiera empezado la dictadura.

¹⁶BBC Click (2016, septiembre 9). Behind the scenes of Kubo and the two strings. - BBC Click [Archivo de video]. Recuperado 09 de septiembre 2016. Sitio Web: <https://www.youtube.com/watch?v=JncuykDwT8A>



Figura 12
Dreamworks animation, behind the scenes

Figura 13
"Behind the scenes: Kubo and the two strings." de BBC-Click

4. 2. Animación Latina

Como se mencionó anteriormente, la región de Latinoamérica tiene un gran historial en la industria de la animación. Incluso, en esta región fue donde se creó el primer largometraje animado en 1917 en Argentina, llamado el Apóstol, la cual lamentablemente no existe registro de este producto, excepto de la siguiente imagen: (figura 14)

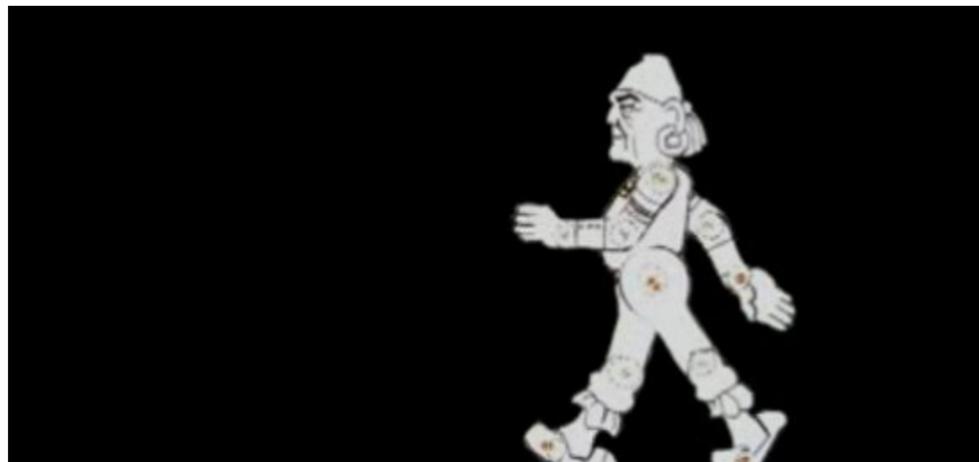


Figura 14
<https://www.muyinteresante.com.mx/preguntas-y-respuestas/cual-primer-pelicula-dibujos-animados-caricatura/>

Se tenía una gran apreciación por la animación antiguamente, la cual se puede ver en la gran variedad de proyectos que se han hecho durante el período que estamos investigando. No son tan conocidos como los hechos en Estados Unidos o Europa, pero igual han aportado a esta industria con sus animaciones que muestran su cultura. Los que han destacado en este campo son:¹⁷

1. Uruguay
2. Brasil
3. Argentina
4. Cuba
5. Venezuela
6. Perú
7. Colombia
8. México
9. Chile

Se debe destacar las hazañas y la gran aporte y labor que han tenido especialmente Brasil y Argentina en esta industria, llevando más de 100 años creando variedades de filmes y animaciones. Otro que también se ha unido a lo largo del camino para aportar de gran manera es México, sobretodo en los años 40, donde se fundaron una variedad de estudios de animación.

Los países latinos tenían una buena apreciación sobre lo que era la animación, incluso algunos autores de la época lo consideraban un género único y que tenía su propia sección en el cine en general: "El dibujo animado, en cambio, crea un simbolismo más legendario de cuento de hadas, trastos y brujas"¹⁸ Se puede inferir que este medio era para traer un medio más fantástico a la vida, ya que antiguamente no existía la tecnología para poder crear esos mundos mágicos y que puedas sumergir en ellas tan fácilmente como lo hacía la animación.

Latinoamérica muchas veces crearon sus propias animaciones para poder representar su cultura de manera "correcta", ya que en esa época las grandes compañías como la de Walt Disney crearon, a través de distintos cortos, formas de representar otras culturas, pero muchas veces no resultaba lo suficientemente complaciente. Porque no mostraban lo que hacía especial al país que estaban representando, o el personaje no es relacionado a algo cultural de ese país (como pasó en el caso de Chile, donde Disney lo representó como un avión y usando la leyenda del Teniente Bello, lo cual no fue muy bien recibido por algunas personas. Esto hizo que Pepo creara a Condorito, personaje reconocido mundialmente actualmente)¹⁹

Tratar de competir con Disney y Europa no era una tarea fácil, ya que estas compañías tenían los recursos necesarios para poder crear una gran variedad de filmes y tenían una tecnología que superaba a los países latinoamericanos, pero eso no significa que se que-

¹⁷Sorgentini, Dante. (2017). Animación Latinoamericana. 01 De Enero del 2019, de Tiki-Toki Sitio web: <https://www.tiki-toki.com/timeline/entry/332817/Animacion-Latinoamericana/>

¹⁸Lescarboua, Angel. (1949). Cine y Dibujos animados. Caracas Venezuela: Universitaria.

¹⁹Ulibarri, Luisa. (1972). Caricaturas de Ayer y Hoy. Santiago Chile: Quimantú.

daban atrás. Uno debía ingeniárselas, incluso crear su propia tecnología, para poder crear filmes de maneras variadas y creativas para poder llamar la atención del espectador; es ahí donde se trató de llegar a través de los diseños de los personajes y situaciones que representará la cultura de cada país.

En algunos países la animación sigue siendo vital para su cultura. Este es el caso de Brasil, donde incluso volvieron a animar la primera animación que tuvieron llamada “O Kaiser”. Este filme fue extraviada por el tiempo, pero como este país no quiere abandonar su historia, se hizo lo posible para poder recrearla, juntando a varios animadores, tratando de imitar las técnicas de esa época. Fue otra manera de conmemorar su historia y aporte, basándose en los pocos fotogramas que existían cuando se realizó el proyecto. (Figura 15)



Figura 15
<https://solomonos.com/home/animacion-en-brasil/>

Es tan importante la animación en Brasil, que incluso hicieron en los años 90 el festival Anima Mundi, el festival de animación más importante de nuestra región. Todo esto empezó porque los creadores de este festival querían no solo mostrar la creatividad que tiene la animación, sino también educar a la gente, ya que ellos también veían como un medio para informar. “Los festivales son una potentísima estancia. Los festivales son espacio para culturizarnos. Y también hablamos de la posibilidad de una determinada arte, específicamente animación. Tiene una posibilidad del poder de la animación para hablar cosas complejas de una manera simple. De discutir temas de otra manera”²¹

2.3 Evolución del proceso de animación: Forma Global

La animación no es un arte que lleva pocos años, incluso podemos decir que los primeros registros oficiales acerca de esta técnica las podemos encontrar a principios del siglo XIX, especialmente con la creación del fenaquistiscopio (nombre griego Phenakistoskopio, el cual se define como espectador ilusorio) en 1831. Como se puede observar, a pesar de ser un objeto simple, pero al tener varios dibujos seguidos que forman una secuencia. Si uno los mueve de forma rápida, la secuencia de movimiento se creaba, pero como había que hacerlo de una forma específica para poder lograr ese objetivo. (Figura 16)

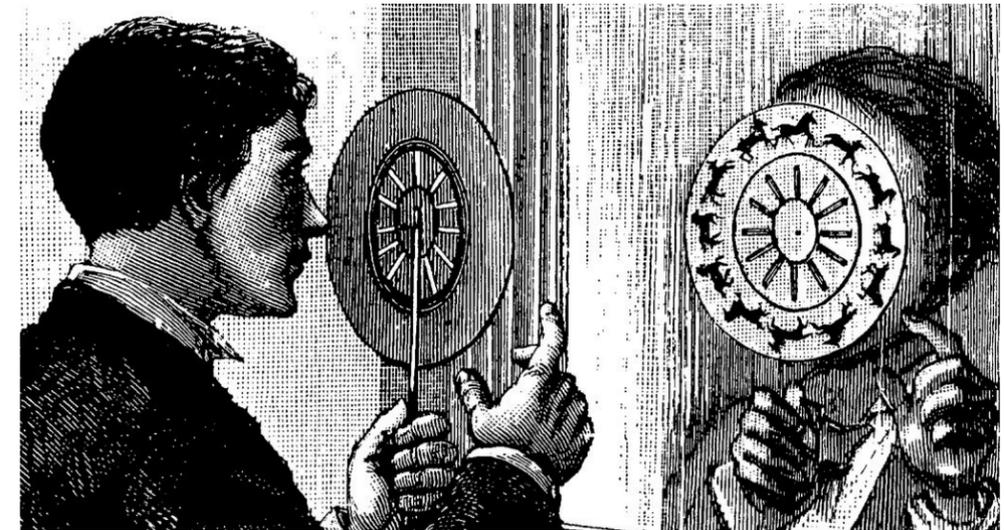


Figura 16
<https://zinematiks.wordpress.com/fenaquistiscopio/>

Se puede considerar varios intentos y creaciones como los precursores de la animación hoy actualmente, pero los que tienen el título de la primera animación con los estándares de hoy en día al filme “Homorous phases of funny faces” de J.Stuart Blackton en 1906. Este mismo año también se creó la primera película animada llamada “Gertie the Trained Dinosaur” producida por Winsor McCay. A pesar de estos grandes logros, tuvo que pasar 9 años para que Earl Hurl creara las celdas de animación, las cual serán las bases para los siguientes proyectos que se hará a lo largo del siglo XX.

Hubieron grandes avances a lo largo de la década de los años 20, donde la animación se mezcla con personajes de la vida real, ocurrida en 1923 con Alicia en el País de las maravillas creada por Walt Disney, y la primera animación sincronizada con música, la cual era “Steamboat Willy” donde aparece el icónico personaje Mickey Mouse por primera vez.

A pesar de todos estos trabajos, el proceso de animación no tenía una metodología estandarizada, por lo cual muchos aprendían a través de experimentaciones, publicaciones vistos anteriormente o de maestros que estaban dentro del área.

Esto cambió cuando se creó la primer largometraje animado hecho por Disney, la cual fue Blancanieves en 1937. Hubo no solo en la metodología de la animación, sino en cómo se veía la animación en general. Walt Disney, en un mini documental que muestra un pequeño detrás de escenas de este filme, se puede observar este nuevo pensamiento. “Lo primero que hice cuando tuve un poco de dinero para experimentar, envié a todos mis artistas de vuelta a la escuela.”²²

²¹Conferencia Chilemonos: Anima Mundi “Pioneros de la Animación Latinoamericana”; 10 de Mayo 2018, Santiago, Chile

²²Aladar Clásicos Disney (2013, diciembre 21). Así se hizo Blanca Nieves y los Siete Enanitos [Archivo de video]. Recuperado 22 de Junio 2019. Sitio Web: <https://www.youtube.com/watch?v=CTbz-KyOPTM>

Esto significó una transformación grande en el proceso de animación, ya que gracias a la metodología creada por esta empresa, los trabajos animados usaron este proceso como base para poder crear futuros proyectos, sobretodo por las grandes empresas que estaban dentro de esta industria.

En las siguientes imágenes a continuación, se puede apreciar el proceso en cual los fotogramas pasan desde el boceto hasta que se transforman en un fotograma. Las siguientes imágenes fueron sacadas de documentales “Como se hizo Blancanieves y Los Siete Enanitos” (Figura 18), un mini documental que vino incluido en como contenido extra en el vhs de esa misma película, y “How Walt Disney Cartoons are Made”(Figura 17 y 19), un documental publicado en el año 1955.



Figura 17
“How Walt Disney Cartoons are Made”

Figura 18
“Como se hizo Blancanieves y Los Siete Enanitos”

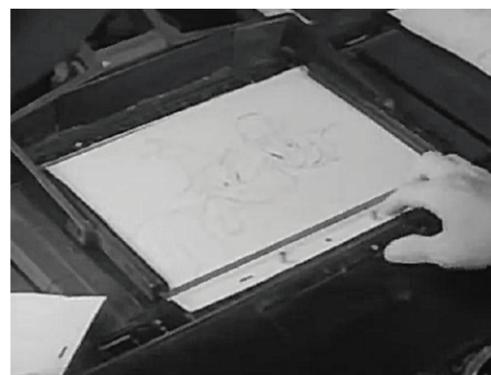


Figura 19
“How Walt Disney Cartoons are Made”

En la Figura 20, se puede observar cómo los artistas el proceso de creación de fondos. Podemos observar que la creación de los personajes animados y en fondo; eso es porque ambos usan metodologías y un tipo de disciplina distinta para poder enfrentarlas al momento de producir cualquier proyecto animado.



Figura 20
“Como se hizo Blancanieves y Los Siete Enanitos”

Como se puede ver, los artistas dedicados especialmente en el fondo de un proyecto audiovisual animado tiene una mesa de trabajo más grande que el de los personajes. Se usa también otro tipo de coloreado. En este caso, se trató de hacer un fondo con acuarelas, haciendo que el contexto en el cual ocurría la película fuera envolvente y tuviera una sensación de en una pintura, pero al mismo tiempo no debe llamar la atención porque lo importante son los personajes en movimiento. Eso también se logra haciendo que el fondo no tenga colores muy saturados, las formas no sean tan alejadas a la realidad, y haya un constante contraste con los personajes en pantalla.

Otro factor que se debe considerar cuando se genera el fondo de una película animada es que se usa siempre una imagen estática, pero que se va moviendo con el personaje, es por eso que se usa una mesa de trabajo más grande. A pesar que se captura un solo espacio del lugar, la cámara debe estar constantemente moviendo para seguir al personaje o crear una escena de ambiente; por eso el fondo debe ser lo suficientemente grande para este cometido. Esto se puede observar cuando se crean los fotogramas para las animaciones. (figura 21)



Figura 21
"Como se hizo Blancanieves y Los Siete Enanitos"

Por lo cual nos da a entender un dato importante que siempre el artista de fondo debería tener no solo el tamaño consciente sino también tener un ambiente uno coherente y que envuelva a los personajes dentro del contexto del filme de la mejor manera posible. Ya que, al momento de haber un error, como el plano del fondo se corre o los personajes que están en la celuloide no concuerde con la escena.

Con a medida que la tecnología avanzaba, los procesos para poder crear estas animaciones se volvió más rápido, pero bajo el mismo concepto original de Disney en la animación 2D. En el documental "Walt Disney, Multiplane Camera" se puede observar cuando uno hace una captura de un fotograma (figura 22). El concepto de usar una cámara para seguir el movimiento de un espacio grande, viene incluido en los softwares computacionales.

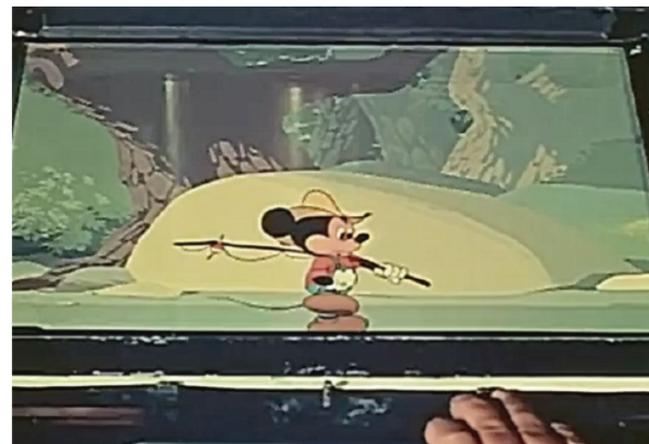


Figura 22
"Walt Disney, Multiplane Camera"

Pasó un largo tiempo antes que se creará la primera animación hecha a través de un ordenador. Esto pasó en 1963 y se llamó: "Two-gyro gravity gradient attitude control system". Esto fue el primer paso para poder utilizar el computador como una herramienta de creación artística animada. Varias películas empezaron a utilizar los beneficios la cual esta traía, especialmente crear efectos especiales en varias películas.

Eso sí para poder entender el verdadero potencial de los computadores en el mundo de la animación, tuvo que crearse el primer largometraje animado llamado "Toy Story", hecho por Pixar en el año 1995. Lo que muchos no esperaban, es que gracias a este suceso, el uso de computadoras en esta industria creció de forma exponencial, incluso películas que son principalmente 2D tienen sus componentes 3D para poder hacer el proceso más rápido y así sacar más proyectos seguidos.

Hoy en día podemos ver aún variados tipos de animaciones, pero los predominantes actualmente son la animación 2D, que se pueden ver en las series animadas de la televisión, stop motion y animación con modelos 3D de computación, especialmente en largometrajes animados llevados al cine.

4.4 Arte

Para poder estudiar de una manera más adecuada este concepto, ya que tiene un significado muy amplio, se va a enfocar 3 tres temas específicamente, de lo más general a los más singular.

4.4.1 Contexto General

El arte en Chile ha pasado por varios cambios. Hay que considerar cuando uno menciona arte en este país, se menciona los grados de pintura y escultura. Para un pequeño contexto, Chile viene practicando estos dos tipos de artes por muchos años, incluso en la época precolombina. Pero para esta investigación, nos vamos a concentrar en el contexto del siglo XX.

Antes de adentrarnos a este siglo, debemos entender que el arte era considerado como un pasatiempo de elite, de la oligarquía. Lo que se pintaba y se creaba era todo relacionado con ese mundo. Pocos tenían acceso a ella y además los trabajos eran basados más que nada de lo poco que llegaba a Chile y lo que existía dentro de este país.²²

Eso sí, cuando empezó 1900, hubo un cambio radical en el pensamiento de los artistas. En este nuevo siglo el arte dejó de ser algo de pocos. Más personas tuvieron la experiencia de poder adentrarse y trabajar dentro de esta industria.

Esto también se da por más acceso a nuevos movimientos artísticos llegados a Chile, sobretodo por los numerosos viajes al extranjero que personas hicieron en estos años, lo cual trajeron al país latinoamericano.²³

²²Cruz de Amenábar, Isabel (1984) Arte: Historia de la "Pintura y Escultura en Chile" desde la Colonia al S. XX. Santiago, Chile. Editorial Antártica S.A

²³Ibidem

Hizo que más gente pudiera observar y ver por primera vez estos tipos de pintura y escultura sin necesidad de salir del territorio. Por lo cual podemos inferir que el arte, antes del año 1920, estaba en un proceso de cambios, experimentación y varios conceptos nuevos traídos desde el extranjero y por varias personas más teniendo acceso a ella, dando un nuevo sentido a lo que era el arte en los siglos pasados.

4.4.2 Dibujo

El dibujo en Chile tiene una historia que viene del antes del siglo XVIII. En el libro “Dibujo en Chile (1797-1991) Variaciones epistemológicas, aplicaciones profesionales” utiliza varias definiciones con distintos términos para referirse al dibujo en sí. Partiendo por el más general, que citando a Gómez Molina “Definir el dibujo de algo es determinar la estructura más profundas de las relaciones cambiantes con las cosas”²⁴

En este mismo capítulo, nos varias definiciones sobre el dibujo en sí, pero vista en distintos ángulos. Todo lo que se dirá en continuación son definiciones sacadas del libro mencionado anteriormente, específicamente el capítulo de Ignacio Villegas:

Dibujo y vocación demostrativa: mapas esquemas, planos, definición de cuerpos y sus medidas. Esta práctica dibujística se asocia con la geometría y esta a su vez con la matemática, pues nace y sirve -entre otras cosas- para explicar las relaciones de distancia y tamaño de las representaciones de diversos cuerpos.

-Dibujo, suplemento y complemento: se trata de la función que ejerce el dibujo cuando imita otra disciplina, la reemplaza o la asiste.

-Dibujo idea y metáfora: la función ideática y simbólica del dibujo se expone plenamente en la arquitectura, la planimetría y el arte.

-Dibujo y enseñanza: ocurre cuando más que demostrar, enseña. Se trata de un afán didáctico, donde por una extensión de la técnica y a veces de orden metonímico, sirve para dar cuenta de otras áreas o disciplinas.

-Vinculación entre dibujo y relación de la frontera: surge entre la unión entre la ilustración y exploración instrumental; se inicia con la ilustración tradicional para continuar con el dibujo de animación y las tecnologías digitales al final del siglo XX, y comienzos del XXI.

Se va a tomar énfasis en este último de aquí, ya que en este libro lo relacionan con el mundo de la animación, sobretodo por los avances tecnológicos que ha habido a lo largo del tiempo. Esto ha resultado en varios proyectos que se verán con más detalle más adelante.

4.4.3 Caricaturas

“Se hace caricatura cuando en la representación gráfica la realidad se expande o se contrae, aumentando o eliminando rasgos según su conveniencia -generalmente ética- que se desee exaltar en el personaje.”²⁵

Chile tiene una historia con el caricaturismo, incluso mucho antes de que Chile se interesara en la animación. Podemos inferir que este estilo de dibujo pudo haber sido el antecesor de la animación chilena, sobretodo los primeros intentos que se hicieron en nuestro país.

Las caricaturas tuvieron un rol muy importante en el ámbito no solo en la comedia, sino también en el ámbito político. Las primeras publicaciones de este estilo de dibujo se trataba de exaltar los problemas de la sociedad que existía en ese entonces, a través de varios periódicos y revistas. El primer periódico de caricaturas se llamó El Correo Literario en 1858 “(...) que se dice político, literario e industrial, redactado por la pluma de José Miguel Torres y dibujado por Antonio Smith, registrado (...) como el primer caricaturista chileno.”²⁶

Un dato interesante es que antiguamente caricaturas se utilizaba también para referirse a los dibujos animados antiguamente, ya que el mismo concepto de animación en si no era muy utilizado en esos años. Esto se aprecia cuando en la Nación del año 1921, cuando se iba a estrenar el filme “La transmisión del cambio presidencial” el diario tenía como subtítulo: “La Transmisión del Mando Supremo 1920-1925, en caricaturas”

El dibujo, sobretodo las caricaturas, era algo muy importante en nuestro país, incluso comenzando en el gobierno de Manuel Montt, donde se publicó la primera revista dedicada a las caricaturas en 1858. Desde ese tiempo, las caricaturas servían para ilustrar los problemas sociales y políticos que existían en esta época.²⁷ Esta tradición se mantendrá a lo largo del siglo XIX. En el siglo XX, las caricaturas en Chile tiene un gran crecimiento, con grandes expositores y grandes artistas adentrándose a este nuevo mundo, como fue el caso de “Coke” Délano.

Se puede ver este estilo de dibujo influenciando las primeras animaciones hechas en Chile. Si comparamos uno de los dibujos que se publicaban en la revistas de caricaturas al principio del siglo XX (figura 23) y uno de los pocos cuadros registrados de la animación “Transmisión del mando presidencial” (figura 24) se podrá observar un parecido en el estilo de dibujo y la cual fue la inspiración para poder crear el filme.

Entonces, si se toma estos tres conceptos, se podrá observar como estos movieron la industria de la animación en los primeros tiempos en latinoamérica, lo cual conllevó al corto plazo a que algunos se adentraron en la industria de la animación.

Además hay que considerar que la enseñanza sobre la animación aún no era institucionalizada. Normalmente uno tenía que autoenseñarse para tener algún conocimiento o

²⁴Villegas, Ignacio; Navarrete, Carlos; Camhi, Bárbara; Espinoza, Danilo (2017) Dibujo en Chile (1791-1991): variaciones epistemológicas, aplicaciones profesionales. Santiago, Chile: LOM Ediciones

²⁵Ulibarri, Luisa. (1972). Caricaturas de Ayer y Hoy. Santiago Chile: Quimantú.

²⁶Ibidem

²⁷Ibidem



Figura 23 Ulibarri, Luisa. (1972). Caricaturas de Ayer y Hoy. Santiago <http://cinechile.cl/pelicula/la-transmision-del-mando-presidencial/> Chile: Quimantú.

Figura 24 Ulibarri, Luisa. (1972). Caricaturas de Ayer y Hoy. Santiago <http://cinechile.cl/pelicula/la-transmision-del-mando-presidencial/> Chile: Quimantú.

practicar este método, o encontrar algún maestro que sabía de esto. Incluso en épocas más recientes ni siquiera estaba el concepto de profesores de animación. “Yo no hablaría de profesores porque no fue en un ámbito de una carrera con una malla curricular, así que preferiría hablar de maestros animadores que me enseñaron en su momento el oficio.”²⁸

Un dato curioso es que algunos que aportaron en la industria de la animación tuvieron sus raíces dentro de las caricaturas. Un ejemplo de esto es alguien que tuvo una gran presencia como dibujante, pero el aporte que tuvo en el mundo de la animación fue tan grande, que según Vivienne Barry, la película que hizo es considerado el primer verdadero filme animado creado en Chile: es nada menos que Jorge “Coke” Délano, el cual creó “La Calle de ensueño.”

Teniendo experiencia como dibujante, los fotogramas y los movimientos eran muchos más fluidos que los de Serey, y como se mencionó antes, Délano tiene más experiencia en el área artística, tanto como dibujante como director de cine, ya que él tenía dentro de su directorio algunas películas ya hechas.

Otro gran ejemplo de esta relación es el artista Oscar Vega Etcheverry, donde antes de trabajar para Televisión Nacional haciendo segmentos como el TV tiempo, se dedicó a hacer historietas, siendo la más conocida Mampato. Su gran experiencia le ayudó a poder adentrarse al mundo de la animación por tener una noción de movimiento y técnica.

4.5. Educación

Para poder entender mejor el contexto educacional en cada período, en este marco teórico se va a separar dos temas, las cuales ambas se complementan para esta investigación: el contexto general, y el ámbito artístico que existía dentro de la educación.

4.5.1 Contexto General

Como antecedentes, se debe observar el estado de la educación que existía en Chile antes de la llegada del año 1920.

Chile estaba en un proceso de cambios en la educación. Chile era un país donde un gran porcentaje de la población era analfabeta, y había poca asistencia escolar. El tener educación era un privilegio en esa época, sobretodo porque estaba ligado a la educación religiosa.²⁹

Había una gran alfabetización en Chile, sobretodo en menores de 14 años, lo cual era alarmante ya que los políticos creían que la educación era un medio para que el país creciera de una mejor manera. Otro gran problema que existía en esa época era la gran inasistencia que había en los colegios, principalmente porque algunos padres preferían que sus hijos se quedaran trabajando. Cabe recordar que el trabajo infantil era aún un problema a finales del siglo XIX.³⁰

Para poder combatir con esto, se hizo lo siguiente

1. Creación de nuevas escuelas
2. Mostrar a la población la importancia sobre la educación para el país
3. Mayor acceso a la educación para los más vulnerables
4. La mujeres accediendo a la educación por primera vez
5. La creación de la Ley Educación Básica obligatoria

Esta última medida fue de gran apoyo para que muchos niños pudiera adentrarse al mundo de la educación; provocó que en Chile hubiera más gente alfabeto que analfabeta, volviendo a este país en uno letrado.

4.5.2 Contexto Educacional artístico

No podemos hablar sobre la educación de animación dentro del contexto se está describiendo, ya que lamentablemente, el concepto de enseñar esta técnica de una manera metodológica, en una institución y profesores con conocimiento de los temas, no existía como una carrera específicamente, por lo cual muchos de las personas que aprendieron a animar fueron autodidactas o maestros que tenían experiencia en la industria.

Por lo cual, en esta investigación, hay que enfocarse sobre la educación artística de modo general, tanto en educación básica como superior, para poder tener un contexto sobre como los creadores aprendían las técnicas para poder crear estos filmes.

²⁸Daniel Martínez, Profesor de la UDLA, Universidad de la Américas, 26 de Marzo del 2019. 42

²⁹Serrano, Sol; Ponce de León, Macarena; Rengifo, Francisca (2018) Historia de la educación en Chile (1810-2010) ³⁰Tomo II, La educación nacional (1880-1920), Santiago, Chile: Penguin Random House Grupo Editorial S.A
Ibidem

Si se investiga un poco sobre la cronología de la educación artística de Chile, hubo un gran énfasis en las siguientes áreas: pintura, escultura y dibujo. Habrá un gran énfasis en este último, porque se puede considerar que las enseñanzas que se hacían dentro de las salas de clases dan una base de como era visto la temática de poder utilizar esta técnica de cierta manera.

Un ejemplo que se puede apreciar esto son los cuadernillos que impartía el Instituto Pinochet Le-Brun. Estos datan del año 1938, donde interesadamente se impartía de manera a correspondencia. Se puede inferir que esta era otra de poder educarse en esa época sobre este tipo de enseñanzas, ya que antiguamente no había tanto acceso a la educación, sobretodo para las mujeres.³⁰ Un dato extra se puede agregar a este liceo es que fue una privada donde se impartía educación a ambos sexos, fundada en 1875. Como la educación en ese tiempo era muy limitada porque era impartida por la religión, no había espacio para que la mayoría de la gente estudiara.

Cabe recordar que no todos tenían acceso a este tipo de educación y al arte en general antes de los grandes cambios ocurridos al principio del siglo XX, ya que como se menciona anteriormente, estaba más centrada en mundo oligárquico y elite, por lo tanto no todos tenían los conocimientos principales ni siquiera de dibujo, y como la animación era muy nueva en el siglo XX, había que tener un grado de profesionalización y conocimiento de cine para poder crear las primeras animaciones en Chile. Esto ya da una base para poder entender quienes pudieron haber hecho estos trabajos, sobretodo en las décadas siguientes, donde el hacer proyectos artístico pasó de ser algo más de lado debido al difícil contexto que sufría en el país.

³¹Archivos de Referencias Críticas (2018) Isabel Le Brun de Pinochet [artículo], de la Biblioteca Nacional de Chile. 25 de Julio del 2019. Sitio Web: <http://www.bibliotecanacionaldigital.gob.cl/bnd/628/w3-article-202804.html>

CAPÍTULO 5: ANIMACIÓN CHILENA, UN CAMINO DE TRABAJO POCO RECONOCIDO

Como se ha mencionado a lo largo del documento, la animación en Chile ha tenido su trayectoria, pero no muchos saben de esto por la falta de documentación que existe. Las razones se puede resumir en estos dos puntos:

1. Poco interés en los trabajos de animación hechos antiguamente, por lo cual no hubo conservación de los proyectos.
2. Los trabajos hechos en los primeros años no son considerados como un gran impacto para crear una historia sino más bien como hitos o hechos aislados.

Lamentablemente esto también incluye los trabajos recientes que fueron hechos para varias cadenas televisivas y/o streaming, incluso tenemos al ganador de un óscar, “Historia de un Oso” por Gabriel Osorio, premio el cual consiguió en el año 2016.

El documentar la animación chilena es algo reciente, ya que no existen publicaciones acerca de los hitos ocurridos dentro de esta industria en este país que datan antes del año 2000. La primera publicación que habla sobre los acontecimientos de la animación en Chile viene del libro de Vivienne Barry publicado en 2010.

Un ejemplo donde se puede ver la falta de interés es en la auto publicación de Luis E. Muñoz Salazar en su libro “500 AÑOS, Cronología de Chile. 1942-1992”. Según el mismo autor, se hizo una extensa recopilación de información de los momentos más importantes en Chile, esta incluye una gran variedad de tópicos, excepto en el área artística, esto incluye animación. Cuentan incluso en detalle el impuesto interno bruto desde que se instaló en el país. Podemos inferir, repitiendo lo dicho anteriormente, que el interés por el arte era bajo para poder documentar en Chile de manera adecuada. Hay que agregar que los mismos artistas tenían un círculo muy cerrado, por lo cual no existía información general sobre lo que estaba ocurriendo dentro de ese mundo.

Hay que considerar la falta de internet en esos tiempo ha contribuido a la escasez de información y poco conocimiento al área artística. Lo mínimo que salía del mundo artístico chileno eran músicos o escritores que lograban tener fama internacionalmente, por lo cual había menos oportunidades de poder estar al tanto de lo que ocurría en esa época, excepto si trabajabas dentro de él o tenías un contacto cercano.

Incluso hay que tener en cuenta que las publicaciones sobre trabajos artísticos nacionales en esa época eran escasos, y lamentablemente no eran muy conocidos. Algunas de estas tienen toda la información necesaria para tener un contexto sobre la situación artística del país. Muchos de estos se enfocan en uno de estos dos factores:

Artistas/Trabajos específicos con una explicación (no siempre detallada) de cada uno
Situación general sobre lo que ocurría en Chile acerca de algo específico, no dando ejemplos o no describiendo todo lo que pasaba en el país.

Con la salida de las recientes publicaciones que existen al momento de escribir esta memoria sobre la animación chilena se puede tener la base para empezar la investigación, pero con tener estos dato predeterminados no basta. Ya que no todos los documentos no tienen los detalles que se buscan o tienen información desactualizada. Otro libro que existe en el cual se menciona la animación chilena es “Dibujo en Chile (1797-1991)” pu-

blicada en el año 2017, la cual tiene escrito sobre el tópico en solo un capítulo. Lo que podemos concluir que, a pesar de estas nuevas fuentes de información y el avance que ha tenido Chile en la industria de la animación, aún no hay una investigación que se dedique a ver todo el contexto o que tenga lo que ocurrió en esos años.

Por lo cual, tomando todo lo dicho anteriormente, el enfoque de esta investigación es describir los procesos de la metodología a través de la inferencia de los contextos artísticos, económicos, tecnológicos y educacionales que existía en el momento de la creación de los proyectos animados. Con esto podrá hacer una pequeña línea de tiempo de los trabajos hechos con el contexto histórico en el cual estaba viviendo al momento de producir los trabajos animados.

CAPÍTULO 6: PRIMEROS INTENTOS

6.1 Siglo XX: Época de grandes cambios.

Antes de entrar en detalle a las animaciones hechas en cada época, hay que entender el cambio importante que hubo en Chile al momento de adentrarse en el siglo XX.

A finales del siglo XIX, ocurrieron hechos que son de gran peso histórico en Chile: cuestión social (es decir, el movimiento obrero) y la dictadura de Balmaceda. Apareció una nueva clase trabajadora: el proletariado, los cuales son los trabajadores urbanos que se expandieron gracias a la inmigración campo-ciudad, sobretudo en Santiago. Habiendo muchos cambios de pensamientos políticos, movimientos sociales, énfasis en comunicación, educación y derechos sociales para la clase más baja. ³² Al no tener acceso incluso a lo más básico, causó una protesta masiva pidiendo cambios radicales en la sociedad chilena

Gracias a estos movimientos logró que se pasaran leyes de gran relevancia para la vida de los trabajadores como fue la Ley de accidentes del Trabajo (1916) y la ley de descanso Obligatoria (1917).³³

Se pudo tratar temas de educación en el país, ya que lamentablemente Chile sufría una gran alfabetización. A pesar existía la posibilidad de estudiar gratuitamente, no todos tenían acceso a ella por las siguientes razones:

1. Falta de escuelas para poder cubrir la gran necesidad de niños que necesitaban educación, especialmente los de la comunidad mapuche
2. Falta de profesores especializados para cubrir la cantidad de alumnos
3. Gran inasistencia a la clases de los niños que sí iban al colegio
4. Priorizar el trabajo infantil sobre la educación
5. Falta de leyes que incentiven la educación en los niños chilenos
6. Fue un momento donde se necesitaban medidas urgentes para poder mejorar la calidad de educación del país, lo cual era difícil porque se prioriza mucho más trabajar a que asistir a clases.

Hubo una gran expansión en los medios de comunicación. Durante los primeras dos décadas importantes diarios fueron publicados por primera vez como fue el diario El Mercurio de la ciudad de Santiago (1900), La Últimas Noticias (1902), Diario Austral (1916), La Nación (1917)³⁴, algunos de estos siguen siendo publicados hoy en día. Estas eran la principal fuente de información para poder saber los sucesos que ocurrían en Chile en esa época, a pesar de que muchos chilenos aún no sabían leer.

Otras publicaciones que fueron importantes antes de la llegada de los años 20 fue la fundación de la primera revista gráfica en Chile: Zig-Zag (1905), y la fundación de la primera revista infantil en Chile: Peneca.³⁵ Lamentablemente estas dos revistas dejaron de circular en el año 1964 y 1960 respectivamente. Zig Zag se dedicó, al momento de escribir este documento, a ser una editorial a publicar libros narrativos para varios centros educacionales.

³³Muñoz, Luis (1992). 500 AÑOS: Cronología de Chile 1492-1992. Santiago Chile: G.C.A. Publicidad Ltda

³⁴Ibidem

³⁵Ibidem

En lo que se trató del ámbito artístico, el foco del arte empezó a cambiar hacia otro sector. Pasó de ser un sector exclusivamente de élite a un sector mucho más general y abierto, gracias al avance de la comunicaciones, frecuencias de viajes al extranjero y el gran interés de artista de saber estilos americanos y europeos que estaban ocurriendo en esa época.³⁶ El siglo XX es considerado un tiempo de transformaciones en el arte mundial debido a factores sociales, tecnológicos y políticos, algo que Chile no se quedó atrás.

Otro factor importante que marcó el área artística fue la inauguración Museo de Bellas Artes en el año 1910, donde “este edificio es el símbolo cultural y el fin de una época en Chile. Exposiciones artísticas extranjeras y chilenas consagran entonces el arte tradicional, pero muestran a la vez los talentos nacionales, lo que despierta un sentimiento de cohesión y de interés por preservar los valores patrios.”³⁷

En el arte chileno se destacó la generación del 13. Fue gracias a este cambio desde un movimiento realista y romántico hacía más una crítica social que este grupo fue formado. “Nace por primera vez en Chile un grupo unido por la misma formación y por intereses comunes.”³⁸ Estas transformaciones sociales se pueden ver en este grupo a través de sus integrantes (los cuales son todos gente de clase media que tuvieron acceso a través de los cambios en la educación).

Esto se especializaban en la combinación de dos modalidades: el realismo del siglo XIX pero aplicando temas populares y costumbristas en sus trabajos. Esto se debe por la aparición de que la mayoría de la Generación del 13 se compuso de las siguientes clases sociales: proletariado urbano, clase media baja y clase media.³⁹

Un dato que hay que destacar es el impacto que ocurrió en Chile gracias a la Primera Guerra Mundial. Gracias a este suceso Chile tuvo un gran deuda millonaria, entrando a una crisis económica que afectó gravemente el país. Esto significó reducción de costo en varias áreas como la cultura, trabajo y educación.

Otro datos que se pueden complementar con lo que pasó antes de la llegada de la primera animación chilena son los siguientes eventos, según datan en el libro “500 AÑOS: Cronología de Chile 1492-1992” de Luis Muñoz:

Primer servicio de tracción eléctrica en Santiago. (1900)

Fundación de la facultad de medicina de la Pontificia Universidad Católica de Chile (1908)

Fundación de los primeros boys scouts en Sudamérica (1909)

Primera sinagoga en Chile (1916)

Fundación del observatorio El Salto (1919)

³⁶Cruz de Amenábar, Isabel (1984) Arte: Historia de la “Pintura y Escultura en Chile” desde la Colonia al S. XX. Santiago, Chile. Editorial Antártica S.A

³⁷Ibidem

³⁸Ibidem

³⁹Ibidem

6.2 Constitución 1925

Este acontecimiento, a pesar de que no afectó directamente a la animación, fue importante cambio para la sociedad de Chile. La constitución fue pasada el 18 de septiembre de 1925, en el mandato del Presidente Arturo Alessandri.

Para poner en contexto, antes de la creación de esta constitución, el país estaba dominado por la oligarquía y la Iglesia en todos los ámbitos. Derechos básicos para la clase más baja eran casi nulos en esa época. A fines del Siglo XIX, la clase obrera empezó a levantarse, tomando fuerza en la lucha social, llamando a este movimiento la cuestión social. Espacios culturales se abrieron a nuevo público, lo cuales antes estaba reservada para la clase más alta, como la pintura y la escultura.

Según la página oficial de la Biblioteca del Congreso Nacional en Chile, dice lo siguiente: “la Constitución Política de 1925, otorga al Estado un rol fundamental en el desarrollo político, económico, social y cultural, consagrando un Estado Social de Derecho, el que fue perfeccionándose durante su evolución entre 1925 y 1973. Se estableció la protección al trabajo, a la industria y a las obras de previsión social.”

“Entre otras disposiciones importantes de la nueva Constitución, se encuentra la separación de la Iglesia del Estado y garantizando la más amplia libertad de conciencia y de cultos. Asimismo, termina con las llamadas “leyes periódicas” como fuente de presión política del Congreso Nacional hacia el Presidente de la República, disponiendo que si el Poder Legislativo no aprobaba la Ley de Presupuestos presentadas por el Ejecutivo en el plazo fijado por la Constitución, regiría automáticamente el proyecto presidencial.”

“En definitiva, la Constitución Política de 1925 proporcionará el marco institucional de la ampliación de la ciudadanía y del sistema político, que predominó en gran parte del siglo XX.”⁴⁰ Esto significó un cambio de pensamiento dentro de la población, tanto en temas de trabajo como en temas de sistemas básicos como salud, educación y vivienda.

Muchas de las demandas sociales que fueron pedidas fueron resueltas de a poco, sobretodo cuando se trata de la inclusión de la población no elite a varios espacios; y el derecho de los niños en el ámbito de la educación y el trabajo (es decir, no empezar a trabajar hasta una edad específica). Las mujeres fueron también incluidas de mejor manera en varios temas como tener un currículum educacional parecido a las hombres y más oportunidades para entrar a la educación superior, aunque ellas aún no tenían derecho a voto (eso ocurrirá en el año 1934 para las elecciones municipales, 1949 para las presidenciales).

Otro factor importante que se debe descartar es la separación que hubo de la Iglesia con el Estado. Antes de esta reforma, la Iglesia tenía mucho poder, incluso tomando algunas decisiones que tenían que ver con la enseñanza que había en Chile. La pugna que

⁴⁰Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. Constituciones políticas Constitución Política de la República de Chile, promulgada el 18 de septiembre de 1925. 21 de Octubre 2019, de Biblioteca del Congreso Nacional de Chile Sitio web: https://www.bcn.cl/historiapolitica/constituciones/detalle_constitucion?handle=10221.1/17659

había entre laicos y religiosos fue bajando gracias a esto, pero no significa que hubieran personas que querían la Iglesia volviera a tener un rol importante (como fue el Partido Conservador).⁴¹

Lamentablemente problemas de vivienda, bajar más la tasa de analfabetismo y la inasistencia escolar fue una grave problema que el gobierno chileno tuvo que trabajar por varios años.⁴² Al ser problemas muy complejos se necesitó varias regulaciones para llegar a la mejor solución.

6.3 Animación de los años 20

El primer producto animado que se hizo en Chile se llamó “La transmisión del Mando Supremo” o “La transmisión del Mando Presidencial” creado por Alfredo Serey y por Nicolás Martínez. Fue estrenado el 25 de Julio del año 1921 en el Teatro Alhambra.

Alfredo se encargó de hacer los dibujos para la película, mientras Nicolás fue encargado de la parte técnica, siendo un ingeniero con algo de experiencia. Lo poco que se puede encontrar sobre este filme en los libros “Animación: una magia en Movimiento”, “Dibujo en Chile (1797-1991)” específicamente en el capítulo 5 en este último; y en algunos diarios como la Nación. En los libros mencionado anteriormente tienen una descripción de las técnicas que se utilizaron para poder crear esta animación: “Entre los dos hicieron 20.000 cartones para una cinta que no tenía más de 600 metros Es decir, una duración cerca de diez minutos”.⁴⁴ Esta película se tardó 7 meses en producir.

Al ser una película muda, para poder mostrar lo que los personajes decían, utilizaron la técnica de los cómics: usar burbujas de diálogos. Esto se puede apreciar en la siguiente figura, la cual muestra uno de los cuadros que fueron hechos para esta película (figura 25)



Figura 25
<http://cinechile.cl/pelicula/la-transmision-del-mando-presidencial/>

Se puede encontrar la motivación principal el cual se hizo esta animación en el diario La Nación publicado 1 de Agosto de 1921. Alfredo Serey, en una entrevista con este diario, dice lo siguiente “Como ví que nadie se preocupó de filmar una película de la ceremonia más esperada de todas nuestras transmisiones presidenciales, y siendo ya tarde, me resolví a hacerla en dibujos animados.”⁴⁵

Para poder entender este razonamiento de mejor manera, hay que ver el contexto en el cual estaba Chile en el momento de crear esta animación. El único medio en el cual uno podía comunicar de grandes sucesos es a través de dos medios: películas documentales o a través del diario. Ya que primera transmisión radial fue el 19 de Agosto del año 1922, un año después de esta película fue estrenada en el teatro. Y la primera radio en transmitir de forma constante fue Radio Chilena, la cual salió al aire por primera vez el 14 de Junio de 1923.⁴⁶

Los diarios además eran algo relativamente reciente en la capital, siendo el más antiguo el diario El Mercurio, creado en el año 1900 (es decir, 20 años antes de que Alessandri asumiera el mando presidencial). Por lo cual no todos los medios de comunicación, sacando como conclusión sobre el contexto de Chile, eran lo suficientemente grandes como para tener los recursos necesarios para documentar de la mejor manera el momento en que Alessandri se convierte en el Presidente de Chile. La única excepción a esto sería el diario El Mercurio de Valparaíso, fundado en el año 1827, pero como se mencionó

⁴¹Serrano, Sol; Ponce de León, Macarena; Rengifo, Francisca (2018) Historia de la educación en Chile (1810-2010) Tomo II, La educación nacional (1880-1920), Santiago, Chile: Penguin Random House Grupo Editorial S.A

⁴²Ibidem

⁴⁴Villegas, Ignacio; Navarrete, Carlos; Camhi, Bárbara; Espinoza, Danilo (2017) Dibujo en Chile (1791-1991): variaciones epistemológicas, aplicaciones profesionales. Santiago, Chile: LOM Ediciones

⁴⁵La Nación. (1921). La Manufactura chilena “Nation Film” estrena hoy su primera producción: La Transmisión del Mando. 27 de Noviembre, de CineChile Sitio web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/la-manufactura-chilena-nation-film-estrena-hoy-su-primera-produccion-la-transmision-del-mando/>

⁴⁶Muñoz, Luis (1992). 500 AÑOS: Cronología de Chile 1492-1992. Santiago Chile: G.C.A. Publicidad Ltda

anteriormente, la crisis afectó muy fuerte a Chile, por lo cual se puede asumir que a este diario también tenía pocos recursos para poder crear un mini documental acerca de este cambio de mando.

Otro factor a considerar que cuando Alessandri tomó el mando, el día 23 de diciembre del año 1920, Chile estaba hace poco saliendo de una crisis económica provocada por la Primera Guerra Mundial, por lo cual se puede concluir que los fondos para poder crear aunque sea un cortometraje documental estaba fuera del alcance de muchos chilenos. Se debe considerar, además, que por lo menos un tercio de la población era analfabeta,⁴⁷ por lo cual, excepto si uno ha visto de forma presencial el cambio, no logró entender que exactamente pasó en ese momento.

Al momento de estrenar la película, fue un éxito rotundo. Incluso los diarios dieron su opinión acerca de ella: “En realidad de verdad, todos los juicios emitidos sobre esta producción quedaron plenamente confirmados, ya que el público tributo merecidos aplausos en varios pasajes, dejándole la más optimista impresión en general.”⁴⁸

“El dibujante señor Serey Vial ha demostrado poseer verdadero ingenio, bastante intuición en los dibujos animados y soltura, en las líneas de la caricatura, en las que aparecen los políticos más conocidos, los diplomáticos, S. E. pronunciando discursos, en autor, a pie y a una muchedumbre que aplaude con entusiasmo. Además contiene letreros oportunos, frases graciosos, que significaran en conjunto un esfuerzo acertado en un género en que han fracasado muchos talentos artistas de Estados Unidos.”⁴⁹

Pero a pesar de todo este elogio, en el libro de Vivienne Barry dice lo siguiente: “Aunque el filme era muy ingenioso, adolecía de muchas carencias técnicas. Los dibujos eran casi estáticos.”⁵⁰ Esta frase se repetirá a lo largo de la mayoría de las películas de animación hechas en Chile, porque a pesar de todos los esfuerzos que existían para poder crear estos proyectos, la falta de tecnología que existía en este país hacía que no se pudiera hacer de la misma calidad que se hacían en otros lugares, como Estados Unidos. Incluso, si se vuelve a la figura 18, se puede observar que incluso el cuadro que se obtuvo está borroso.

El detalle más importante de esta borrosidad se puede explicar porque, a diferencia de utilizar una máquina especializada para poder crear los cuadros de animación, se utilizaron fotografías de Nicolás Martínez Ezquerro.⁵¹ Este, después de tomar las fotografías, las unió en un celuloide. Por lo cual podemos concluir posibles razones por lo cual ocurrió esto:

1. Las fotografías no eran la mejor calidad por el tipo de cámara usada
2. El diario donde se sacó este cuadro no lo imprimió de la mejor manera

⁴⁹La Nación. (1921). Se estrenó anoche: La transmisión del mando 1920-1925. 27 de Noviembre 2018, de CineChile Sitio web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/se-estreno-anoche-la-transmision-del-mando-1920-1925/>

⁵⁰Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

⁵¹Rodríguez Villegas, Hernán (2011). Historia de la fotografía: Fotógrafos en Chile 1900-1950. Centro Nacional del Patrimonio Fotográfico. p. 244.

Esta falta de recursos tecnológicos también es mencionado en el libro “Dibujo en Chile (1797-1991)”, específicamente en el capítulo 5 de animación por Danilo Espinoza: “Lo cierto es que la película presentaba un resultado amateur, con un dibujo monocromo de líneas y formas sencillas, fondos sin relleno, posiblemente debido a las limitaciones tecnológicas y las dificultades de la propia época para conseguir insumos que debían ser importados. En este sentido, queda en evidencia la falta de recursos.”⁵²

Con esta última frase, y tomando en consideración el contexto en que Chile estaba pasando en este momento, podemos concluir que este país no se había recuperado del completo aún de la crisis que provenía del término de la Primera Guerra Mundial. No solo por el tema en términos de recursos monetarios, sino también materiales para poder crear de mejor calidad esta animación.

Igual no se le debe exigir mucho esta primera animación porque no solo hay que entender el contexto chileno, sino también el contexto mundial en el ámbito de la animación. Se había hecho varios experimentos anteriormente, incluso se podría considerar Fantasmagorie como la primera animación en 1908. Pero lo que se considera para la mayoría de los historiadores como el primer gran proyecto en el área de animación fue el largometraje animado estrenado en el año 1917 en Argentina llamada el “Apóstol”. Es decir, a nivel mundial se llevaba 4 años dentro de esta industria, por lo cual que Chile haya podido hacer su pequeño aporte y además con todas las limitaciones que tenían es algo que valorar. Lo más cercano a lo que se puede comparar este trabajo es con la serie animada, Felix el gato, el cual recién llevaba 2 años en el aire, siendo sus primeras producciones no fueron de la mejor calidad. (figura 26)



Figura 26
<https://www.youtube.com/watch?v=7s1cZqdtUpI>

⁵²Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

Aparte de este pequeño fragmento y noticias del diario la nación y las Últimas Noticias, no existe más detalles sobre el proceso detrás de este producto. Incluso en la descripción sobre los autores, no hay ni siquiera una fecha de la muerte de Alfredo Serey que se supone que vivió hasta una edad muy avanzada, tampoco hay un árbol genealógico está documentado. La única información segura de él es que trabajó como caricaturista en la Últimas noticias. Y la información del otro integrante, Nicolás Martínez, no tiene una bibliografía en los archivos que se pudieron encontrar, excepto por una fotografía de él. Lo único que se sabe es que era ingeniero. Pero para poder tomar las fotos y poder convertirlas en una cinta de celuloide debió haber tenido conocimientos básicos de fotografía y cine.

El segundo proyecto animado que se hizo fue creado por Carlos Borcosque (1894-1965). El nombre de este proyecto de animación se llamó “Vida y Milagros de Don Fausto”, fue estrenado el 30 de Septiembre del año 1924, en el teatro Brasil y Esmeralda. El dibujante de esta película fue Carlos Espejo, un dibujante y caricaturista en Chile. El argumento de la trama lo hizo José Fernández Ruiz.

Está basado en las publicaciones de “Amenidades del diario vivir” publicada en el mercurio en los años 20. Los personajes de esta tira cómica están basadas en otro de George McManus “Bringing up Father” (figura 27)

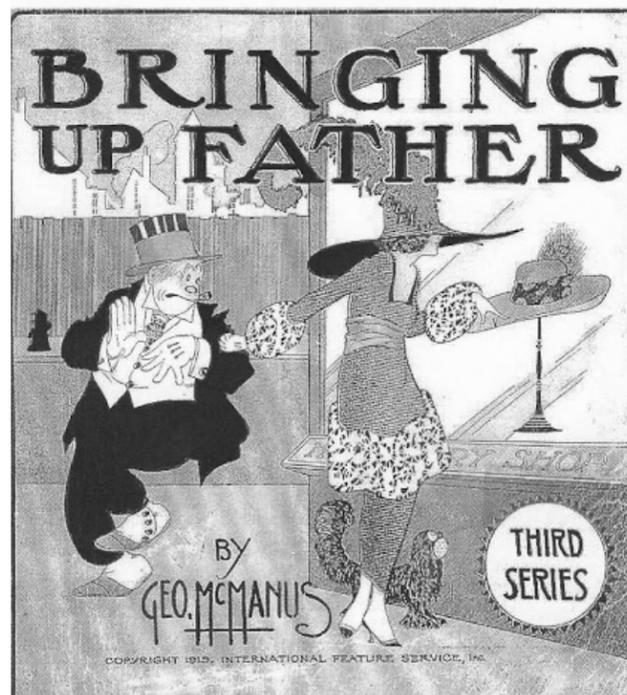


Figura 27
<http://www.kempiercebooks.com/father.htm>

Los afiches y publicaciones para esta película se puede encontrar datos no solo en el momento en que se publicó la película, sino también la cantidad de dibujos, horas que duraba, etc. Esto se puede apreciar en las siguiente imagen (figura 28)



Figura 28
<http://cinechile.cl/pelicula/vida-y-milagros-de-don-fausto/>

Por lo que puede ver en esta figura, se utilizó 1 millón de dibujos para poder realizar esta película, y que la duración total de esta fue de dos horas. Pero si calculamos cuando lleva a números para poder sacar cálculos, tenemos los siguientes resultados (se va a considerar cada dibujo hecho como un fotograma distinto):

$$2 \text{ HORAS} = 120 \text{ SEGUNDOS} = 7200 \text{ SEGUNDOS}$$

Entonces, si se considera verídico lo dicho anteriormente, entonces para poder llegar a hacer 2 horas con 1 millón de dibujos debe hacerse este cálculo para tener la cantidad de fotogramas por segundos que puede tener esta animación:

$$1.000.000 / 720 = 138.889 \text{ FPS}$$

Si se piensa de manera objetiva, usar esa cantidad de fotogramas para una película animada, hubiera sido un desperdicio de recursos tanto materiales como esfuerzo humano. Para poder engañar al ojo humano en tema de movimiento se necesita 12 fps. Además hay que considerar que la mayor cantidad de fotogramas que el ojo humano puede percibir son 60 fps, por lo cual habría aproximadamente 78 dibujos sobrantes por segundos.'

Incluso para esa época, el cine mudo utilizaba entre 14 a 26 fps para poder crear sus películas. Entonces, si tomamos el estándar de las películas del cine mudo de esa época (la cual eran 16 fps), se dará el siguiente cálculo:

$$16 \times 7200 = 152000 \text{ FOTOGRAMAS TOTALES}$$

También se debe considerar que en esa época existía aún el cine mudo, es decir, no había sonido que se podía incluir en la animaciones. Entonces se deducirá que se utilizaron también burbujas de diálogo, por lo cual no se utilizó por la totalidad el número de dibujos calculados anteriormente. Entonces se debe considerar dentro de la metodología y el resultado de el producto final que la animación no era de la más fluida.

Lo que se puede inferir lo que se presentó fue una exageración o una información sobre la cantidad de dibujos hechos en total para la película como un dato extra, pero que solo algunos fueron utilizados en el producto final. Por lo se puede llegar a entender que la razón por la que se utilizó esta frase en particular en el afiche promocional, para atraer a dos públicos distintos:

Personas que no entendían la metodología del cine o el significado de fotogramas por segundo, por lo cual usarían como atracción el nombre conocido de la historia (porque además es lo más grande y llamativo de la publicidad de la figura 28).

Personas que sí entendían como funciona la metodología del cine, pero mostrar la cantidad de dibujos que se hicieron para poder crear esta película. como una forma de promocionar el esfuerzo del caricaturista.

Si lo tomamos el contexto mundial en la industria de la animación, aún seguían haciendo experimentos y recién se estaban empezando las primeros dibujos animados serializados, pero no los íconos más importantes (por ejemplo, Mickey Mouse se estrenó en el año 1928, 4 años después de el estreno de esta película.) Entonces, si se considera la trayectoria que llevaba el mundo, Chile no estaba mal parado, sobretodo por el atraso de tecnología y los pocos recursos que tenían en comparación a los más desarrollados.

En el lado positivo, se puede observar aquí que las imágenes no son tan borrosas como lo fue en la animación anterior, por lo que se da a entender que ha habido una evolución en la metodología de la animación (no tan crucial, pero sí significativa para que los dibujos hechos por Espejo hayan tenido una mejor calidad).

Tampoco existía la crisis económica que estaba la primera película animada creada en Chile, y como este estudio ya llevaba cuatro años en el mercado cinematográfico y con grandes éxitos en su historial, debió haber tenido los recursos necesarios para poder crear un proyecto de mejor calidad.

Volviendo a la figura anterior, se puede también ver que esta animación tuvo varias producciones más, en el teatro O'Higgins y en el Teatro Esmeralda. Un dato curioso de esto que todos estos teatros no existen actualmente o están en muy mal estado, algo que se repite en el poco interés de el pueblo chileno de conservar lugares y objetos relacionado al lado artístico y cultural.

La publicidad hecha para esta película fue bien lograda, incluso El Mercurio, el día an-

terior al estreno de esta puso como título “La película más cómica del año”.⁵³ Y, al igual que la animación anterior, fue un éxito al estreno.

Un detalle que se puede encontrar es que en el diario en El Mercurio, el día después del estreno, se hace una pequeña descripción de lo que fue la película: “Carlos Borcosque ha logrado hacer un trabajo de laboratorio perfecto y, aunque se ha abusado y desacreditado la comparación, esta vez puede parangonarse el trabajo de este editor a las más perfectas obras de la cinematografía norteamericana. Casi diríamos que en nitidez no se ha hecho nada tan perfecto y cuanto a la magnitud de su labor, podrá apreciarse sabiendo que la película salida de esos talleres consta de cinco tambores, lo que representa una función completa. Han debido hacerse miles y miles de dibujos y la tarea ha sido tan enorme que jamás, ni en Estados Unidos, se había presentado un trabajo de tanto aliento ni tanta importancia.”⁵⁴

Esto da a entender que Chile fue un pionero en hacer un trabajo de animación con ese tiempo de duración. Y al parecer, según este fragmento de noticia, es la primera vez que se trató de hacer un tipo de animación de esta calidad. Por lo cual, al ser un trabajo novedoso, ha sido un éxito tanto en crítica como financiamiento, ya que, según la misma noticia, mucha gente fue a verla.

Lamentablemente, aparte de las imágenes publicitarias y las noticias hechas sobre esta película, no existe ningún registro como las cintas de celuloideas o negativos, por lo cual no se sabe con exactitud cómo fue el tomado el tema del diálogo o sonidos, ya que tampoco se mencionan en los documentos recolectados.

Para las siguientes proyectos que incluyeron animación, hay que estar dentro de un contexto después de la creación de la Constitución de 1925. Como se mencionó anteriormente, hubieron modificaciones que de a poco hizo que los distintos espacios fueran abiertos para un mayor porcentaje de población chilena, como fue la educación, arte, etc. Aún existían problemas como la salubridad, seguridad en los trabajos, analfabetismo (que afortunadamente, irá bajando de manera paulatina) y una gran desigualdad en relación con las mujeres.⁵⁵

No solo hubo cambios institucionales y pensamiento político en la sociedad chilena, sino también en los cambios de planes estudios dedicados al dibujo. Durante el año 1925 se creó un nuevo programa de dibujo que “señala ejercicios agrupados por año/curso y contempla cinco actividades: dibujo de memoria y dibujo premostrado, con desarrollo de noción del croquis; dibujo del natural y ornamentación; dibujo colectivo, claramente para desarrollar habilidades sociales; dibujo colorido (acuarela y dibujo decorativo)”⁵⁶

⁵³El Mercurio. (1924, septiembre 29). La película más cómica del año. de Cinechile Sitio web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/la-pelicula-mas-comica-del-ano/>

⁵⁴El Mercurio (1924, octubre 1). Un gran éxito constituyó el estreno de la película de Don Fausto. El Mercurio, CineChile. Sitio Web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/un-gran-exito-constituyo-el-estreno-de-la-pelicula-de-don-fausto/>

⁵⁵Serrano, Sol; Ponce de León, Macarena; Rengifo, Francisca (2018) Historia de la educación en Chile (1810-2010) Tomo II, La educación nacional (1880-1920), Santiago, Chile: Penguin Random House Grupo Editorial S.A

⁵⁶Villegas, Ignacio; Navarrete, Carlos; Camhi, Bárbara; Espinoza, Danilo (2017) Dibujo en Chile (1791-1991): variaciones epistemológicas, aplicaciones profesionales. Santiago, Chile: LOM Ediciones

Por lo que se quiere sugerir que en tema de enseñanza, se trató de expandir no solo en el trazado, sino también en temas de observación, pintado e implementar la idea del croquis, como una forma de fomentar las habilidades de desarrollo del dibujo y como una forma de experimentación y práctica. Eso sí, a pesar de todos estos ámbitos de el dibujo en general, aún no se ve un intento en utilizar estos conocimientos y aplicarlos en el uso de la animación.

Entro los años 1925 y 1928, la animación estuvo fuertemente ligada con el cine mudo. No hubo grandes producciones que eran animadas en su totalidad, pero sí se utilizó esta técnica cinematográfica para crear segmentos en las siguientes películas:

Luz y Sombra (1926) de Jorge Délano
Cocaína (1927) de Alberto Santana ⁵⁷

Lamentablemente no existen más que las fichas técnicas de estas películas. Afortunadamente existen los datos de los directores de estos proyectos construidos. Jorge Délano se hablará con más detalle más adelante, ya que su aporte no sólo en la animación, sino en el área artística y periodística fue de tal magnitud que se necesita su pequeño subcapítulo. Eso no significa que el otro director no fueron importantes, pero solo hicieron su gran aporte a la industria del cine principalmente.

Alberto Santana fue un director de cine, camarógrafo, guionista y actor. Nació el 10 de Junio de 1897 y murió el 12 de enero de 1966. Es considerado un pionero en el cine chileno por tratar de crear una especie Hollywood en Sudamérica, pero que fracasó en su intento de hacerlo. ⁵⁸

Empezó su carrera como director de cine en el año 1923 con la película “Por la razón o la fuerza”. Y a lo largo de los años hizo varias películas gracias a los fondos que le fueron otorgados por varias empresas. Eso sí, a pesar de la gran cantidad de películas hechas, no se comparaba con la calidad de los trabajos hechos por otros directores chilenos como lo fue Pedro Sienna o Jorge Délano. ⁵⁹

En los años 30 viajó a Ecuador, Colombia, Costa Rica, Panamá y Puerto Rico tratando de conseguir oportunidades de trabajo y más producciones, pero no tuvo mucho éxito porque no hubo noticias de lo que hizo allá. Entre los años 1933 y 1957, ya de estando de vuelta en Chile, realizó 6 películas, lamentablemente ninguna se estrenó. ⁶⁰

⁵⁷Barría, Alfredo (2011). El espejo quebrado: memorias del cine de Allende y la Unidad Popular. Santiago, Chile: Uqbar Editores.

⁵⁸La Tercera. (2009, Agosto 28). Alberto Santana, pionero del cine chileno, revive en Festival de Valparaíso. de La Tercera Sitio web: <https://www.latercera.com/noticia/alberto-santana-pionero-del-cine-chileno-revive-en-festival-de-valparaiso/>

⁵⁹Godoy, Mario(1965, junio 15). En la huella del cine chileno: Alberto Santana, un hombre discutido. Revista Ecran, n°1795, de Cinechile Sitio web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/en-la-huella-del-cine-chileno-alberto-santana-un-hombre-discutido>

⁶⁰Cinechile. (2009). Alberto Santana. 21 de Noviembre del 2019, de Cinechile Sitio web: <http://cinechile.cl/persona/alberto-santana/>

Eso no significa que no hizo grandes cosas, por algo en Chile en el año 2009 se hizo reconocimiento de su trabajo en la ciudad de Valparaíso. Hizo las primeras películas sonoras en Perú, Ecuador y Colombia. Y levantó la industria del cine en Antofagasta. ⁶¹ Por lo que se puede llegar a entender, fue una persona esforzada, que hizo varias cosas para poder estar a la altura de los grandes cineastas de esa época. Pero su reconocimiento de sus esfuerzos no fueron vistos hasta después de su muerte.

Entonces, tomando todo el conocimiento de este director, debemos entender que la película que él creó, Cocaína, no debió ser una película de mejor calidad, ya que éste experimentaba mucho. No se sabe cuánta animación había en este filme, o como lo hizo, pero probablemente fue otro tipo de intento, tratando de imitar a los caricaturistas y dibujantes actuales que tenían fama en esta industria, y hacerlo con lo que tenía a mano.

No se sabe exactamente cuánta experiencia tenía Santana en el ámbito del dibujo, pero tomando en consideración que era una persona que intentaba de todo, se puede inferir que esta era un área nueva para él.

La última producción que fue hecha dentro del cine chileno fue La “Calle de Ensueño”, hecha por Jorge “Coke” Délano, el 13 de Septiembre de 1929. Lo interesante es que “En esta película (...) había personajes animados que interactúan con seres humanos, lo que significaba una gran innovación. Jorge Délano fue un gran creador en la historia de la cinematografía chilena.” ⁶² Se puede observar un detalle de esto en el poster promocional de la película (Figura 29).

⁶¹La Tercera. (2009, Agosto 28). Alberto Santana, pionero del cine chileno, revive en Festival de Valparaíso. de La Tercera Sitio web: <https://www.latercera.com/noticia/alberto-santana-pionero-del-cine-chileno-revive-en-festival-de-valparaiso/>

⁶²Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén



Figura 29

<http://cinechile.cl/pelicula/la-calle-del-ensueno/>

Un detalle que se puede apreciar en este afiche promocional del largometraje es que todo está hecho a mano, excepto la tipografía de la parte inferior de la derecha, el cual se observa que fue escrito a máquina.

Si se revisa una noticia publicada por la La Nación el 15 de Septiembre del año 1929, se puede sacar un contexto de lo que estaba pasando en cine chileno (y de paso el mundo del cine globalmente) en esa época, sobretudo por lo siguiente: “Una nueva película chilena ha venido a enriquecer la escasa producción cinematográfica nacional. Felizmente, este enriquecimiento no es tan sólo de cantidad; es también un enriquecimiento de calidad. (...) No quiere decir esto que nos encontremos ante una obra cinematográfica perfecta; no. En Chile, en cualquier orden de materias, estamos aún lejos de la perfección; y no sólo en Chile, en todo el mundo. El arte cinematográfico no ha producido hasta ahora sino dos o tres obras que se pueden llamar maestras; porque para hacer una de estas

obras no es bastante contar con capitales, con personal o con talento; es necesaria la conjunción de una serie de circunstancias diversas, que obrando sobre una medida justa dan por resultado, como en un proceso químico inalterable, un producto puro y uniforme.”⁶³

Se puede sacar varias conclusiones acerca de esto: mundialmente el cine en general estaba en sus primeros momentos, tanto en temas tecnológicos como en términos de creaciones artísticas. Al faltar varios elementos primordiales para poder crear proyectos que se mantengan en la memoria colectiva, sobre todo en una época donde se estaban realizando varios experimentos cinematográficos, producía que varias películas no llegaron a los mejores resultados.

También se puede inferir porque esta industria era nuevo globalmente y Chile aún estaba atrasado en temas de recursos, no podía llegar al nivel de calidad que los países que eran líderes en esta área. Eso no significa que no pudieron crear buenos trabajos. Como se ha mencionado, las personas de este país utilizan todo lo que tienen consigo para poder crear un buen proyecto, incluso si los recursos escasean, lo cual es algo muy positivo y demuestra el esfuerzo de estos creadores.

En esta misma noticia se puede apreciar las razones por la cual se decidió hacer este filme en primer lugar “Además, una película hecha exprofeso para ser enviada a Sevilla con el fin de que sirva como demostración de la vida y del paisaje de Chile, debió sujetarse a ciertos límites en su desarrollo puramente artístico, con el objeto de dar cabida a elementos descriptivos inaplazables.”⁶⁴

A pesar de varios factores que estaban en contra a Coke, se menciona que igual pudo lograr su objetivo principal, que era poder mostrar el panorama chileno de una perspectiva cinematográfica artística. Fue bien recibida por el público que logró verla, incluso fue elogiada por sus técnicas cinematográficas, según una publicación por el Mercurio el día siguiente a su estreno.

Los esfuerzos dieron sus frutos, ya que consiguió el premio a la Mejor Película de habla española en Feria Internacional de Sevilla.⁶⁵ Algo que es notable de destacar por los problemas recursos económicos que siempre tiene Chile, y por no ser un país que era líder en la industria del cine.

Podemos considerar que la película con segmentos animados anterior a esta que fue realizada por Coke, “Luz y Sombra”, fue su primera práctica en el ámbito de la animación antes de plasmar lo aprendido en esta película, al ser una persona que le gustaba experimentar y hacer todo de varias maneras (aunque no siempre le resulta). No se sabe la razón exacta de porqué no volvió a usar la técnica de animación, pero se puede deducir por la falta de recursos tecnológicos y monetarios, sobretudo después de la crisis económica que azotó Chile en los años 30. Y además empezó a dedicarse más tarde al caricaturismo

⁶³El Mercurio. (1929, Septiembre 15). «La Calle del Ensueño» (Crítica). de Cinechile Sitio web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/la-calle-del-ensueno-critica/>

⁶⁴Ibidem

⁶⁵Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén

político, lo cual se puede apreciar en la revista Topaze.

Lamentablemente, no hay archivos de como fue este proyecto, ya que, según el mismo Jorge Délano “en las entrevistas acusa al bodeguero de los estudios estatales, Chile Films, de vender los negativos y la copias de nitrato de celulosa industrial que las convirtió en peinetas.”⁶⁶ Otro ejemplo más de la poca preocupación que existía en el país para poder tener los archivos de la cinematografía y animación en Chile.

Todo estas experimentaciones y cambios en el área de creación tiene relación con lo que estaba pasando en los movimientos políticos y sociales, que también fue reflejado en el área artística. Resumiendo lo que ocurrió, grupos artísticos buscaban nuevas expresiones artísticas, y gracias a los viajes al “Viejo Mundo”, tuvieron experiencias totalmente distintas a las cuales se encontraban en Chile, donde nuevas formas de acercarse al arte es descubierto por estos artistas, y lo transmitieron a Chile.

Aquí se puede sacar un dato clave que representó esta década: influencia extranjera. Gracias a estos viajes y la importación de productos como obras extranjeras se pudo tener otra visiones y tendencias culturales, dando una nueva visión creativa a varios artistas y dibujantes. Podemos inferir que esta es la razón por la cual estos cineastas y caricaturistas se adentraron a este mundo que estaba en pañales para intentar nuevas técnicas y nuevas formas de entretención en Chile.

Incluso, antes de la terminada de los años 20, en el año 1929 hubo un cambio de organización en la enseñanza artística chilena.

1. Se crea la facultad de Bellas Artes
2. Se suma la escuela de Artes aplicadas y el conservatorio nacional de Música.⁶⁷

La enseñanza universitaria de este plantel pasa a estar a cargo de la universidad de Chile. Estuvo enfocado en encontrar la vocación hacia el arte, por lo cual generó un gran interés para varias personas.⁶⁸

Con todo lo dicho anteriormente, se veía que Chile iba en un buen camino en el ámbito tanto cultural, artístico y educacional, y yendo a buenos pasos en la industria de la animación. Un dato interesante que se puede ver, es que los que se dedicaron a animar las películas (o en algunos de estos casos, segmentos de animación) estaban relacionados con el área artística comercial, pero sin ser profesionales en esta área en sí. O eran caricaturistas que ya tenían experiencia por trabajar en diferentes diarios (como fue el caso de Coke y Serey) o ya tenían experiencia en el ámbito del cine (Borcosque y Santana). Por lo que podemos entender que la gente que creaba estos proyectos animados eran gente experimentando y probando nuevas técnicas, algo que no era una tarea fácil de hacer.

Lamentablemente, a pesar de los avances tecnológicos y aportaciones que hizo Chile en el ámbito de la animación, tuvo un corte con la crisis económica del año 1929, lo cual provocó graves consecuencias en Chile.

⁶⁶Villegas, Ignacio; Navarrete, Carlos; Camhi, Bárbara; Espinoza, Danilo (2017) Dibujo en Chile (1791-1991): variaciones epistemológicas, aplicaciones profesionales. Santiago, Chile: LOM Ediciones

⁶⁷Ibidem

6.4 Jorge “Coke” Délano



Figura 30: foto de Jorge “Coke” Délano <http://www.librosmaravillosos.com/yosoytu/index.html>

Jorge Délano, o Coke como le dicen, fue un caricaturista muy importante para el área artística y cultural en Chile, sobretodo las primeras décadas del siglo XX. Nació el 4 de diciembre del año 1895 y murió el 9 de Julio del año 1980, con 84 años de edad. Según Luisa Ulibarri fue un caricaturista, pintor, escritor, cineasta, hipnotizador y una persona muy dedicada a la caracterización de la vida política.⁶⁹ Algo también que lo destacó fue su tendencia política, la cual era anticomunista, y se vio reflejada en sus dibujos, que eran críticas duras y satíricas.

Estuvo en varios diarios en su años de adolescencia, con un enfoque de sátira política, la cual se pudo ver cuando dibujó a “Don Pedeguico” en El Peneca. Ya a pocos años de edad, en el año 1911, creó su primera revista en el Instituto Nacional con otros compañeros: “Alma Joven”, editada por la editorial Zig-Zag. Después se dedicó a trabajar en Corre-Vuela. Es decir, ya siendo solo un estudiante de colegio, ya había empezado su carrera artística, tanto por el dibujo como lo satírico-político.⁷⁰

Años más tarde, en el año 1917, fue uno de los integrantes que fundó el diario La Nación. Aunque no trabajo ahí por mucho tiempo. El mayor aporte que hizo Jorge Délano a la cultura chilena fue la creación de la revista Topaze en el año 1931, junto con Joaquín

⁶⁹Ulibarri, Luisa. (1972). Caricaturas de Ayer y Hoy. Santiago Chile: Quimantú.

⁷⁰Ibidem

Blaya y Jorge Sanhueza.⁷¹ Topaze fue una revista satírica política, la cual fue muy crudo y fuerte con su contenido. Esto se puede apreciar con solo las portadas de sus revistas, la cual se puede observar en la figura 31. Es la portada del número 440, la cual fue publicada en el 31 de enero de 1941.



Figura 31

<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-76931.html>



Figura 32

Ulibarri, Luisa. (1972). Caricaturas de Ayer y Hoy

En esta revista tuvo su propio personaje llamado Profesor Topaze (figura 32), donde lo uso como un avatar para poder opinar y manifestar sus críticas en todos los ámbitos que sentía que estaba en crisis: salud, política, educación, economía, etc. Jorge Délano, durante la revista, fue duro con su opinión y haciendo duros comentarios a varias personas que sentían que iban en contra al pensamiento de libre prensa o que estaban dentro de una tendencia comunista, como fue Pablo Neruda.⁷²

Un dato extra que podemos sacar sobre la creación de Topaze es la forma de impresión. Según Ulibarri, en su libro Caricaturas de Ayer y hoy, para los tomos de los años 30, para su segunda imprenta, fueron con Litografía Leblanc.⁷³ Como dice el nombre, usaba grabados en piedras para poder imprimir sus dibujos, principalmente los dibujos hechos por Coke.

⁷²Ulibarri, Luisa. (1972). Caricaturas de Ayer y Hoy. Santiago Chile: Quimantú.

⁷³ibidem

Tuvo los siguientes menciones y premios por sus trabajos y aportes.

- 1908 Mención Honrosa, Salón Oficial, Museo de Bellas Artes de la Quinta Normal (actual Museo Nacional de Bellas Artes). Santiago
- 1912 Mención Honrosa, Museo de Bellas Artes de la Quinta Normal. Santiago.
- 1919 Mención en Óleo, Salón Oficial, Museo de Bellas Artes de la Quinta Normal. Santiago.
- 1920 Tercera Medalla, Salón Oficial, Museo de Bellas Artes de la Quinta Normal. Santiago.
- 1921 Tercera Medalla, Salón Oficial, Museo de Bellas Artes de la Quinta Normal. Santiago.
- 1922 Tercera Medalla, Salón Oficial, Museo de Bellas Artes de la Quinta Normal. Santiago.
- 1926 Segunda Medalla Ex-Aequo, Salón Oficial, Museo de Bellas Artes de la Quinta Normal. Santiago.
- 1927 Premio Concurso Pictórico. Buenos Aires, Argentina.
- 1929 Gran Premio de Cinematografía, por La Calle del Ensueño. Exposición Internacional de Sevilla, España.
- 1950 Premio del Certamen Edwards, Salón Oficial, Museo de Bellas Artes de la Quinta Normal. Santiago.
- 1952 Premio Internacional de Periodismo Maria Moors Cabot, Universidad de Columbia, Estados Unidos.
- 1964 Premio de Pintura Hernando Adriazola Cruz.
- 1964 Premio Nacional de Periodismo, Santiago.
- 1977 Homenaje en el Círculo de Periodistas, por sus 65 años de trayectoria, Santiago.*

*Esta lista fue encontrada en wikipedia, porque la fuente original que fue conseguida por esta página en el año 2018 no existe en el momento de hacer esta memoria.

Películas que se ha hecho a lo largo de su vida que se conocen hasta ahora al momento de hacer este documento (con sus respectivos cargos en cada trabajo):

- El Billeto de Lotería (1914) / Guión
- El hombre de Acero (1917) / Director, Productor, Intérprete
- Rayo Invencible (1925) / Productor, Guión, Director
- Juro no volver al mar (1925) / Director, Guión, Productor
- Luz y Sombra (1926) / Director, Intérprete**
- La Calle de ensueño (1929) / Director, Guión, Intérprete**
- Norte y Sur (1934) / Director, Guión y Productor
- Escándalo (1940) / Director, Guión, Productor
- La Chica del Crillón (1941) / Director, Guión
- Hollywood es así (1944) Director, Guión
- El Hombre que se Llevaron (1946) / Director
- El Imponente Señor Verdejo (1957) / Director, Productor

Los filmes que está en negrita son las que contienen segmentos de animación. Esta lista fue proporcionada por Cinechile.

6.5 Estudios Borcosques

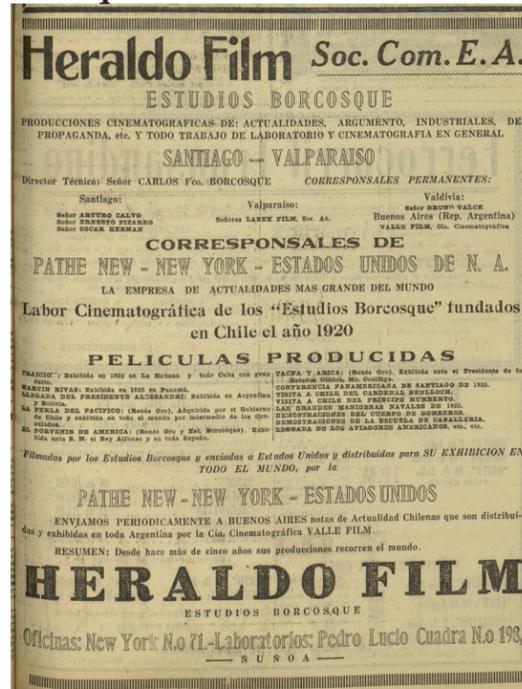


Figura 33

<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-349884.html>

Estudios Borcosque fue una compañía cinematográfica ubicada en Chile fundada en el año 1920. Como se ve en la figura 32 (la cual es una página de el diario El Mercurio, publicado en el año 1927). Esta compañía se dedicada a variados tipos de trabajos, incluso algunos que no se pueden encontrar ni la ficha técnica. Un dato interesante es que no está en el listado la animación que ellos hicieron “Vidas y Milagros de Don Fausto”, a pesar que hay películas que fueron producidas después como “Martín Rivas”. Algo curioso porque la animación que ellos produjeron fue considerada todo un éxito, tanto en ventas como en crítica.

Se puede inferir lo siguiente: La película no alcanzó el nivel de éxito como sus otros proyectos, por lo cual consideraron para ponerlo en la categoría de trabajos específicos (ya que si uno observa la figura anterior, puede observar que la lista dice el año de estreno y en algunas de los proyectos en la lista, en que otros países se estrenó. Esto significa que al ser un estudio llevaba un número importante de variadas producciones hechas, solo las que consideraban más importantes y exitosas fueron presentadas en esta noticia. Se puede ver que estas películas no solo eran ficción, también documentales.

Otra razón puede ser que ellos querían ser reconocidos por sus documentales principalmente, por lo cual decidieron no ponerlo en la lista (eso también puede explicar porque tampoco hay muchas películas de ficción en la página del diario).

En esta misma página de Heraldo Film, podemos ver que ellos tenían corresponsales en Estado Unidos y Argentina, por lo cual tenía contactos y exhibiciones internacionales, especialmente en Nueva York. Se puede ver que algunos de sus trabajos fueron exhibidos también en España, Panamá y Cuba.

Las películas que han hecho Estudios Borcosque que se saben al momento de escribir este documento son las siguientes:

- Traición
- Martín Rivas
- Llegada de Alessandri
- La Perla del Pacífico
- El prevenir de América
- Tacna y Arica
- Conferencia Panamericana de Santiago 1925
- Visita a Chile del Cardenal Benloch
- Visita a Chile del Príncipe Humberto
- Demostraciones del Cuerpo de Bomberos
- Las grandes maniobras navales de 1925
- Demostraciones Escuela de Caballería
- Llegada de los aviadores americanos
- Hombres de esta Tierra
- Diablo Fuerte
- Golondrina

La cantidad de filmes aquí es una mezcla de la lista de que existe en cinechile y las que aparecen en el diario Heraldo Films

No se sabe bien claro cuando Estudios Borcosque dejó Chile para dedicarse a hacer cinematografía, pero su último registro conocido por el momento fue en el año 1927, por lo cual a la llegada de los años 30, este estudio ya no existía en el país y se dedicó su producción cinematográfica en Argentina. Su hijo, Carlos Borcosque Jr. sigue con el legado de su padre en la industria del cine y animación.⁷⁴ Lamentablemente esta familia nunca más volvió a Chile, por la cual cualquier proyecto que se haya hecho de parte de él será inmortalizada dentro de la historia de Argentina.

⁷⁴Trelles, Luis. (1989). Dictionary of Film Makers: South American Cinema. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico

CAPÍTULO 7: CAÍDA Y VUELTA CON OTRA OPORTUNIDAD

7.1 Años 30

Para empezar este capítulo, se debe mencionar lo más importante que marcó la primera mitad de esta época: la crisis económica del año 1929, para entender la grave situación que estaba ocurriendo en Chile. El IPC había arrojado índices negativos, habían 200.000 cesantes, los salarios habían disminuido, y las exportaciones y entradas fiscales estaban a la baja. Como se puede apreciar, Chile fue uno de los países más afectado por la caída de la Bolsa de Wall Street.⁷⁵

Los efectos de esta crisis empieza a sentirse en Chile desde el año 1930. Al haber una gran caída de la Bolsa, el comercio con el exterior, sobretodo con países desarrollados, se va a la baja. Su principal fuente, el salitre, fue el que tuvo más efectos negativos en esta crisis. Como muchos de estos países tuvieron grandes consecuencias con la caída de la Bolsa, no podían comprar el producto. Y peor, salió su competencia, el salitre sintético, que se hacía de manera masiva y era mucho más barato. En conclusión, la minería fue la sección que más sufrió las consecuencias de esta crisis. Además en esa época era mucho más cotizado los productos manufacturados, y Chile siendo un país que principalmente exportaba productos primarios, tuvieron una fuerte caída en su ingreso económico.⁷⁶

Se empieza a tomar medidas de recuperación que se imponen en el año 1933, y recién se estabiliza en el año 1935 la situación económica en el país. Eso no significa que estaba de la mejor forma Chile. Aún había problemas con la cesantía, problemas con la educación y aún era muy costoso importar productos, sobretodo por las medidas proteccionistas entre los países desarrollados, por lo cual se tuvieron que tomar nuevas medidas económicas para poder repuntar el daño ocasionado por esta crisis.

En relación al cine, recién pudo sacar otro filme en el año 1934, a través del director y caricaturista Jorge Délano, y aún así no hay muchas películas registradas en esta época. Todo esto es por la crisis económica, falta de equipos y pocas posibilidades de poder crear algo porque las prioridades estaban en otro lugar. Además hay que destacar que recién el modelo de industrialización y ayudar las industrias a través del Estado aún no entraba en acción (ya que por primera vez su gran potencial en el año 1938).

La animación tampoco se salvó de esta crisis, incluso se podría decir que fue uno de los sectores más afectados. No solo no tuvo un progreso por la falta de dinero, sino también por problemas técnicos, sobretodo el área de sonido. No se pudo hacer mucho en esta área, y lo único que se pudo lograr, según Vivienne Barry, fueron intentos de animación, pero ninguno se logró terminar, por las razones dichas anteriormente.

No todo eso sí estuvo perdido en el ámbito artístico. Hay que destacar eso sí que la educación artística estuvo muy segmentada en cómo se debía enseñar y qué modelos tomar como referencias. Aquí ocurre una división de dos sectores que seguían tendencias muy distintas.

⁷⁵Fernandez, Joaquín; Garay, Cristián; Medina, Cristián, Oro Tapia, Luis; Riquelme, Alfredo; Ulianova, Olga (2015) Chile: Mirando hacia adentro. Madrid, España: Fundación Mapfre.

⁷⁶Ibidem

Primero tenemos el lado artístico que seguía la estructura de enseñanza de las Bellas Artes. Esto pasaba especialmente en la carrera de Arte en la Universidad de Chile, donde tuvieron que pasar varios años para poder separarse de este modelo y pensamiento.

El otro bando estaba los que veían la educación artística de un medio más estructural, algo que rompiera el molde y hubiera otro enfoque en la cual ampliar la gama artística. Esta estuvo liderada por la Escuela de Artes Aplicadas y por Camilo Mori, el cual fue el precursor de este nuevo pensamiento.⁷⁷

Pero eso no significa que este nuevo enfoque estaba destinado a otros tipos de artes en sí. A pesar de que se trataron de alejar del pensamiento de las bellas artes, esta escuela tenía otro objetivo en mente en la enseñanza de sus alumnos. Más que enseñar otros tipos de técnicas artísticas que podrían ser novedosos como el cine y la animación, se enfocó más en desarrollar dibujantes que estuvieran enfocados en salir en el área industrial y comercio, es decir, usar sus habilidades en el área profesional, algo que fue muy común en estos años, sobretodo desde 1938.

Si se va al área de la ilustración, tanto sea para general o para niños, no se salía mucho de el área comercial tampoco. Más que nada, por lo que se puede llegar a entender con los trabajos publicados en esa época, la gente que se dedicó al área del dibujo estuvo relacionada con tipos de publicaciones, como prácticas que hoy en día se conoce como Diseño (creación de carteles, logos, etc), gente dedicada a la ilustración en revistas que ya tenían una historia detrás, o se dedicaban a las caricaturas que se publicaban en los diarios.

Se puede inferir que las enseñanzas de la ilustración debía irse por el camino comercial por la falta de gente que entraba a la educación superior, y por crear más profesionales por la crisis económica que estaba sufriendo Chile. Para eso, debieron haber existido clases y talleres específicos para poder dar estos tipos de ilustración, dependiendo de el área que quería dedicarse específicamente.

Lamentablemente, mucha de esta información o está esparcida o está en mal estado. Por ejemplo, los cuadernillos del Instituto Pinochet Le-Brun son muy escasos. La razón de esto es porque al momento de escribir este documento, no existe este lugar educativo, muchas personas incluso no conocen el nombre de este instituto o de que alguna vez existió, a pesar de tener una historia importante para la educación en Chile. Un dato interesante es que el nombre del curso se llamaba caricaturismo, y si uno busca esta palabra al momento de escribir esta investigación no tiene una definición que se puede buscar de manera simple. Se puede inferir que se utilizó esta palabra poder distinguirlas de las animaciones en esa época. Porque en los diarios de esa época, las animaciones se le decían caricaturas. Por lo cual el arte de aprender a dibujar en este estilo se le llamó caricaturismo en este instituto, sobretodo porque recién se incorporó la RAE en el alfabeto chileno.

Algo particular que podemos sacar de estos cuadernillos, es que si uno lee el primer

⁷⁷Villegas, Ignacio; Navarrete, Carlos; Camhi, Bárbara; Espinoza, Danilo (2017) Dibujo en Chile (1791-1991): variaciones epistemológicas, aplicaciones profesionales. Santiago, Chile: LOM Ediciones

capítulo de este curso, se puede ver no solo lo que se pensaba llegar a concretar en este curso, sino también los materiales que se utilizaban para poder hacer las caricaturas, los cuales son los siguientes:

Pluma **Leonardt**

Pluma **Gillot**

Pluma **Fallon 048**

Pequeño pincel con **pelo de marta**

Tinta China

Goma marca blanca (**como la “Venus”**)

Lapiceras (que tengan corcho o goma donde se toma

Chinches

Papel de Dibujo

Lápiz blando (**Fáber 2**)

Lápiz semiduro (**Fáber 3**)

Las palabras destacadas sirve para poder ver las marcas que se utilizaban o el material con una calidad específica para poder hacer este curso. Algunos de estos materiales aún se pueden encontrar actualmente, incluso son marcas conocidas como Faber o Leonardt. Otros, como la goma marca Venus, han dejado de producir sus artículos.

Eso sí aún no se puede hablar de una mejora en el término universitario, ya que la gente que ingresaba a cualquier tipo de carrera era con suerte el 1% de la población chilena.⁷⁸ Al no haber tanto abasto, sobretodo por la escasez de establecimientos y profesionales para dar clases, se puede inferir que la enseñanza de la animación no estaba como prioridad de la población, sobretodo porque se quedó estancada en esta década por falta de la importación de varias tecnologías y leyes proteccionistas extranjeras. Esto incluso se verá cómo esta falta incluso de gremios en este ámbito en la siguiente película animada hecha en Chile, la cual se analizará más adelante.

Volviendo al lado histórico, desde el año 1938, desde la llegada de la presidencia de Pedro Aguirre Cerda, hubo un cambio de mentalidad para poder enfrentar los problemas económicos. Su lema “Producir hacía adentro”, significó un gran cambio al país. Chile debió cambiar su mentalidad económica, y empezar a utilizar los recursos que tenían a disposición para poder salir de la crisis en la que estaban.⁷⁹

El Estado tomó un posicionamiento de apoyar a las empresas que se dedicaran especialmente en la evolución industrial del país, como empresarios dedicados a trabajos manufactureros especialmente.⁸⁰

7.2 Años 40: Experimentos en la animación chilena

Chile comienza con la nueva mentalidad desde 1938: Producir hacia adentro. Este país

⁷⁸Serrano, Sol; Ponce de León, Macarena, Rengifo, Francisca; Mayorga, Rodrigo; Loyola, Carolina (2018) Historia de la Educación en Chile (1810-2010) Tomo III, Democracia, exclusión y crisis (1930-1964), Santiago Chile: Penguin Random House Grupo Editorial S.A

⁷⁹Fernandez, Joaquín; Garay, Cristián; Medina, Cristián, Oro Tapia, Luis; Riquelme, Alfredo; Ulianova, Olga (2015) Chile: Mirando hacia adentro. Madrid, España: Fundación Mapfre.

⁸⁰Ibidem

empezó a tener otra perspectiva de cómo avanzar con la ayuda del Estado, especialmente con la CORFO y Banco Central.

Hay que destacar el inicio de esta época un hecho que marcó esta década: La Segunda Guerra Mundial. A pesar que Chile no tomó un bando cuando ocurrió este conflicto, anunciando su neutralidad cuando estaba ocurriendo, las consecuencias de este cambiará la actitud que tendrá Chile tanto en el ámbito político como social.

La siguiente animación fue en el año 1942, 13 años después de la última producción hecha. Se estrena en el cine Imperio y Miami “15000 dibujos”, por Carlos Trupp y Jaime Escudero. Fue un proyecto ambicioso donde dieron todo lo posible para poder producirlo y estrenarlo, sobretodo por los pocos recursos que los desarrolladores tenían.

Gracias a la información dada por Rodrigo Trupp y Kylie Trupp (hijo y nieta respectivamente del arquitecto Carlos Trupp) podemos ver de que se trató este largometraje animado:

Esta película tomó 5 años en hacer. En ese tiempo, la tecnología para hacer la animación no existía en Chile, y como importar una máquina era muy costoso, tuvieron que crear su propio equipo basado en las que usan las grandes potencias, por lo cual el proceso para poder producirla fue muy rudimentario. Las personas que trabajaron en el proyecto tuvieron que crear sus propias herramientas para poder hacer la película, pero eso no significa que eso no sea algo para admirar. En la entrevista con Kylie Trupp dio este pequeño dato de la creación de la animación: “Mi abuela me contaba una historia súper linda. Tristemente está solo en mi memoria bien difusa, no te podría contar con detalle como ella me lo contaba. Ella me decía que cuando Disney visitó el estudio, entre comillas, que era como, estudio “chasquilla” como armaron ellos para hacer la película, encontró que era todo muy rústico. Y eso a mí me hace pensar que, claro, en esa época ellos tenían la tecnología última de esa época en Disney estoy hablando. Entonces encontrarse con esto tan artesanal, para que mi abuela me haya contado eso me imagino que se las tuvieron que ingeniar con lo que había. Yo creo que ellos mismos fabricaban todo. O sea donde poner los celdas de animación para poder fotografiarlos, no sé cómo lo hacían, pero sí sé que ellos tuvieron que entrar a picar y armar ellos todo para poder hacer la película.”⁸¹

Para poder crear esas máquinas se pidió la ayuda a Rodrigo Trupp, tío de Carlos Trupp según Kylie en su entrevista. Él se dedicó principalmente a hacer a tecnología que producía las animaciones, pero como se mencionó anteriormente, no logró la misma calidad que tenían los países primermundistas.

Según Kylie Trupp en su entrevista, el referente principal para la creación de la película fue el largometraje animado “Blancanieves y los siete enanitos”, hecho por Walt Disney en el año 1937.

Esto se puede ver en el diseño de los personajes de esta película. El primer ejemplo se puede ver con Clarita, el personaje femenino de la animación teniendo como inspiración

en la esposa de Carlos Trupp. Si se compara con las siguientes imágenes, se verá la gran influencia de la película anglosajona, ya que Clarita (figura 34) tiene un gran parecido con la princesa Blancanieves. (Figura 35)

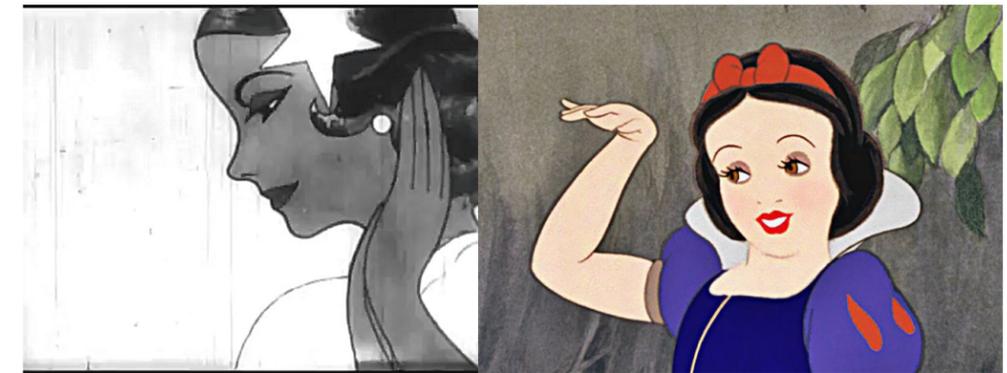


Figura 34 Escudero, Jaime; Trupp, Carlos (1945) “15000 Dibujos” <https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a16751133/disney-prepara-una-nueva-pelicula-de-blancanieves-en-accion-real/>

Se puede observar a primera vista los rasgos que más destacan. Se puede ver como la figura tiene trazos curvos, ninguna con trazos fuertes o duros, es decir, trazo más derechos o rectos. Dándole una sensación de delicadeza, belleza y dando rasgos más realistas, que antes era usado en los personajes femeninos de esa época. Y como la referencia de “15000 dibujos” fue la película de Disney, Clarita comparte muchos rasgos en su rostro con la princesa Blancanieves, adaptando el diseño a la esposa de Carlos Trupp. Eso quiere decir, que a pesar de que la inspiración era de una mujer chilena, los rasgos femeninos como su cara son más bien norteamericanos, tanto en la forma de la nariz, ojos y labios. Lo que se puede distinguir de la princesa de Disney es en la ropa la cual usaba Clarita, que era típica de esos años.

Mientras que los otros personajes que están dentro de esta historia toman otra referencia de las animaciones de Disney, pero no al largometraje que hicieron, sino a sus cortos que han hecho a lo largo de los años. Primero se debe hablar del otro protagonista que estaba dentro de esta animación, Copuchita.

Copuchita es un cóndor antropomórfico, que era muy popular en esos años gracias a personajes como Mickey Mouse, el Pato Donald, Bugs Bunny, etc. Lo que lo distingue es lo que representa para Chile: es la representación del roto chileno. Esto ayuda a distinguir a los otros personajes que existían en esa época, mostrando también la cultura que existía en esa época. Según Escudero en una entrevista con Ergocomics “un cóndor antropomorfo, con sombrero, chaleco y zapatillas blancas, un obrero que trató de representar el roto chileno, pero sin sus defectos, situación que me molestaba en Verdejo, de la revista Topaze.”⁸²

⁸¹Kylie Trupp, Nieta de Carlos Trupp y Profesora de la UDLA, Universidad de las Américas, 26 de Marzo del 2019
74

⁸²Ergocomics. (2004, Agosto 26). Jaime Escudero Sanhueza. 20 de Diciembre 2019, de Ergocomics Sitio web: <https://ergocomics.cl/wp/2004/08/26/jaime-escudero-sanhueza/>

Estos personajes exagerados, llegando a los más caricaturescos, tanto en los rasgos como las proporciones del cuerpo, incluso eso se puede observar en sus movimientos. Esto se puede evidenciar en los siguientes fotogramas que se ven en el extracto existente en la película "15000 dibujos." (figura 36-39)

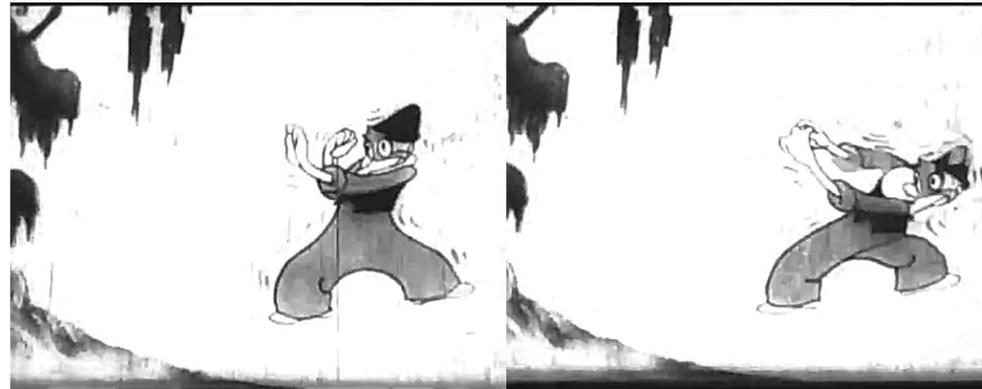


Figura 36

Figura 37



Figura 38

Figura 39

Imágenes provenientes del segmento de "15000 dibujos"

Otros personajes que toman estos aspectos exagerados son los otros animales, tanto como los antropomórficos, como los que no. Uno de los personajes, el puma, toma referencia a dos tipos de animación: la de proporciones de un animal antropomórfico que se hizo popular en los años 30 (figura). Este personaje también tiene su referencias y como está vestido. Según Escudero "(...) estaba un personaje con características de puma mapuche, llamado Manihuel (basado en un tío)"⁸³. Esto se puede observar en el diseño de su personaje, que al igual que copuchita, se utilizan rasgos que representaba a Chile, en este caso, como se mencionó anteriormente, la comunidad mapuche. (figura 40)

⁸³Ergocomics. (2004, Agosto 26). Jaime Escudero Sanhueza. 20 de Diciembre 2019, de Ergocomics Sitio web: <https://ergocomics.cl/wp/2004/08/26/jaime-escudero-sanhueza/>
76



Figura 40
"15000 Dibujos: Test de animación y extractos"

Sus expresiones, al igual que Copuchita, están exagerados. No existen muchos fotogramas de este personaje para poder mostrar todo su cuerpo, por lo cual se usarán como ejemplo las expresiones faciales del personaje. (figura 41-44), algunas de estas incluso llegando a la exageración de cuerpos. (Imágenes extraídas de "15000 dibujos: Test de animación y extractos")



Figura 41



Figura 42



Figura 43



Figura 44

Otros personajes que se ven de fondo en el segmento de animación que fue recuperado por Rodrigo (figura 45-47), donde la exageración de los personajes se muestra en sus movimientos, expresiones y como la distorsión de su cuerpo da una sensación más caricaturesca (sobre todo en la figura 46 y 47), la cual estarían más inspirada en las animaciones hecha por Max Fleischer, ya que sus personajes tenían una contenían una estructura más elástica



Figura 45

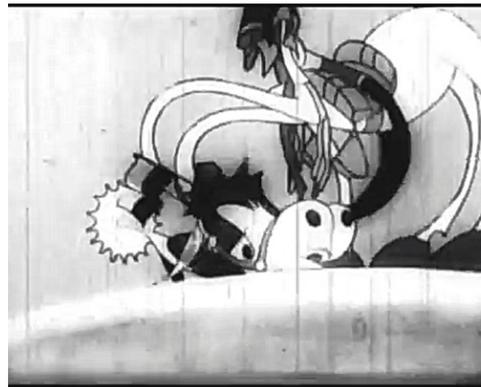


Figura 46



Figura 47

Imágenes sacada del segmento de Escudero, Jaime; Trupp, Carlos (1945) "15000 Dibujs"

Un rasgo interesante que se puede observar es que en algunas escenas utilizan un método que se utiliza en los cómics para mostrar movimiento. Esto se observa en situaciones muy específicas, como se ven en las imágenes siguientes. (Figura 48-49)

Estos tipos de dibujos se usaban en las caricaturas antiguas para mostrar movimiento cuando las animaciones tenían sonido muy limitado y poco presupuesto para poder hacer sus proyectos.



Figura 48

Escudero, Jaime; Trupp, Carlos (1945) "15000 Dibujs"

Figura 49

Escudero, Jaime; Trupp, Carlos (1945) "15000 Dibujs"

Lamentablemente esta animación fue un fracaso en taquilla ya que fue comparada con las obras de Disney, las cuales era muy superiores en relación a la calidad de la animación y los dibujos. "Después del fiasco, los antes entusiasmados realizadores y sus familias, no quisieron volver a incursionar en la producción de ninguna película animada".⁸⁴

Para poder ver este fracaso de manera más evidente, vamos a comparar 15000 dibujos (Figura 50) con otra película animada que salió en ese mismo año pero producida en otro país. (Figura 51)



Figura 50

Escudero, Jaime; Trupp, Carlos (1945) "15000 Dibujs"



Figura 51

<https://www.bustle.com/p/disney-is-turning-bambi-into-a-live-action-movie-twitter-cant-deal-21747425>

Ambas películas fueron estrenadas en el año 1942. La segunda imagen (figura 51) proviene de la animación de Disney "Bambi". Como se puede observar, si lo comparamos con la figura 30, Bambi tiene fondos claros, imágenes sin líneas, y en lo que más se destaca, el uso de colores. Podemos inferir como se ha mencionado en los puntos anteriores la falta de tecnología en esa época, tomando en consideración que hacer los tintes de distintos colores tomaba mucho más recursos que hacer una línea en blanco y negro.

⁸⁴Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

Además, al no tener la misma tecnología que en los estudios Disney, tuvieron que ingeniárselas con lo que tenían a mano para poder crear los fotogramas, algo que queda en evidencia en el trabajo final. A diferencia de Bambi, se ve como un proyecto muy artesanal, como un experimento más que una película terminada.

Tuvieron varios problemas para conseguir los recursos monetarios necesarios. No tenían mucho apoyo estatal, y lo poco que tenían provenían de préstamos o de sus propios bolsillos, dando como consecuencias una gran cantidad de deudas. Hay que considerar los que trabajaron en este proyecto eran amigos y familiares, ninguno con experiencia o conocimiento de como hacer animación, porque como se dijo anteriormente, arte estaba relacionado a las enseñanzas de Bellas Artes. Mientras que la Escuelas de Artes Aplicadas tomaba las enseñanzas del dibujo y la introducía al ámbito comercial.

El problema de la baja calidad de la animación “15000 dibujos” existe no solo una explicación económica y tecnológica, sino que además consiste en todo el proceso de la animación en sí. Para poder entender este problema por el cual “15000 dibujos” no se veía de la mejor calidad, tenemos que entender el contexto de la metodología y la máquinas utilizadas en esa época, y como un pequeño error podría afectar todo.

Se va a tomar como referencia de esto el libro escrito en 1949 de Ángel Lescarbourea Santo “Cine y Dibujos Animados.” A pesar de que está basado en la animación y cine en Venezuela, muchos de los procesos y errores que se cometieron en esa época se puede utilizar como referencia de lo que pudo haber fallado en el proceso de la animación de “15000 dibujos.” Según este libro, Venezuela sufría el mismo problema para construir animación que en Chile: traer las máquinas profesionales que se utilizaban para crear los dibujos animados de la misma calidad que en Disney costaba mucho. Por lo cual su único recurso era crear ellos mismos la tecnología.

Tuvieron como ejemplo dos máquinas: la máquina creada por Fleischer (figura 52) y la máquina creada por Disney (figura 53).

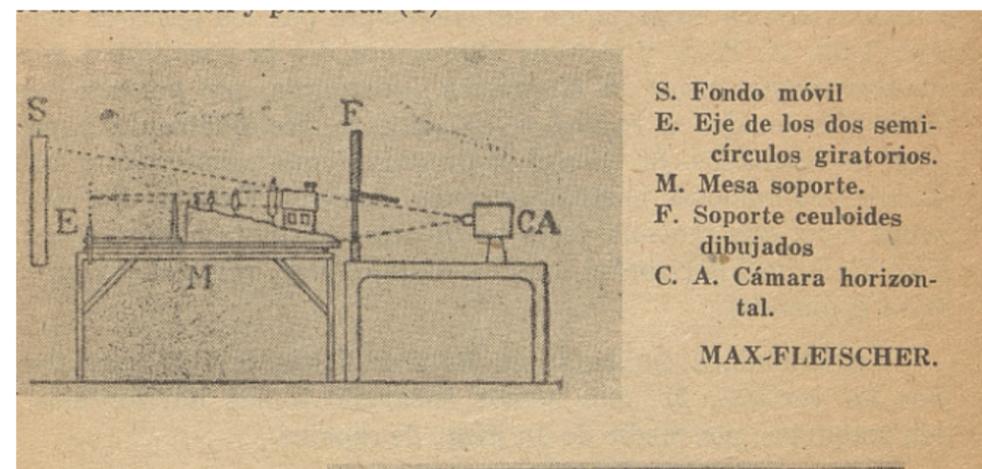


Figura 52
Lescarbourea, Angel. (1949). Cine y Dibujos animados. Caracas Venezuela: Universitaria.

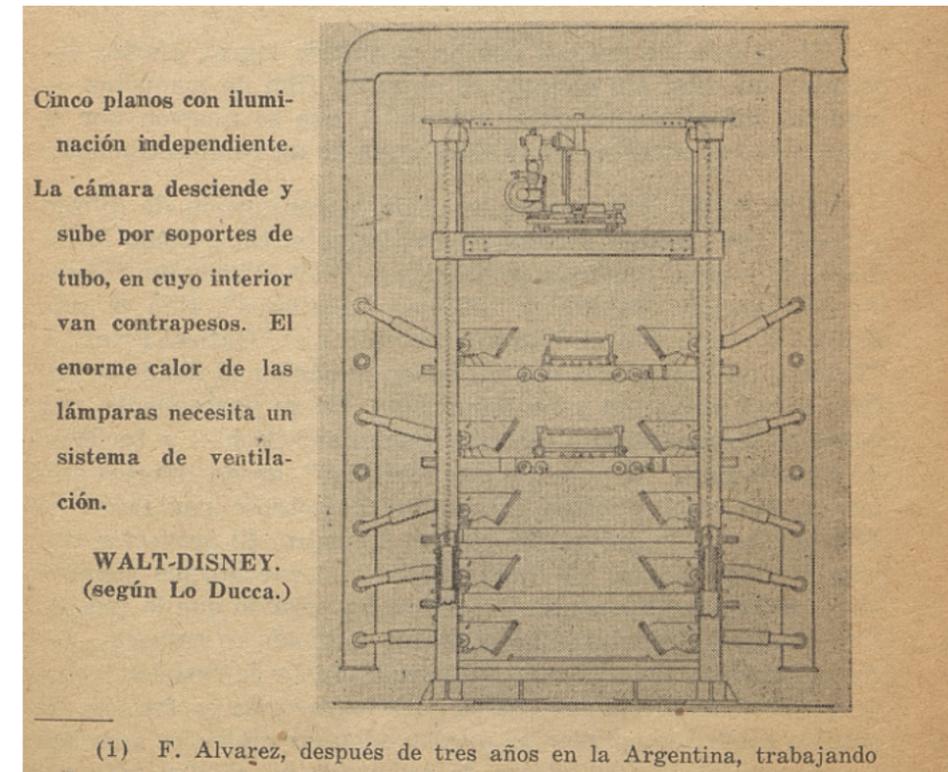


Figura 53
Lescarbourea, Angel. (1949). Cine y Dibujos animados. Caracas Venezuela: Universitaria.

Con solo observar estas dos figuras se llega a entender que el proceso no solo era distinto para poder sacar los fotogramas y pasarlo al filme en celuloide, sino que ambos usan incluso máquina en distintos sentidos (la de Fleischer era horizontal y la de Disney era vertical). Si se toma en consideración que Disney visitó las oficinas de Escudero y Trupp cuando estaban haciendo la película, se puede inferir que la máquina que utilizaron en la máquina inspirada en Disney, (considerando además que Disney y Fleischer tenían una rivalidad desde los años 20).

Pero la dificultad no termina ahí. No sólo era un trabajo metódico complejo poder construir y replicar una máquina parecida a las que tenía Walt Disney en esa época, sino que también había que considerar varios detalles técnicos que podían provocar errores en la creación del filme. Se tomará como experiencia lo que pasaba en Venezuela en la creación de animaciones: “Nuestro ensayo fue defectuoso por causa de deficiencias en la proyección cuadro a cuadro. El proyector empleado (tipo escolar de vistas fijas) no encuadraba siempre el fotograma exactamente. De ello se ha seguido que la imagen oscila, mientras que el dibujo animado es correcto. Toda la mecánica del sistema está siendo objeto de revisión, construyéndose con las piezas necesarias para lograr la perfección.”⁸⁵

⁸⁵Lescarbourea, Angel. (1949). Cine y Dibujos animados. Caracas Venezuela: Universitaria.

Otro punto que esta escritora apunta es que además construir la misma máquina no solo dependía de los componentes necesarios para crearla, sino también existía el obstáculo que cada componente creado tenía su “propia forma o un propio modelo”⁸⁶, en otras palabras, la forma en la cual estaba hecho cada parte para construir la máquina no siempre llegaba a calzar de la mejor manera, por lo cual algunos fotogramas podrían salir descuadrados, entonces se debía hacer un arreglo. En conclusión, sobretodo para latinoamérica, fue mucho ensayo y error para poder llegar a la calidad que más podían.

Otro dato también a considerar es la sincronización del sonido con el movimiento. Para poder lograr que esto fuera perfecto también tenía un costo muy alto, por lo cual se trataba de llegar a lo más cercano posible. Si había desincronización, el método era agregar dibujos o quitarlo cuando se hacían pruebas. En la década de 1940 ya existía el estándar 24 fps para las películas, por lo cual la animación debía cumplir esas normas.

Haciendo una comparación con cuadros que fueron, es decir, agregar el mismo dibujo para sincronizar el audio, al ser una máquina artesanal, era propensa a muchos fallos. Esto provocó descalces, la cual se muestra un pequeño movimiento entre cada fotograma, como se puede ver en los cuadros siguientes (figura 54)

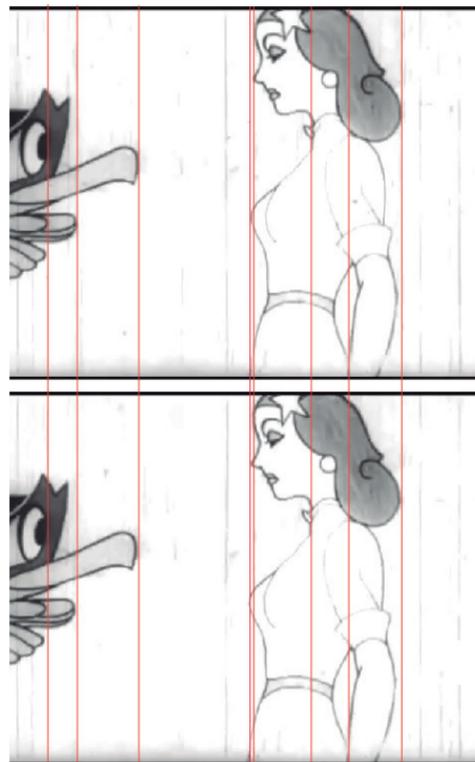


Figura 54
Escudero, Jaime; Trupp, Carlos (1945) “15000 Dibujos”

⁸⁶Lescarbourea, Angel. (1949). Cine y Dibujos animados. Caracas Venezuela: Universitaria.

Este error se puede ver a lo largo del pequeño segmento que se encuentra disponible. Y no es solo se puede ver este descalce con los personajes, también se puede observar en los fondos. (figura 55)

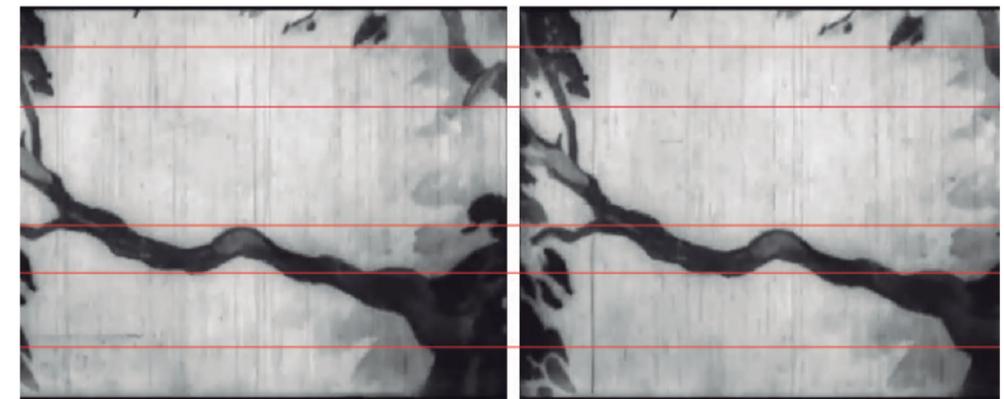


Figura 55
Escudero, Jaime; Trupp, Carlos (1945) “15000 Dibujos”

A pesar de que el descalce no es tan notorio, como fue con la imagen de los personajes, igual esto demuestra la poca calidad que tenía la máquina para poder crear animación para este corto. La máquina artesanal no tenía los materiales de la mejor calidad para poder hacer animación, pero como no tenían muchos recursos económicos. tuvieron que hacer lo que podían con lo que tenían a mano, y no hacer gastos extras haciendo varios arreglos a la misma máquina. Poder llegar al nivel de manufactura que tenían las máquinas de animación que usaban en Estados Unidos era una tarea muy complicada. Mostrando imágenes de como era la tecnología de esa época nos demuestra la tarea casi imposible que se propusieron Escudero y Trupp. La máquina de Fleisher (figura 56), como se mencionó anteriormente, a pesar de ser muy distinta a la máquina utilizada por Disney (figura 57), era muy sofisticada para lo que se podía poder hacer en Chile, sobretodo porque el país recién estaba entrando al período de crecer hacia adentro, y además debido a la Segunda Guerra Mundial, poder importar las piezas era muy costoso.



Figura 56
Fleischer Studios Animation/ Cartoon Process



Figura 57
Walt Disney's MultiPlane Camera

Teniendo en cuenta los materiales en el caricaturismo en el capítulo anterior, se puede inferir que los materiales como tinta china y las plumillas que se mencionan fueron también utilizadas para poder utilizar eso. En el libro de Ángel Lescarbourea Santo se menciona el proceso para empezar la animación, en la cual utilizan bocetos a lápiz primero para luego hacer pruebas de sincronización. Cuando la prueba salía de la mejor manera posible (ya que hacerlo de manera perfecta era muy costoso) se pasaba a tinta china directo a la placa de celuloide.⁸⁶

Se puede concluir que este método también se utilizaba para poder crear esta película, sobretodo porque ambos tenían experiencia en el ámbito en el dibujo en su estudios de arquitectura.

Existe un extracto de dos minutos y una parte de un documental el cual habla de esta animación, pero no están conservados de la mejor manera y le falta el audio original. Es una lástima que a causa de las limitaciones técnicas no se pudiera crear la película que estos arquitectos aspiraban a llegar, sobretodo porque esta hubiera sido una oportunidad de mostrar la cultura chilena en el campo de animación a otros países si lograba ser un éxito.

En 1947, según Vivienne Barry, hubo un proyecto de animación que no existen registros materiales, pero que está en la memoria colectiva de algunas personas. Es más, es tan desconocida por el público e historiadores que no se sabe, al momento de escribir esta memoria, cuál era título de este filme, ni quienes fueron sus creadores. Lo único que se sabe son los personajes participantes de esta animación, que eran un cóndor, un puma y una niña vestida de bella durmiente.⁸⁷

⁸⁶Lescarbourea, Angel. (1949). Cine y Dibujos animados. Caracas Venezuela: Universitaria.

⁸⁷Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

Como la existencia de información de esta animación es prácticamente nula al momento de escribir este documento, se va inferir algunos factores y condiciones de este filme. Esta película no tuvo éxito, y al haber poca comunicación y retraso en los cines que no eran grandes ciudades, no salió de la pequeña exhibición que tuvo. Otro dato que se puede inferir es que las personas que trabajaron en este proyecto no provenían de una empresa que podía financiar el estado o tener sus propios recursos privados. Y como la animación chilena no era popular en esa época, los integrantes debieron ser independientes.

Tampoco se sabe si los animadores trataron de hacer la animación tan fluida como Disney, pero al ver con el filme animado chileno anterior no le fue bien y las personas involucradas quedaron muy endeudadas por el trabajo, probablemente utilizaron menos fotogramas o dibujos distintos para poder hacerla. Además hay que considerar el ámbito económico que estaba ocurriendo en Chile en el momento que se estrenó la animación. Chile sufría una gran inflación en ese momento (según el libro “Chile: mirando hacia adentro”, este país sufrió una inflación de 120%) por lo cual podemos concluir que esta animación tuvo muchos menos recursos para poder crear el filme, provocando que tuviera una peor calidad que la hecha en 1942. Esto hizo que el filme sea todavía menos recordado, y como no existía una cultura de conservar material cinematográfico artísticos, los negativos debieron perderse.

Es una pena que esto haya sucedido, ya que como se mencionó anteriormente, el Estado apoyó la producción de varias películas para poder llevar filmes chilenos al cine, como fue el caso de Chilefilms.⁸⁸ Pero eso sí, hay que considerar que tampoco eran de la mejor calidad comparada con otros países, incluso latinos. En los años 40 las películas de procedencia mexicana son las que estaban popularizadas en los cines chilenos. Según el libro “Chile: Mirando hacia Adentro” no importaba cuanto tiempo, recursos y apoyo estatal se dieran a las producciones chilenas, no podían competir con el cine extranjero, siendo la razón principal la baja que tenían si se comparaba con los otros países. Habían trabajos pero no eran muy conocidas y no todos lo veían el día de su estreno. Las comunicaciones no eran las mejores, ya que para que llegaran películas a los cines de lugares más remotos, debían pasar entre 1 a 2 años mínimo desde su estreno en la capital de Chile, es decir, Santiago.⁸⁹ Así que si consideramos que ambos filmes no tuvieron éxito, los cines de las otras regiones no les favorecía traer estas producciones, por lo cual muy pocas personas saben de ellas.

Hay que considerar que en esta década tenía varios problemas que el gobierno debía solucionar con urgencia antes de poder pensar en prestar apoyo en el ámbito artístico. A finales de los años años 40, el modelo planteado por el Partido Radical se empezó a desmoronarse con las inflaciones que estaban ocurriendo en el país. También por la mala distribuciones de recursos para poder llevar algunas empresas adelantes, muchas se quedaron atrás en el mercado, no pudieron progresar, o no vieron aumentos en sus recursos (como le fue en el área agrícola). El centralismo tampoco ayudó a este problema.

⁸⁸Paz Peirano, María; Gobantes, Catalina. (2014). CHILEFILMS: EL HOLLYWOOD CRIOLLO. Aproximaciones al proyecto industrial cinematográfico chileno (1942-1949). Santiago, Chile: Editorial Cuarto Propio.

Como la mayoría de las fuentes de trabajo se concentraban en grandes ciudades, principalmente Santiago, donde la capacidad para poder albergar tantas personas se vuelve una tarea muy complicada, provocando problemas de salud y concentración de gente en sectores bien marginados.⁹⁰

Había una lucha constante con el Partido Comunista, la cual se trató por varios métodos de echarlos del partido, lo cual lo lograron creando la Ley Maldita en 1949. Y en el lado de la educación, los problemas cada vez más agrandando. Las escuelas no tenían la capacidad de albergar la gran cantidad de estudiantes que querían estudiar, la alfabetización aún era un problema que estaba en la población chilena, no había la cantidad de profesores para poder hacer clases a los alumnos, y el problema de desertización se volvía cada vez un obstáculo cada vez más aparente, sobretodo por la cantidad personas que llegaban a la educación superior.⁹¹

Todos los problemas graves que se mencionados anteriormente se van a llevar a la siguiente década, por lo cual la animación volvió a estar estancada en un cierto modo.

7.3 Carlos Trupp

A diferencia de Escudero, no existe mucha información acerca de Carlos Trupp, el otro dibujante a cargo de la animación “15000 dibujos.” Solo se sabía que empezó a hacer este proyecto animado cuando estaba estudiando arquitectura. Y al momento de fracasar el filme, volvió a estudiar y terminó su carrera. Por mucho tiempo no existía una fuente de datos acerca de lo que pasó con este profesional, sobretodo porque no existía registro oficiales de lo que logró crear. En urbatorium.blogspot.com, se encuentra restos de información acerca de Trupp. Hay dos cosas que se pueden rescatar de lo que dice en este sitio web: Trupp murió en el año 1982, y gracias a él es que hoy en día existe ese pequeño fragmento de animación, ya que lo conservó y lo guardó entre sus pertenencias.

Gracias a la entrevista hecha a Kylie Trupp (nieta) y un audio proveído por Rodrigo Trupp (hijo), se puede rellenar como empezó, más datos de lo que hizo y que logró en su trabajo como arquitecto. De parte de la nieta, podemos sacar sus orígenes en el ámbito de la animación y su gusto por el dibujo. “Yo creo que en Arquitectura, asumiendo, siempre tuvo el gusto por el dibujo. Pero hay una diferencia muy grande entre el dibujo arquitectónico y el dibujo de la animación. Así que fue experimental lo que hicieron para “15000 dibujos”.⁹²

Agregando lo dicho anteriormente Un dato que se puede sacar de parte de Rodrigo Trupp es lo siguiente: “Mi papá, Carlos Trupp, si terminó, él fue arquitecto. Entre sus trabajos más importantes diseño de Américo Vespucio, avenida Kennedy, esa fue su obra. Fue un arquitecto urbanista.”⁹³

Ambos son lugares icónicos hoy en día en el sector oriente de Santiago, y si uno busca información acerca de estas calles, existe sólo información sobre las calles que intersectan, como fue construido y algunas leyendas urbanas que rodean esos lugares (como fue la conocida rubia de Kennedy). Pero sorprendentemente no existe quienes fueron los arquitectos que estuvieron a cargo de esto. Es algo que es comúnmente en Chile, que no hay mención de los arquitectos de varias obras, excepto si son de edificios tanto para empresas, lugares de culturas y hogares.

Con esta información proporcionados por estas dos entrevistas, se tiene más información de que se dedicó este animador, y podría haber hecho mucho más proyectos, pero no mucha gente debe conocerlos por la falta de créditos a los arquitectos de estas obras. Carlos Trupp se pudo haber dedicado a muchas más proyectos arquitectónicos

⁸⁹Fernandez, Joaquín; Garay, Cristián; Medina, Cristián, Oro Tapia, Luis; Riquelme, Alfredo; Ulianova, Olga (2015) Chile: Mirando hacia adentro. Madrid, España: Fundación Mapfre.

⁹⁰Ibidem

⁹¹Serrano, Sol; Ponce de León, Macarena, Rengifo, Francisca; Mayorga, Rodrigo; Loyola, Carolina (2018) Historia de la Educación en Chile (1810-2010) Tomo III, Democracia, exclusión y crisis (1930-1964), Santiago Chile: Penguin Random House Grupo Editorial S.A

⁹²Kylie Trupp, Nieta de Carlos Trupp y Profesora de la UDLA, Universidad de las Américas, 26 de Marzo del 2019

⁹³Rodrigo Trupp, Hijo de Carlos Trupp y profesor de Kung-fu en Estados Unidos, 09 de Mayo del 2019

CAPÍTULO 8: VACÍO EN LA LÍNEA TEMPORAL E INTENTOS PARA RETOMAR LA INDUSTRIA

8.1 Años 50: Problemas económicos y poca animación no registrada

Cuando Chile entró a la década de los 50, fue un golpe duro para el país. A comienzos de esta década, se empiezan a ver las fallas del programa de industrialización en el año 1938. A pesar que fue una gran iniciativa para poder combatir la crisis social, hubo graves consecuencias de una mala administración.

Los mayores problemas se podían observar en varios sectores empresariales pequeños. Como el Estado debía entregar la ayuda a las fuentes de crecimiento industrial, muchos que no estaban dentro de los estándares que el Gobierno tenía para ayudar, quedaron afuera y sin crecer de la mejor manera. Incluso sectores importantes como fue el sector agrario, a pesar de los grandes avances tecnológicos que recibieron con las nuevas máquinas, no tuvieron aumento en sus recursos.⁹⁴ Esto causó a la larga una gran crisis económica por la inflación que tenía Chile arrastrando desde finales de los años 40.

Para tener un contexto mayor de la gravedad de la crisis inflacionaria que existía en la época, se mostrará un cuadro a continuación sacado de el libro "Chile, mirando hacia adentro", la cual será mostrada en forma gráfica: (figura 58)



Figura 58

Fernandez, Joaquín; Garay, Cristián; Medina, Cristián, Oro Tapia, Luis; Riquelme, Alfredo; Ulianova, Olga (2015) Chile: Mirando hacia adentro. Madrid, España: Fundación Mapfre. p.206

⁹⁴Fernandez, Joaquín; Garay, Cristián; Medina, Cristián, Oro Tapia, Luis; Riquelme, Alfredo; Ulianova, Olga (2015) Chile: Mirando hacia adentro. Madrid, España: Fundación Mapfre.

Se puede observar que la economía no estuvo estable y con inflaciones que cambiaban drásticamente cada año desde la segunda mitad de la década de 1940 y principios de los años 50. Esto causó mucho disconforme social. Como se mencionó anteriormente, a pesar de las buenas intenciones de hacer progresar el país con una iniciativa de crecimiento hacia adentro, provocó desigualdad en los campos laborales. No solo en la economía se podía ver este descontento.

Hubo muchos conflictos internos, no solo en la política por el debilitamiento de los partidos, sino también por el debate sobre la inclusión de la religión de nuevo en ámbitos magistrales y la inclusión de particulares para poder varios proyectos, incluyendo la educación, ya que la demanda crecía cada vez más, pero existía una escasez de recursos para poder crear la infraestructura necesaria.

No hubo estabilidad en este período. El Partido Radical fue sacado definitivamente del poder ejecutivo por no poder sostener lo que se proponían, y usar más recursos de los que tenía. Muchos proyectos tuvieron que ser financiados por el mercado privado, incluso Carlos Ibáñez trató de consolidar un mejor Chile trayendo la misión Klein-Sacks, que lamentablemente no arregló ningún problema. Incluso en 1957 ocurrió la movilización por la subida de precios del transporte público, provocando que el pueblo se levantara.⁹⁵ Esto hizo que el país estuviera con más desórdenes, donde hubieron destrucciones, saqueos e incluso muertes. Ibáñez tuvo que sacar la misión en el año 1958.

Muy poco se pudo avanzar la verdad en todos los ámbitos del país, ya que al final todo estaba dividido, ninguna de las partes podrían llegar a una conclusión o ley que pudiera dejar en estabilidad al país, y lo que normalmente se podía hacer el Estado no se involucró como antes. Esto provocó que hubiera una gran segmentación de todos los tipos, haciendo que la población se sintiera dejada de lado, provocando que las personas con más recursos siguieran teniendo más privilegios.

Lo que más se heredó y algo que aún no se ha podido arreglar de la mejor manera durante los siguientes periodos estudiados, es la estructura piramidal de la educación. La educación piramidal está basada en la cantidad de estudiantes entran con la cantidad de alumnos con los que terminar la educación universitaria. (figura 59). A pesar de que los números que ha ingresado a los niveles superiores a medida que ha avanzado el tiempo, la distribución ha sido la misma: muy pocos son los que pudieron mantenerse durante todo el proceso educacional, sobretodo los que tenían bajos recursos y/o no estaban en las ciudades más urbanizadas: Santiago, Valparaíso y Concepción.⁹⁶

⁹⁵Fernandez, Joaquín; Garay, Cristián; Medina, Cristián, Oro Tapia, Luis; Riquelme, Alfredo; Ulianova, Olga (2015) Chile: Mirando hacia adentro. Madrid, España: Fundación Mapfre.

⁹⁶Serrano, Sol; Ponce de León, Macarena, Rengifo, Francisca; Mayorga, Rodrigo; Loyola, Carolina (2018) Historia de la Educación en Chile (1810-2010) Tomo III, Democracia, exclusión y crisis (1930-1964), Santiago Chile: Penguin Random House Grupo Editorial S.A

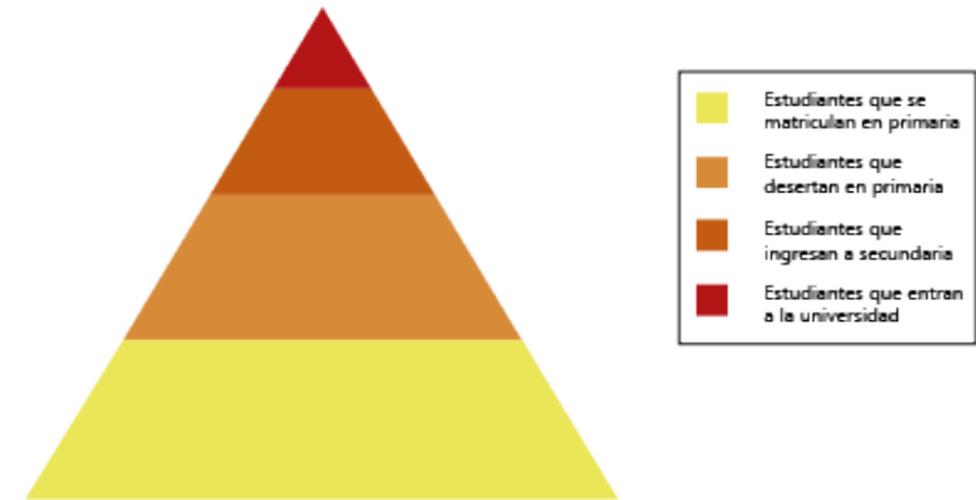


Figura 59

Serrano, Sol; Ponce de León, Macarena, Rengifo, Francisca; Mayorga, Rodrigo; Loyola, Carolina (2018) Historia de la Educación en Chile (1810-2010) Tomo III, Democracia, exclusión y crisis (1930-1964), Santiago Chile: Penguin Random House Grupo Editorial S.A

Para entender con más detalle este problema, en el Tomo III de “La Historia de la Educación en Chile”, en la página 67, nos dan en detalle las estadísticas (los números están basados en los resultados del censo de 1960, ya que es lo más cercano al final de los años 50):

En 1960 la cantidad de alumnos fue la siguiente

- Primaria; 1.116.619
- Secundaria: 278.550
- Universitaria: 22.644

A pesar de estos números, sobretodo en primaria que se ven como números favorables, se debe considerar la cobertura de la educación que se podía dar a las personas que estaban en la edad para poder estudiar. Por lo tanto, a pesar de que varios alumnos entran en primaria, llegar a los últimos escalones cambia el panorama:

- Primaria: 81,4%
- Secundaria: 76,8%
- Universitaria: 3,6%

Lamentablemente, a medida que pasaba los años, más personas trataron de profesionalizarse, pero no existía la oferta para poder satisfacer tan alta demanda. Además, debido a la inflación que ocurría en Chile, arreglar el sistema educacional se fue a segundo plano, por lo cual entidades importantes como la religión Católica y los colegios particulares tomaron el control, sobretodo este último, que se aprovechó de las subvenciones que

proveía el gobierno. Grupos políticos, en esta época, empezaron a hablar sobre el “lucro de la educación”, pero con los pocos recursos que tenía el Estado, no había mucho lo que se podía hacer.⁹⁷

Ni siquiera se puede hablar de animación en estos tiempos, ya que, según Vivienne Barry, hubo proyectos de animación hecha durante de este período, pero como ha pasado ya con varios productos animados chilenos, se han perdido los registros de estos. Según la autora, lo que se hizo en este período hubieron algunas publicidades animadas que se ponían en el cine antes que se publicará la película.⁹⁸ Al no haber más información que la proporcionada en este libro, no podemos saber que exactamente decía en esas secuencias, como era o que tipo de proceso de animación usaban.

Se pueden sacar las siguientes conclusiones: no deben haber tenido mucho presupuestos por la gran inflación que existía en Chile, por lo cual no eran de la mejor calidad. Al no tener muchos recursos para hacerla, se utilizaron pocos colores para poder crear la publicidad. Y la razón por la cual no existe ningún registro guardado sobre estos trabajos debe por lo mismo que ocurrió con la película de Coke: reciclar las cintas de celuloideas para otros trabajos, o para crear otros productos.

Debemos considerar además todas las crisis sociales y educacionales que hubo durante esa época. Como se mencionó anteriormente, muy pocos eran los que entraban en los niveles superiores, y la animación aún no era un área que estaba siendo enseñaba, por lo cual era muy poca gente que se dedicaba a esa área.

8.2 Años 60: Cambio de mentalidad y estructura social

Al adentrarse a esta nueva década, tuvieron que haber cambios importantes para que no solo el área artística siguiera adelante, sino el país entero en sí. Primero se debe entender que los gobiernos que siguen tuvieron que arreglar los problemas que vienen arrastrándose desde a finales de los años 40. Carlos Ibáñez del Campo trató de arreglar estos problemas con el llamado Misión Kleins Sacks, pero como se vio en el capítulo anterior, este fracasó rotundamente, por lo cual no solo había que arreglar problemas sociales como la migración, la educación y la salud pública, sino también los problemas económicos que venían de los años 50. Jorge Alessandri y Eduardo Frei Montalva tuvieron un arduo trabajo para poder arreglar el problema que desestabilizaba todo el país.

Cuando empezaron los años 60, un desastre natural atacó Chile que dejó el sur destruido: el terremoto de Valdivia, ocurrida el 22 de mayo de 1960, con una magnitud de 9.5 de la escala Mercalli, siendo hasta el momento de escribir esta memoria el más fuerte registrado en el mundo. Los daños ocurridos en esta ciudad fueron casi irreparables, donde muchos de los fondos se destinaron a la reconstrucción de las ciudades, sobretodo Valdivia y Puerto Montt, que literalmente desaparecieron.⁹⁹

⁹⁷Serrano, Sol; Ponce de León, Macarena, Rengifo, Francisca; Mayorga, Rodrigo; Loyola, Carolina (2018) Historia de la Educación en Chile (1810-2010) Tomo III, Democracia, exclusión y crisis (1930-1964), Santiago Chile: Penguin Random House Grupo Editorial S.A

⁹⁸Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

⁹⁹Muñoz, Luis (1992). 500 AÑOS: Cronología de Chile 1492-1992. Santiago Chile: G.C.A. Publicidad Ltda

Jorge Alessandri tuvo la dura tarea de proponer nuevas formas de levantar a un país, ya que heredó los problemas del Partido Radical. Se tuvo que depender mucho de los particulares para poder crear los proyectos que habían prometido, ya que lamentablemente desde la caída del Partido Radical, el Estado estuvo metido dentro de una crisis inflacionaria. Lamentablemente igual tuvo graves consecuencias: “Luego de una corta etapa de bonanza económica caracterizada por su política de control de la inflación que incluyó la sustitución del peso por el escudo y la fijación del tipo de cambio, se inició un período de crisis financiera que obligó a devaluar la moneda en 1961, lo que provocó una gran efervescencia social en contra de las medidas impuestas por su gobierno”¹⁰⁰

No todo se fue negativo. A pesar de los tropiezos que estuvieron en la época anterior, hubo grandes avances tecnológicos provenientes de otros países que de a poco se instalaría en los hogares chilenos y que causaría un gran cambio, convirtiéndose en uno de los medios de comunicación más grande: la televisión. No solo fue un espacio para tener información, sino que también fue un medio de entretenimiento. Este aparato tecnológico será uno de los grandes avances para la animación. Antiguamente, solo estaba la radio como medio de infusión y conexión de todo el país, pero gracias a esta nueva tecnología, las personas pudieron ver en vivo. Este generó más popularidad en el país con el Partido Mundial de Fútbol que ocurrió en Chile en 1962.

El mundo campesino volvió a ser visto después de que quedara de lado por el Partido Radical cuando favoreció más la industrialización. En estos años fue donde empezó la Ley Agraria, impulsada por Jorge Alessandri en 1962, y siendo mejorada por Eduardo Frei Montalva cuando asumió su gobierno. “(...) el proceso de reforma agraria alcanzó un impulso vertiginoso. Bajo el lema “la tierra para el que la trabaja” el programa reformista del nuevo gobierno buscó la modernización del mundo agrario mediante la redistribución de la tierra y la sindicalización campesina. Para lograr este objetivo se promulgó una nueva Ley de Reforma Agraria N° 16.640 y la Ley N° 16.625 que permitió la sindicalización campesina.”¹⁰¹

La carrera de diseño empezó a tener más prestigio en esta época. Más estudiantes se dedicaron a especializarse en esta área, aunque el nombre de la carrera se empezó a utilizar cuando empezaron a crearse escuelas de diseño a partir del año 1967. Durante estos años destacó el uso de varios carteles, ya sea por publicidad o afiches de propagandas, que fueron muy importantes en las elecciones presidenciales (figura 60), donde la creatividad se pudo observar tanto en el uso de color y estilos. Los trazos simples y los colores saturados fueron los protagonistas de este período. “Durante el lapso comprendido entre 1960 y 1973 la producción de carteles vivió su apogeo con el taller de los hermanos Larrea como protagonista.”¹⁰²

¹⁰⁰Memoria chilena. (2018). Jorge Alessandri Rodríguez (1896-1986). 27 de Febrero 2020, de Biblioteca Nacional de Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3470.html>

¹⁰¹Memoria chilena. (2018). La Reforma Agraria (1962-1973). 27 de Febrero del 2020, de Biblioteca nacional de Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3536.html>

¹⁰²Memoria Chilena. (2018). Desarrollo del afiche en Chile (1905-1973). 25 de Febrero 2020, de Biblioteca Nacional de Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-100595.html>



Figura 60

<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-333729.html>

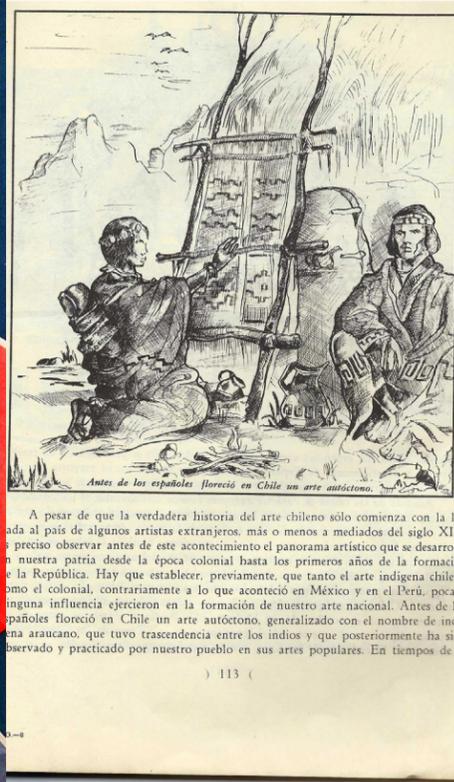


Figura 62

Moraga, Heradio (1962) Historia de las Artes Gráficas



Figura 61

<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-333729.html>

La el arte y la ilustración tampoco estuvo alejado de esto. Con los nuevos movimientos que estaban llegando de otros países, como fue el movimiento hippie, la psicodelia, lo abstracto y los colores saturados dominaron esta área. Esto se observa cuando se ven experimentaciones de nuevos estilos de ilustraciones (figura 61), donde no solo se hace experimentaciones con las formas, sino también con la tipografía. La ilustración tradicional tampoco quedó atrás, ya que se siguió viendo en revistas, diarios, incluso en libros (figura 62) que era para enseñar temas como artes, sobretodo las revistas que fueron muy influyentes para los adolescentes de esos años.

La globalización y tendencias de otros países empezaron a influenciar los pensamientos y tendencias entre los jóvenes chilenos. “Chile también se influenció de movimientos artísticos y culturales extranjeros, por ejemplo el rock and roll, ya masificado por Elvis Presley. Este estilo musical, nacido la década anterior en Estados Unidos, provocó un cambio radical en los jóvenes de la época, que imitaban los movimientos de caderas de Presley y, con el tiempo, dio origen a otros géneros musicales. Así llegó también la liberación sexual, que se masificó y radicalizó con el uso de los métodos anticonceptivos”.¹⁰³

Los jóvenes empezaron a tomar otro pensamiento no solo por estas nuevas modas que provenían de la globalización, sino también por un cambio cultural y educativo, debido a la extensión de la enseñanza media. En esta época los jóvenes buscaban de distintas formas una forma de identidad, que gracias a los dos factores mencionados anteriormente, hubo una revolución de la juventud, sobretodo porque este grupo era el que dominaba la población en Chile en esta época.¹⁰⁴

Los jóvenes también empezaron a estar en contra sobre algunos pensamientos conservadores, sobretodo el pensamiento del género femenino. Empezaron a estar en contra de los pensamientos machistas, ya que querían ser más autónomas e independientes. La revista Paula (figura 63) fue una de las revistas que más influenció a la juventud femenina, donde se abordaron varios temas que para ese tiempo eran controversiales, como el aborto y las relaciones sexuales pre matrimonio. No solo fue de gran aporte para nuevos temas, sino también el cambio de diseño que existía en este ámbito. “Aportó una nueva manera de abordar el diseño de revistas: aplicando conceptos en sus portadas, simples y llamativos, solo dejando el rostro de la mujer, con lo que consiguió un impacto mayor. Otras aportaciones fueron el nombre en la portada, el diseño de títulos interiores, la utilización de la Helvética (1955) (...)”¹⁰⁵



Figura 63

<https://www.paula.cl/mundo-paula/portadas-anos-60/>

¹⁰³Casa Museo Eduardo Frei Montalva. (2019, junio 7). Objeto del Mes | Los '60 en Chile, la década del cambio. 27 de Enero 2020, de Casa Museo Eduardo Frei Montalva Sitio web: <https://www.casamuseoeduardofrei.cl/los-60-en-chile-la-decada-del-cambio/>

¹⁰⁴Ibidem

¹⁰⁵Vico, Mauricio. (2011, Septiembre). El cartel político del gobierno de Salvador Allende (1970-1973). 27 de Febrero del 2020, de Monográfica.org, Revista temática de diseño. Sitio web: <http://www.monografica.org/02/02/Art%C3%ADculo/3956>

En estos años, un antiguo pensamiento político empezó a acercarse a los rincones de los países de Latinoamérica, un movimiento que por muchos tiempo se trató de controlar y prohibir en Chile: el comunismo o marxismo. Esto es debido a la Revolución Cubana, que fue una gran influencia para lo que quería el pueblo para Chile debido a los problemas económicos e inflaciones constantes de los gobiernos anteriores. A pesar de que Frei fue un político popular desde los años 50 y tuvo grandes ideas con su lema “Revolución de Libertad”, la cual ayudó desarrollar mejor la ya mencionada “Reforma Agraria” y la nacionalización del cobre, no pudo dejar contento al pueblo con los constantes problemas en su país. Esto hizo que su imagen tuviera una caída, lo cual provocó que las siguientes elecciones presidenciales, el ganador fuera Salvador Allende. 106

8.3 Condorito en el circo, un proyecto fallido

Antes de que se hable del siguiente proyecto que fue publicado, se debe mencionar el proyecto que no se pudo concretar. No hay mucha información acerca de cómo iba a hacer esta película, de que se trataba, cuan largo iba a ser o cómo iba a ser animada. Lo que más se sabe es que René Ríos o Pepo y Luis Zelada estaban a cargo de esta película. En la Revista Ecran (figura 64) se menciona algunos datos sobre el proceso de producción de este filme. También se puede observar la referencia de Copuchita, dando a entender que aún no era una historia totalmente perdida y existía aún conocimiento de este filme. Aunque se menciona que este personaje pudo haber sido la referencia directa para la creación de Condorito, el creador Pepo no ha mencionado nada al respecto.



Figura 64
<https://urbatorium.blogspot.com/2009/08/copuchita-el-primer-condorito-de-la.html>

Por lo datos que se pueden sacar, esta iba a ser la primera animación chilena que iba a ser a color, por lo cual se puede llegar a entender que las pequeñas publicidades hechas en los años 50 fueron en blanco y negro. Se ve que usaban los elementos y materiales que se podían observar en los estudios de animaciones internacionales, por lo cual se puede ver un avance en la metodología. Además se puede observar que muchos tenían conocimiento de dibujo, animación y cine, por lo cual podemos decir que este iba a ser un proyecto mucho más profesional que los anteriores.

Pero, como se menciona en el título, esta animación no se pudo concretar. “(...) el proyecto de “Condorito en el circo” nunca llegó a estrenarse: se cuentan desde problemas en el financiamiento por retiro de auspicios hasta que los resultados no fueron del gusto de Pepo, frustrando su salida a los cines y terminado en un verdadero aborto fílmico.”¹⁰⁷

La poca recaudación que hubo para poder crear este proyecto coincide con el contexto chileno de esa época, donde aún estaban sufriendo las consecuencias de la gran inflación que habían acarreado desde los años 50. Se debía esperar unos años más para que el siguiente proyecto animado pudiera ser concretado.

8.4 Érase una vez

La siguiente propuesta fue la película “Érase una vez”, creado por en el Departamento de Cine de la Universidad de Chile, en 1965. La película fue hecha por Pedro Chaskel, encargado de la edición, y Héctor Ríos, quien estuvo a cargo de fotografía. Fue una película en blanco y negro, filmada en cine de 35mm con una duración de 5 minutos. Los dibujos fueron hechos por Vittori di Girolamo,¹⁰⁸ un director italiano que se nacionalizó chileno. Lo particular de esta animación, es que a pesar que son dibujos estáticos, los dibujos se mueven de forma fluida, las imágenes se ven de forma clara, no hay descalce en la animaciones, y lo más importante, no hay desincronización del sonido con las imágenes vista en pantalla, la cual contenida sonidos de efectos y voz de Nelson Villagra. Lo bueno de este trabajo es que está bien conservado, tanto en la imagen como el sonido, por lo cual al momento de escribir esta memoria, se puede ver en La Cineteca Virtual de la Universidad de Chile.

Al empezar el filme, se puede observar un estilo de dibujo muy distinguido, que estaba fuera de la norma. Como se muestra en la siguiente imagen (figura 65) los trazos no son lineales, tienen una sensación más toscas, y cada trazo que hay es de distinto grosor. Por el modo que se ve en esta ilustración de las flores, no se usó materiales convencionales (como fueron los pinceles y las plumillas), ya que algunas de las terminaciones están quebradas y no son simétricas.

¹⁰⁷Urbatorium. (2009, 17 agosto). “COPUCHITA”: EL PRIMER “CONDORITO” DE LA HISTORIA. 10 de Abril 2019, de blogspot Sitio web: <https://urbatorium.blogspot.com/2009/08/copuchita-el-primer-condorito-de-la.html>

¹⁰⁸Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

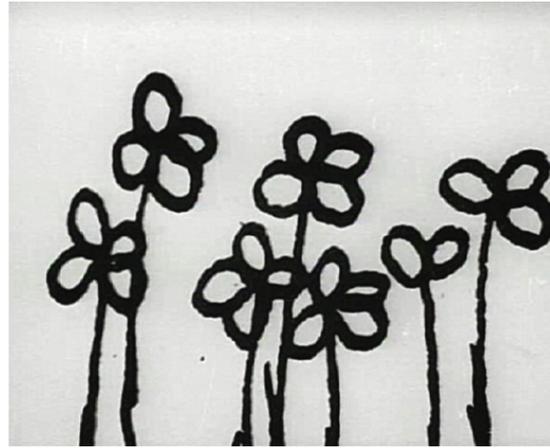


Figura 65
Chaskel, Pedro; Ríos, Hector (1965) "Érase una vez"

En la escena siguiente se puede observar que este pequeño grupo de flores es un zoom que se le hizo al personaje principal de esta animación. (figura 66) Para que esta imagen se vea clara como se ve en el zoom de las flores, significa que los métodos fotográficos han mejorado desde la última película animada que está documentada. Esto se debe a un gran avance de la tecnología y el avance de las carreras universitarias en el ámbito de la cinematografía. Como se dijo anteriormente, en los años 60 hubo cambios de mentalidad, y eso se vio también reflejado en el arte. Esto se puede ver a primera vista con el estilo de dibujo que se utilizó y por la temática del cortometraje.



Figura 66
Chaskel, Pedro; Ríos, Hector (1965) "Érase una vez"

Esta técnica del zoom se utiliza a lo largo del todo el cortometraje, mostrando cada vez más detalles de como están dibujados los personajes. En las imágenes siguientes se puede ver otro ejemplo de como están usando esta técnica cinematográfica. (Figura 67, Figura 68) En la primera imagen se puede ver los personajes de una forma muy simplista, con trazos que no termina una figura, pero que igual se puede determinar que es lo que está pasando en la escena. Pero si se observa la siguiente figura, se puede ver en detalle el trazado. Aquí se puede ver que los trazos son gruesos, con términos que terminan en degradación o desgastes, y algo que se puede ver cuando uno usa el zoom es que tiene achurado en ciertas partes.



Figura 67
Chaskel, Pedro; Ríos, Hector (1965) "Érase una vez"

Figura 68
Chaskel, Pedro; Ríos, Hector (1965) "Érase una vez"

El uso de achurado se usa más cuando la historia se vuelve más violenta, los trazos se vuelven mas gruesos y se vuelve una imagen oscura. En la imagen cuando empieza la idea del movimiento (figura 69), se puede ver unos achurados suaves, sin tanto detalle. Pero a medida que empieza de forma más militar, todo se vuelve más duro (figura 70). Los achurados no tienen un patrón, pareciera que fuera de forma desordenada, algo que el dibujante hizo para mostrar la violencia del dibujo. Las curvas casi no son usadas y el espacio utilizado cada vez se vuelve más oscuro, donde ya empieza a perderse lo que eran esos trazados no terminados a algo más terminado, formado.

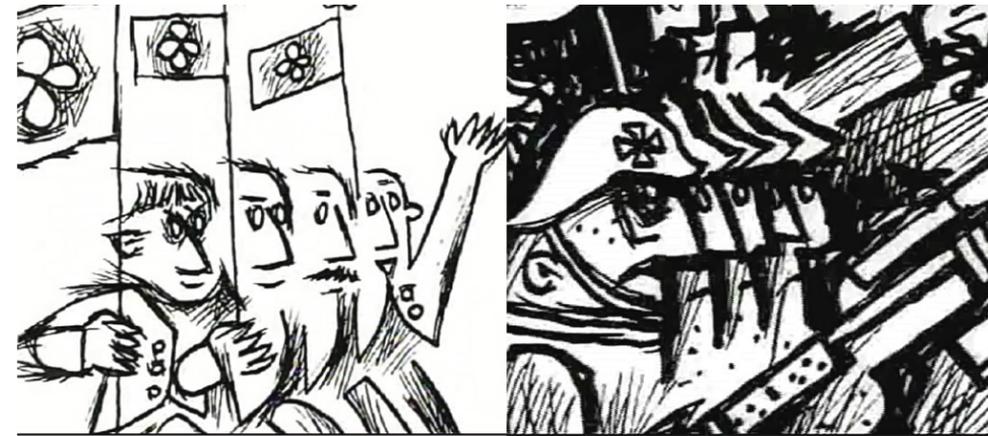


Figura 69
Chaskel, Pedro; Ríos, Hectori (1965) "Érase una vez"

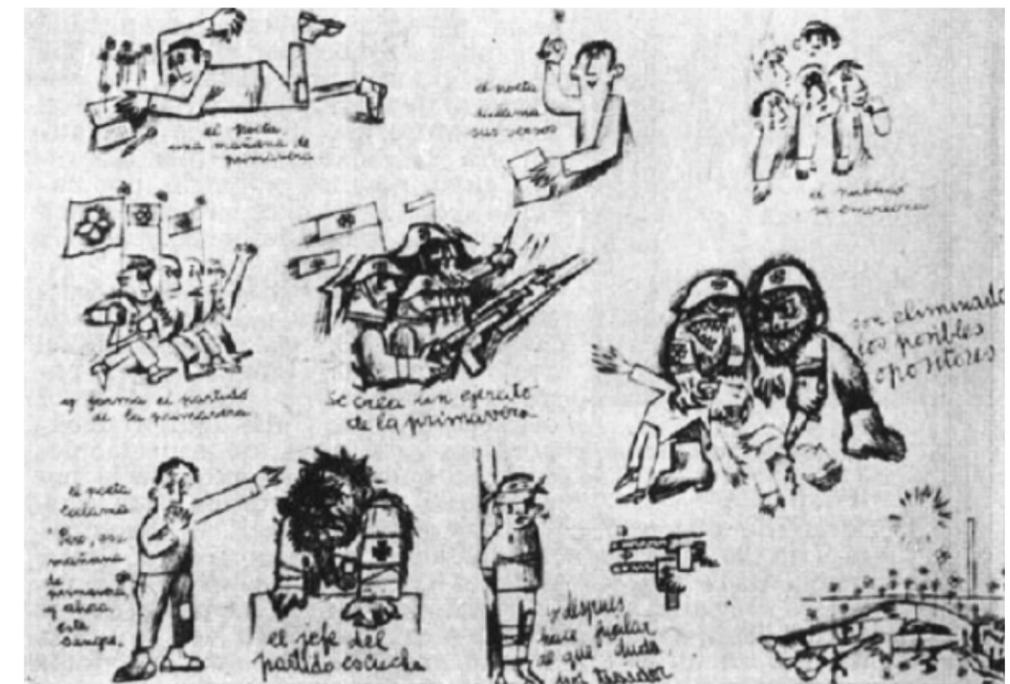
Figura 70
Chaskel, Pedro; Ríos, Hectori (1965) "Érase una vez"

Esto se puede ver de mejor forma al momento que sale el general del cortometraje, donde el trazado grueso y el achurado toman como principal forma al personaje (figura 71). Sus trazos no siguen una línea recta, no sigue una forma, sino que muestran trazos desordenados, que a pesar que puede distinguirse la figura principal del personaje, al haber muchas rayas gruesas, se vuelve oscuro, violento y encapsulado.



Figura 71
Chaskel, Pedro; Ríos, Hectori (1965) "Érase una vez"

Algo interesante que agregar es que todas las imágenes que aparecieron en esta animación fueron hechas en un mismo material, basados en imágenes bocetos (figura 72), mostrando como la tecnología cinematográfica y el dibujo ha mejorado para que se pueda experimentar con distintas técnicas y poder reproducirla en otro material, mientras que la cámara tome todo las ilustraciones con cada detalle de la técnica, incluso con zoom, sin que haga ruido. No se sabe de que tamaño eran los dibujos o el tamaño del papel, por lo cual se puede asumir que los materiales utilizados dependerá del tamaño de la obra.



DIBUJOS DE VITTORIO DI GIROLAMO, USADOS PARA EL FILM "ERASE UNA VEZ"

Figura 72
Ecran, n°1821, extraído de <http://cinechile.cl/>

Si esta imagen no es tan grande, se puede asumir que fue hecho con plumillas y tinta. pero como se puede observar, algunos de los trazos no son uniformes, por lo cual lograr esto con los materiales dichos anteriormente sería muy difícil de lograr. La otra opción sería que fue hecho con una técnica de grabado.

Por este singular tipo de animación y por su contenido fue nominado a varios premios, incluso ganando algunos, incluyendo competencias internacionales. Los cuales se pueden ver en la siguiente lista:

Mención especial en el cine independiente Latinoamericano en Montevideo 1965
Premio a mejor película de fantasía, 35mm, Festival de Viña del Mar, 1966
Premio Unión Internacional de Estudiantes, Festival de Leipzig, 1966
Segundo Premio en el VI Festival de Arte de Cali, Colombia, 1966
Mención especial en el Festival Latinoamericano de Viña del Mar, 1966

Información de los premios proviene del libro “Animación: Magia en Movimiento” de Vivienne Barry.

Este fue el primer paso para que poco a poco la animación en Chile volviera no solo como algo artístico, sino también como un oficio, es decir, empezar a profesionalizar. Habría que esperar a los años 70 para que los primeros pasos y pasar a otro medio.

CAPÍTULO 9: TELEVISIÓN Y POLÍTICA, GRANDES FACTORES EN EL CONTENIDO ANIMADO

9.1 Gobierno de Allende

Antes de poder adentrarse sobre las animaciones hechas en estos años, se debe entender el contexto el cual estaba metido Chile, ya que impactará de manera directa el concepto artístico en Chile.

Allende fue el primer candidato socialista y marxista que fue elegido democráticamente en el mundo, con un pensamiento de gobierno de llevar a Chile a ese camino. Esto causó mucha polarización política, sobretodo por los que estaban a favor de la ideología de Nixon, es decir, el bando capitalista. Fue un cambio muy fuerte para el país, la cual es consecuencia del poco contento de la población chilena, y por las influencias provenientes de la Revolución Cubana.

La Unidad Popular tenía como pensamiento de entregar al país una nueva cultura: “el proceso que se abre con el triunfo del pueblo irá conformando a una nueva cultura orientado a considerar el trabajo humano como el más alto valor, expresar la voluntad de afirmación e independencia nacional y conformar la visión crítica de la realidad”¹⁰⁹

Esto afectó en muchos ámbitos, uno de ellos fue ámbito del cine y la animación, donde ideología chocaban al momento de la creación de filmes. Lo que más destaca de esto es que la cinematografía venía desde el aparato de Estado, pero hubo eso no significa que fue algo bueno. Al no haber mucho presupuesto de parte del Estado para el área artística, no se pudo crear películas y/o largometrajes de ficción.¹¹⁰ Lo que más se hizo en estos años fueron documentales acerca de la política de Allende. Muchas se vieron de varios ángulos, estilos de técnicas, etc.

En este periodo hubo mucha libertad artística, pero al momento de poder crear un proyecto, era muy difícil ser imparcial sobretodo con todos los conflictos sociales y políticos. Para ponerlo en otras palabras, la cinematografía chilena fue muy subjetiva, sobretodo para hacer propaganda ideológica, tanto a favor como en contra del gobierno de Allende.

Pero lamentablemente, como se mencionó anteriormente, hubieron muchos obstáculos para poder crear cine en general en Chile, sobretodo por la falta de recursos tantos monetarios como tecnológicos. “En los inicios de la década de los setenta el cine chileno carecía de mínimas condiciones de desarrollo industrial (...). Los insumos materiales para hacer cine estaban en directa relación con lo que estaba ocurriendo en la realidad social política”¹¹¹ Por lo tanto, el cine artístico chileno quedó relegado a algo experimental y a un público nicho.

El rubro artístico siguió con la creación de carteles y varios afiches, que al igual que el cine, fue experimentaciones de varios tipos, no solo de estilos de diseño, sino también en la técnicas utilizadas para la creación de estos, dando resultados de todo tipo. Además, los temas que estos tocaban podría ser de todo, como la nacionalización del cobre (figura

73), publicidades (figura 74), o de propagandas de marchas (figura 75). Pero, al igual que el cine, el arte de los afiches también hubo politización, creando varios contrastes entre ambas ideologías.



figura 73

<http://www.bifurcaciones.cl/2013/03/el-chile-de-la-unidad-popular/>

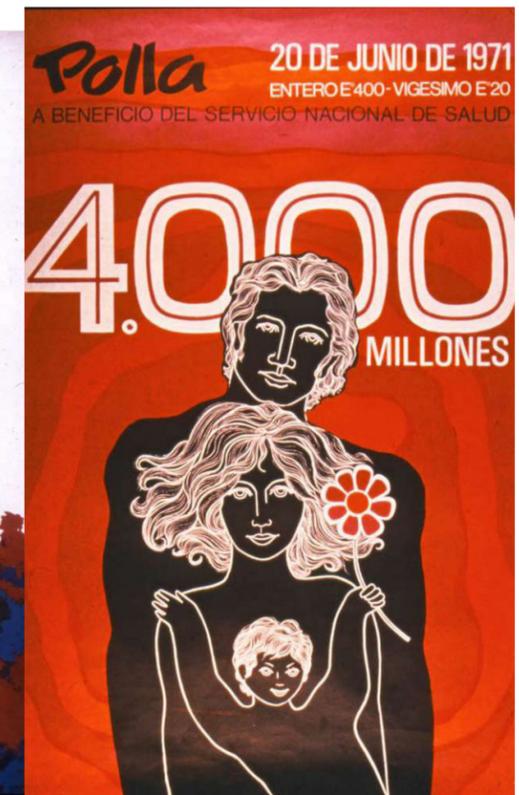


figura 74

<http://www.bifurcaciones.cl/2013/03/el-chile-de-la-unidad-popular/>

Esto tiene que ver principalmente como trató de administrar el país “Aunque la ley de nacionalización del cobre fue aprobada sin oposición en el Congreso, no ocurrió lo mismo con el intento de estatizar las grandes empresas. Al no contar con mayoría parlamentaria, el gobierno decidió echar mano de un olvidado, aunque vigente decreto, dictado durante la República Socialista de 1932. Éste le permitió al gobierno de la Unidad Popular expropiar cualquier industria que fuese considerada estratégica para la economía. Además de la expropiación (que generalmente era precedida por la toma de la industria por parte de sus trabajadores), el gobierno utilizó otros mecanismos como la compra de acciones, lo que le permitió controlar casi el 80 por ciento de las industrias y un número importante de bancos.”¹¹²

¹¹²Memoria Chilena. (2018). El gobierno de la Unidad Popular (1970-1973). 26 de Febrero del 2020, de Biblioteca Nacional de Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-31433.html>

¹⁰⁹Barría, Alfredo (2011). El espejo quebrado: memorias del cine de Allende y la Unidad Popular. Santiago, Chile: Uqbar Editores.

¹¹⁰Ibidem

¹¹¹Ibidem



figura 75
<http://www.bifurcaciones.cl/2013/03/el-chile-de-la-unidad-popular/>

A pesar de que Allende tuvo todas las intenciones de sacar el país adelante, hubo una gran crisis de abastecimiento, sobretodo en lo que se trataba en alimentos. No hubieron grandes avances tecnológicos, faltaban insumos para poder hacer cualquier trabajo, el comercio no subía y el descontento social crecía con cada día. Y al igual lo que pasó en el periodo del Partido Radical, las consecuencias llegaron de forma muy rápida.

“El gasto social provocó un creciente déficit en los recursos fiscales que el gobierno intentó solucionar mediante la emisión monetaria fiscal. Esto generó un proceso inflacionario que se vio agravado por severos problemas de abastecimiento, acaparamiento y sabotaje empresarial.”(memoria chilena, 2018) Esto eso sí, tiene una explicación, la cual viene de un movimiento político al momento que Allende asume el cargo, “La situación de inestabilidad política y económica que se sucede de inmediato al triunfo de Salvador Allende, no solo se produjo por una férrea oposición de la oligarquía chilena en concomitancia con el Partido Demócrata Cristiano, sino también por la intervención del gobierno norteamericano de aquella época encabezado por Richard Nixon” 113

¹¹³Vico, Mauricio. (2011, Septiembre). El cartel político del gobierno de Salvador Allende (1970-1973). 27 de Febrero del 2020, de Monográfica.org, Revista temática de diseño. Sitio web: <http://www.monografica.org/02/02/Art%C3%ADculo/3956>

No solo estaba los partidos políticos yéndose en contra del gobierno de Allende, sino también varios gremios como los camioneros, estudiantes, profesores, médicos y comerciantes pequeños. Ya para el año 1973 había estallidos sociales con universidades tomadas, fábricas intervenidas, oficinas a medio funcionar y pequeños comerciantes estaban abierto o cerrados cuando llegaban a sus negocios los inspectores.¹¹⁴

El gobierno de Allende terminó abruptamente, cuando el 11 de septiembre de 1973, bombardearon la Moneda, dando un golpe militar y empezando la dictadura de Pinochet.

9.2 Avance de la animación de los años 70

Los años 70 estuvo enfocado en las mascotas televisivas. Los tres que representaron esta era fueron: Tevito TV de televisión Nacional, Búho de Canal 9, y Angelito de Canal 13. “En Chile la animación tuvo masiva aceptación con la llegada de la televisión, así fue como se dieron a conocer personajes que identificaban a los distintos canales (...). Estos personajes invitaban a dormir a los niños o promovían por continuidad los diferentes programas de sus parrillas programáticas.”¹¹⁵

Tevito TV (figura 76) fue creado por Carlos González, animador autodidacta que estuvo a cargo de varios proyectos de este misma técnica cinematográfica. Tevito TV es uno de los símbolos de el gobierno del Partido Popular, tanto por lo que hacía, la cual hacía varias actividades (muchas de ellas representaban cultura chilena), como por la música que se tocaba, que eran músicos de la época, como Víctor Jara.



Figura 76
 Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento

Esto se puede observar con el diseño de Tevito. Es un perro antropomórfico con un diseño muy simple. Tenía varias facetas, muchas que promocionaba la cultura chilena a principio de los años 70. Un ejemplo de esto se observa cuando empezaba la transmisión de Televisión Nacional con un chinchinero (figura 77). Se escuchaba la música compuesta por Víctor Jara y Inti-illimani.

¹¹⁴Barría, Alfredo (2011). El espejo quebrado: memorias del cine de Allende y la Unidad Popular. Santiago, Chile: Uqbar Editores.

¹¹⁵Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.



Figura 77
<https://www.youtube.com/watch?v=FmlAYGcheak>

En una entrevista hecho por el mismo canal de TVN en el año 2015 y por la Revista la Pulenta, Carlos González dice que la razón por la cual hizo a Tevito TV es para tener una continuidad en las distintas secciones, por lo cual el personaje fue ideal para poder hacer esta función. Lamentablemente, debido a la dictadura de Chile, Tevito tuvo que ser sacado de inmediato de la televisión por ser considerado socialista y con la imagen de Allende.

Debido a esto último, no existen muchas imágenes en la cual poder analizar con más detalle a este emblemático personaje. Existen algunos archivos y entrevistas de cómo se hizo este personaje, pero no hay muchos fotogramas disponibles. Esto es debido a que la mayoría fue quemado.

Lo poco que se encuentra son pequeños trozos de animación, normalmente en blanco y negro, donde tiene una animación fluida, tratando de imitar la fluidez de la de los países desarrollados. Eso si hay algo muy distintivo en él: Tevito es basado en un perro que existe en Chile, sus movimientos, vestimentas y música está basado en lo popular de a finales de los año 60 y al principio de los años 70.

La única forma de saber con claridad como era el pensamiento de Carlos es en entrevista hechas hacía en el año 2015 en el programa Menú: Historias a la Carta, una entrevista hecha en el 2008 por la revista Ergocomics, Historias a la Carta y una el año 2013 hecha por la Revista el periódico la Pulenta. Estas entrevistas, al momento de escribir esta memoria, se pueden encontrar online buscando los nombres mencionados anteriormente.

No solo eso, también podemos observar como era su estilo y su proceso para poder llegar la forma de su personaje. A pesar de que su trazo es un poco menos preciso, se muestra cómo era la estructura base del personaje animado. (figura 78) (figura 79)

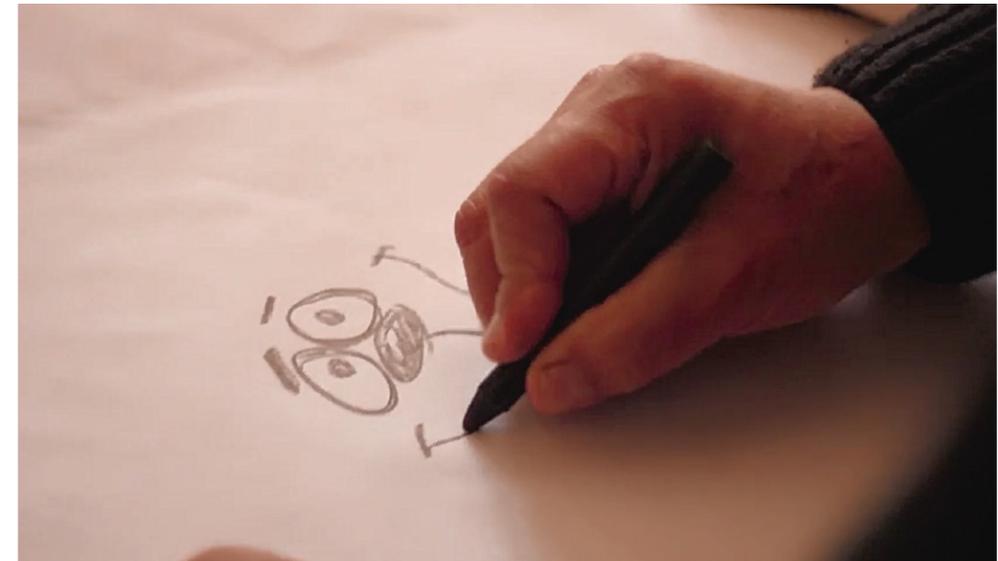


Figura 78
<https://www.youtube.com/watch?v=FmlAYGcheak>



Figura 79
<https://www.tvn.cl/programas/menu/imperdibles/la-verdadera-historia-de-tevito-la-mascota-de-tvn-1660011>

Durante el programa de TVN “Menú, Historia a la Carta”, Carlos González muestra unos pequeños bocetos de Tevito Tv (figura 80), es uno de los pocos registros que se tiene del proceso de animación de este personaje. A pesar que es pequeño y el segmento del banner corta un poco la imagen, se tiene un fragmento de como lograba sus animaciones. Se puede observar el proceso a mano, con el uso de papel mantequilla y, a pesar que se transmitía en blanco y negro, el uso de color en sus dibujos.



Figura 80

<https://www.tvn.cl/programas/menu/imperdibles/la-verdadera-historia-de-tevito-la-mascota-de-tvn-1660011>

Tevito Tv eso sí, no desapareció de manera completa. Después de que hubo cambio de directorio por la dictadura, Carlos González decidió usar la imagen base de Tevito para poder crear la nueva mascota de Televisión Nacional: Conejo Teve. (figura 81)



Figura 81

<https://leonardoveralopez.wordpress.com/2017/11/11/una-television-publica-como-esta-no-se-justifica/conejo-tv-e1443213819201/>

Tiene todas las características de Tevito TV, la con la única diferencia es que el animal es distinto. Y a diferencia de este personaje olvidado, este tuvo una evolución en su animación, incluso llegando a tener color en los segmentos de su animación. Incluso, si se revisa comparando ambos personajes en el proceso de dibujo, se puede observar más claramente la similitud de ambos personajes. (figura 82)



Figura 82

<https://www.youtube.com/watch?v=FmlAYGcheak>

Carlos en su entrevista con la Revista la Pulenta explica la razón del color de Conejo Teve “el conejo lo pinté azul por el croma (...) para provocar efectos especiales.”¹¹⁶ Lo más chistoso para Carlos es que nadie del canal se dio cuenta, ni la CNI.

A pesar eso sí del avance de tecnología cuando se creó Conejo Teve, aún tuvo este estilo más rústico de la animación, donde la animación no es tan fluida, se muestra aún los delineados medios toscos, y no sigue una modelo estable (figura 83). Cuando se analizó el video donde se veía la animación de Conejo Tevé, lo que más llama la atención, además de cómo estaba hecha la animación, es lo poco conservado que estaba, a diferencia de Angelito. La razón por la que pudo haber sido esto tal vez esté relacionado que Conejo Tevé estaba relacionada con la dictadura, ya que fue el principal reemplazante de Tevito, pero al final de cuentas, es una suposición, ya que TVN nunca ha mencionado sobre este personaje y porque lo sacaron.

Un dato muy interesante mientras se recolectaba información e imágenes de este particular personaje, es que a diferencia de Angelito, Conejo Tevé tuvo otros usos de su imagen aparte de ser animado. En un video del año 1981, se ve la mascota representada como un peluche (figura 84), con su propio segmento y programa, donde aparece con

¹¹⁶Aránguiz, Cristian. (2013, septiembre 11). [Reportaje] Tevito: El 1er Desaparecido De La Dictadura [Archivo de video]. Recuperado 27 de Noviembre 2018, Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=FmlAYGcheak>

otras personas (figura 85), incluso teniendo interacciones directas con ellas. Es la única de las mascotas que aparecieron en la dictadura que tuvo un uso fuera de la técnica animada la cual se tiene registro.



Figura 83
<https://www.youtube.com/watch?v=ZIV-EmAImUw>



Figura 84
<https://www.youtube.com/watch?v=ZIV-EmAImUw>



Figura 85
<https://www.youtube.com/watch?v=ZIV-EmAImUw>

Su “competencia directa” fue la mascota de Canal 13. Este se llamó Angelito (figura 86), creado por Enrique Bustamante, apareciendo por primera vez en 1971. En ese tiempo Canal 13 estaba dirigido por la Pontificia Universidad Católica de Chile, por lo cual se hizo una mascota animada de un personaje religioso, representando su ideología más conservadora. Al igual que la mascota de Televisión Nacional, se volvió un ícono con los niños.



Figura 86
<https://www.t13.cl/noticia/aniversario-canal-13/tendencias/video-historia-y-origenes-del-angelito-simbolo-60-anos-canal-13>

Al estar en el “bando” contrario en el pensamiento del Partido Popular, cuando ocurrió la dictadura, Angelito pudo seguir siendo transmitido, por lo cual mucho material está bien conservado. Angelito estuvo siendo la mascota de manera ininterrumpida hasta el año 1999. Se puede ver también la evolución de este personaje, desde que empezó en blanco y negro (figura 87) hasta las animaciones que estaba a todo color (figura 88)



Figura 87
<https://www.youtube.com/watch?v=6ZDxyVqZ6IU>



Figura 88
<https://www.youtube.com/watch?v=6ZDxyVqZ6IU>

Angelito estuvo presente por varios años, siendo su pique en popularidad en los años 80. Era tan reconocido este personaje era tan reconocido que por mucho tiempo se conoció Canal 13 como “el canal del angelito”. Esta mascota tenía el objetivo de ser el que hacía las transiciones en el canal, pero se recuerda especialmente por el inicio de transmisión (figura 89) y por el segmento “Hasta Mañana” (figura 90), este último siendo el que anunciaba que los niños debían irse a dormir, porque empezaba el segmento para adultos.

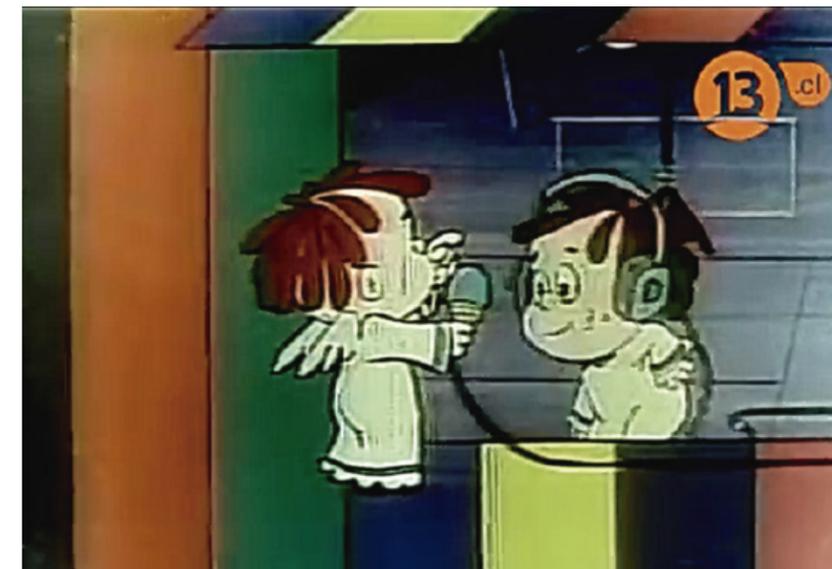


Figura 89
<https://www.youtube.com/watch?v=6ZDxyVqZ6IU>



Figura 90
<https://www.youtube.com/watch?v=6ZDxyVqZ6IU>

Las animaciones de angelito tenían un estilo como de Tevito TV, pero un poco más fluida, y al igual que la mascota de la competencia, empezó como blanco y negro. Pero como Angelito estuvo mucho más tiempo al aire, se pudo observar un avance no solo en el uso del color en la mascota, sino también en las animaciones. La animación se volvió más fluida, haciendo varios movimientos sin parecer que fuera rútics, es decir, que seguían un modelo y no se salía de el, se pudo incluir más personajes en la misma escena, e incluso en algunos video se usaron otro estilo de personajes con otros estilos (figura 91). Además, se pudo incluir distintos tipos de fondos, algunos de estos detallados.



Figura 91
<https://www.youtube.com/watch?v=rkLGEkYUqv0>

Como su material estuvo bien conservado, mucho del proceso de animación se mantuvo intacto, por lo cual fotogramas, e incluso los acetatos, aún existen. En el libro de Vivienne Barry, se encuentran varios tipos de estos, desde proceso de animación de Angelito (figura 92), hasta el término de personajes coloreados (figura 93). La autora menciona que estos fueron los acetatos originales proveídos por el mismo Enrique Bustamante, donde se puede observar que por cada animación, era un acetato distinto. Eso ayudó que las animaciones fueran más fluidas y se pudiera incorporar no solo más personajes, sino también fondos, ya que cada uno de estos componentes tenía su capa propia,



Figura 92
 Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.



Figura 93
 Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

También en este mismo libro, se pueden encontrar acetatos originales de Enrique Bustamante, donde muestra mucho más su proceso de trabajo (figura 94) (figura 95). Con esto no solo se puede observar acetatos originales de animación antiguas, sino también un poco la evolución desde que Chile se fue a la dictadura, y como se conservó.

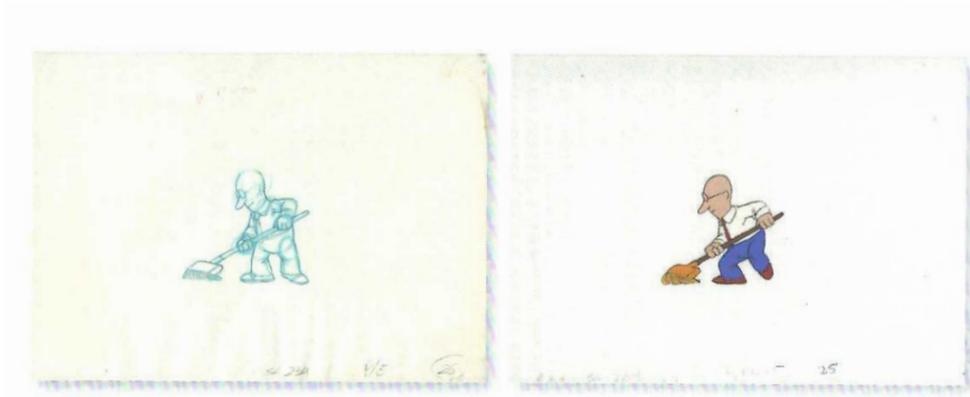


Figura 94
Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.



Figura 95
Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

Lamentablemente no hay ningún archivo de Búho, también creado por Carlos González. Hay una gran variedad de bocetos y trabajos sobre las otras creaciones hecha por este animador, pero no hay registro al momento de escribir esta memoria. Solo se puede contar con el archivo de Vivienne Barry que dice en su libro, y por la entrevista hecha a Carlos González por Ergocomics en el año 2008.

Aparte de las grandes animaciones televisivas, hubo otros proyectos animados que tienen poco registro porque no se terminaron o porque el material fue destruido. El primero se va a mencionar es el largometraje chileno “Los pintores Chilenos”. Este fue uno de los primeros largometrajes que se han hecho en Chile, creado por varios animadores que tenían experiencia en el campo de la animación.¹¹⁷ Se puede decir que este largometraje chileno fue uno de los primeros que fue realizado con profesionales que estaban ya dentro de esta industria, algunos de ellos incluso en televisión.

Este proyecto fue direccionado por Eduardo Ojeda, otro de los animadores que trabajaba en el Departamento de Animación de Televisión Nacional. No existe mucha información de este trabajo, incluso al momento de escribir esta memoria, la única información oficial existente de este trabajo se encuentra en el libro de Vivienne Barry. “La película fue realizada en 16mm y tenía una hora de duración, donde se combinaban animaciones tradicionales de acetato, con papeles recortados, animaciones fotográficas y algunas realizadas en la técnica rotoscopiado, además de fotos y escenas reales.”¹¹⁸ Fue hecho en el mismo departamento de Televisión Nacional en que trabajó Ojeda, la cual demuestra lo importante lo que fue este departamento para Chile en el ámbito de animación, lo cual se verá más adelante.

No existe mucho material visual, excepto de la imagen publicada por Vivienne Barry (figura 96) la cual se puede observar son solo imágenes que fueron incluidas dentro de el largometraje. No hay una imagen de mayor tamaño o calidad, pero por lo menos existe un pequeño registro para mostrar la veracidad de este trabajo

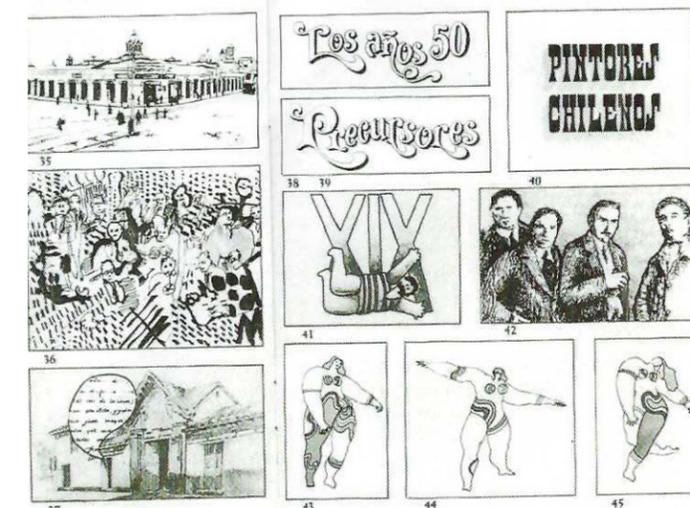


Figura 96
Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

¹¹⁷Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

¹¹⁸Ibidem

Tampoco existe una fecha exacta de la creación de este proyecto, pero se puede deducir que fue después del año 1970 pero antes de la dictadura. La conclusión de el año de producción vienen de los siguientes 4 datos:

1. Fue creada después de que llegara el computador Sistem Four, lo cual fue importado a Chile en la décadas de los 70. Y se utilizaba en el departamento de Animación de la Chile, que fue creada en 1970.
2. Este trabajo no tiene mucha información debido a la quemas de trabajos por la dictadura, algo que era muy común porque Televisión Nacional en esa época estaba muy ligada al pensamiento Popular.
3. La forma de trabajo para poder hacer este proyecto (junta de varios animadores en un lugar público), no se pudo hacer antes de la dictadura. Algunos de ellos fueron asesinados o escaparon
4. En una entrevista hecha a Carlos Gonzalez hecha por Ergocomics en el año 2008, menciona que Eduardo Ojeda

Una producción poco conocida fue la película “Descomedidos y Chascones” de Carlos Flores Pino, estrenada en el año 1973. A pesar que solo es un fragmento de animación que se muestra, la utilidad de su técnica en este filme hace resaltar la exageración y mezclas de estilos que tiene este filme, tratando de enfatizar su mensaje (figura 97). Puede ser que la animación no sea la misma que las que se hacían en los estudios de televisión, pero eso no la hace de menor valor. Utiliza varias técnicas durante el largometraje, tanto filmación real, fotos e imágenes recortadas con mensajes simples encima. Esto también se ve la animación, donde varias imágenes recortadas giran alrededor de un billete de un dólar de esa época (la cual es la base y fondo de la animación, ya que todo ocurre dentro del centro).



Figura 97
Flores del Pino, Carlos (1973). Descomedidos y Chascones

Aparecen varias figuras a lo largo del dólar, usando animación cuadro a cuadro, usando imágenes 2D, tanto en fotografía como globos de diálogos escritos (figura 98), o que salgan del borde (figura 99) lo cual hace que destaque más la exageración del filme.



Figura 98
Flores del Pino, Carlos (1973). Descomedidos y Chascones



Figura 99
Flores del Pino, Carlos (1973). Descomedidos y Chascones

Además de las varias técnicas utilizadas, también usa música que artistas conocidos como Los Jaivas y Silvio Rodríguez. Se hizo gracias al apoyo del Departamento de animación de la Universidad de Chile. Al momento de escribir esta memoria, este largometraje se puede encontrar en la cineteca Virtual de la Universidad de Chile.¹¹⁹ Fue uno de los tantos filmes que se pudieron recuperar y archivar, por lo cual todos tienen acceso.

Un dato interesante es que este largometraje se empezó a filmar el año 1971, por lo cual en los videos se puede ver el cambio de mentalidad y apoyo que tuvieron los ciudadanos en la época popular, por lo tanto se convirtió en un documental de los jóvenes de esa época, aunque haya sido de manera no intencional.¹²⁰

Uno de los acontecimientos más graves que pudo haberle pasado a la industria en temas de avances fue la cancelación de la primera película de stop motion que se iba a realizar en Chile. Por lo que se puede inferir, todas o la mayoría de la películas animadas chilenas usaron la técnica de animación plana o 2D, normalmente usando el método cuadro a cuadro de manera análoga. Iba a ser una película hecha por Chilefilms, que como muchos saben, fue intervenida de gran manera en la dictadura.

“Desgraciadamente no llegó a terminarse debido al golpe de Estado del 11 de septiembre de ese año. Sus negativos actualmente se encuentran extraviados, quizás fueron quemados, así como muchas otras obras audiovisuales de esa empresa que fue intervenida durante la dictadura militar”¹²¹

Stopmotion ya es una técnica muy difícil de dominar. Como se vio en el marco teórico, este tipo de animación necesita mucha disciplina, recursos y paciencia para poder crear un proyecto. Chile ya llevaba varios tipos de animaciones, y adentrarse a la animación 3D iba a ser un pequeño progreso para la historia de esta industria. Pero lamentablemente, al no saber el real significado de piezas animadas, sobretodo en la dictadura por pérdidas incalculables por quemadas, no se sabrá como exactamente hubiera sido este proyecto.

9.3 Departamento de Animación y Producción Publicitaria de TVN

Este departamento trajo algo muy particular a la producción televisiva: contó con varios animadores para la creación de varios segmentos para la televisión nacional. Algunos de estos hicieron grandes proyectos animados, otros siguieron con otros proyectos dentro de esta industria y algunos se dedicaron a especializarse dentro de este departamento. Fue creada por Carlos González, donde empezó como un lugar de experimentaciones con varios profesionales que no tenían experiencia en animación. “Un grupo de profesores dirigidos por el español Manuel Calvelo, formó en ese período a un grupo de jóvenes, en

¹¹⁹Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

¹²⁰Barría, Alfredo (2011). El espejo quebrado: memorias del cine de Allende y la Unidad Popular. Santiago, Chile: Uqbar Editores.

¹²¹Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

su mayoría periodistas que estaban egresados o que estaban por egresar de la universidad.”¹²²

Gracias a este departamento, muchos animadores que se dedicaron a este tipo de trabajo en los años 70 salieron de este departamento. Fueron los que además apoyaron la realización de varios proyectos animados, como fue el caso de “Los pintores chilenos”, como se mencionó anteriormente.

El dato más importante que se debe destacar no es solo la agrupación de varios animadores que se dedicaron a un arte en común, sino que también, gracias a la tecnología que llegó al país como el computador Sistem Four, muchos profesionales de distintas carreras empezaron a interesarse en utilizarlo, especialmente estudiantes de diseño gráfico.

El departamento tomó gran relevancia en esta época no solo por la cantidad de proyectos los cuales se hicieron, sino también porque fue un buen lugar para practicantes de diseño gráfico aprender de manera directa como funcionaba todo el proceso de animación.

Hay que mencionar que durante esta época existió una clase que se dedicaba a enseñar esta técnica cinematográfica, la cual era Técnicas de Cine Animación en la escuela de Artes de la Comunicación de la Universidad Católica, siendo el profesor Carlos González, en la carrera de Diseño Gráfico. Pero lo que hace particular a este departamento, que a diferencia hecha en la clase de la Universidad Católica, acá los practicantes tienen a primera mano cómo se crea una animación, en este caso segmentos para televisión.

Se debe además agregar que los estudiantes que salían de estas prácticas, tenían conocimientos para después enseñar a otros diseñadores a como animar. Al final se puede decir que se creó un ciclo, en donde los animadores del departamento enseñaban sus técnicas de animación a practicantes, estos alumnos salían con experiencias para enseñarles a otros estudiantes, logrando que más gente entrara a estas prácticas, y así sucesivamente.

Hay que recordar que antes de todo lo mencionado anteriormente, los animadores eran autodidactas. Todo lo que era para aprender, incluso los mejores materiales para poder crear los proyectos, fueron ensayos y error. Así que las clases de la Universidad Católica más las prácticas hechas en el Departamento de Televisión Nacional, crearon un ciclo de profesionalización de la animación por primera vez, tanto por profesores como maestros de esta técnica.

Afortunadamente, este departamento, al llegar la dictadura, no fue cerrado, ni todos sus animadores despedidos. Incluso, el animador Carlos González siguió siendo uno de sus trabajadores más importantes en ese periodo. Lo que sí pasó fue el cambio de dirección que hubo dentro, siendo el director nuevo un militar que vigilaba el contenido que se hacía, los productos hechos por el Periodo de la Unidad popular, y cambio de imagen.

¹²²Ergocomics. (2007, Septiembre 1). Charles: “Bocetos de un dibujante” Primera Parte. 14 de Febrero 2020, de Ergocomics Sitio web: <http://ergocomics.cl/wp/2007/09/01/charles-bocetos-de-un-dibujante-primera-parte-2/>

9.4 Carlos González

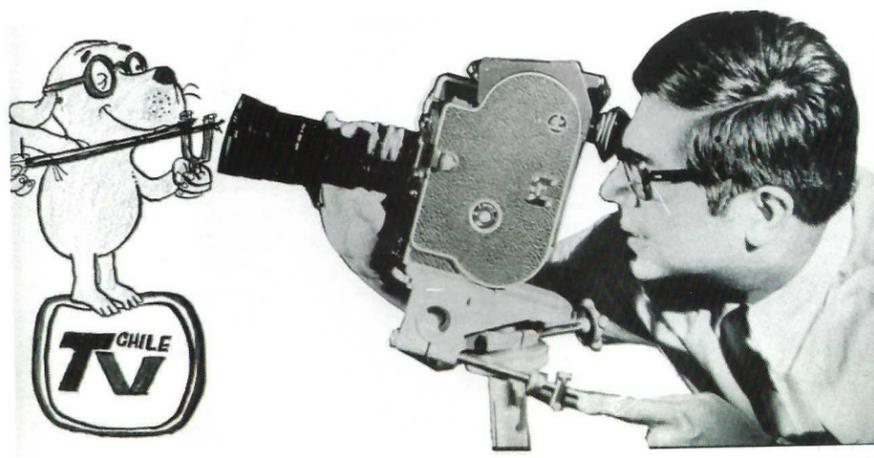


Figura 100
Foto de Carlos González junto con Tevito TV

Como Jorge Coke Délano fue importante para la caricatura chileno, Jorge González fue un ícono para la animación chilena, sobretodo por la creación del Departamento de Animación de Televisión Nacional y por la creación de varias animaciones, sobretodo por su personaje Tevito TV. También contribuyó a las primeras enseñanza de animación en Chile, dando clases en la Universidad Católica y con las prácticas en el departamento mencionado anteriormente.

Carlos González, o Charles, nació en 1944, en Iquique, y estudió en la Facultad de Bellas Artes en la Universidad de Chile. Fue un gran amigo Óscar Vega (más conocido como Oskar), con el cual trabajó junto en varios proyectos, ya sea en revistas como Mampato y hacer animaciones en el Departamento de Animación de Televisión Nacional.

Desde pequeño mostró un gran amor por el arte, y a pesar de entrar a estudiar Bellas Artes, su interés estaba mucho más enfocado en el ambiente de las caricaturas e ilustración que provenían de revistas y diarios “mi máxima aspiración era dibujar en una revista como El Pingüino. (...) Mis ídolos eran los que dibujaban en El Pingüino, El Peneca, Barrabases y Topaze etc.”¹²³ Incluso, antes de empezar a ser animador, se dedicó a dibujar en varias revistas, donde su humor destacaba, al ver “positivismo” en las situaciones trágicas.

Carlos González, como muchos animadores antiguo, no tuvo clases ni enseñanzas previas para hacer los trabajos que son reconocidos hoy en día. “...fue autodidacta, se formó

“echando a perder”, mirando animaciones extranjeras, experimentando los tiempos y los cambios de un minuto a otro. Realizando y practicando, cuando las cosas que salían mal, buscaba las causas y soluciones.”¹²⁴

Después de que la dictadura eliminara el rastro de Tevito TV y empezó una gran censura en Chile, no fue obstáculo para Carlos para seguir trabajando y creando nuevos personajes. Además de Conejo TV, creó los personajes Ito e Ita, On Chilo, y Tuto, el mago de los sueños, los cuales fueron usados para la continuidad de los programas de Televisión Nacional.

Carlos González tiene un gran historial de animaciones para varios programas y eventos. “Realizó presentaciones animadas para programas como: Tele Mini Mundo, El Mundo de los Deportes, Musical 0990, varios nexos para la continuidad de los programas Chile, Chile Lindo, Siglo XX (12 Spots), Estudio Abierto, 60 Minutos, Música para la Historia de Chile, 120 Km. por hora, las promociones por 10 años de Festival de Viña, Perspectiva, Ir a Dormir (12 años).”¹²⁵

Colaboró con varios artistas, uno de ellos siendo Pepo, donde ayudó a crear junto con Oscar Vega la primera animación de Condorito para la televisión. Otras personas importantes fueron José Atenas, Domingo Ulloa, Luis Rubén Sanhueza, Nelson Soto, Ana Valeta, Ricardo Paniagua, Jorge Braidot, Margarita Román y Sandra Contreras.¹²⁶

Su carrera como animador no terminó ahí. Hizo presentaciones gráficas animadas y gráficas para varios programas y teleseries. También se dedicó a hacer promociones instituciones promociones del canal 13 y programación. Siguiendo no solo siguiendo trabajando activamente en la industria, sino también como asesor pedagógico en Canal 13 del programa “El Mundo del Profesor Rosa”. Carlos también siguió usando su talento de dibujo para seguir ilustrando revistas y diarios.¹²⁷

En resumen, Carlos González nunca se alejó de esta industria artística, y usó su trabajo para hacer varios oficios a lo largo de sus años, experimentando en distintos ámbitos y técnicas artísticas, y en distintos medios donde se ocupaba su trabajo no solo como animador, sino también como ilustrador.

Carlos será recordado por su gran aporte a la animación, por su estilo de dibujo y por la gran variedad de personajes (figura 101) que ha hecho a lo largo de los años.

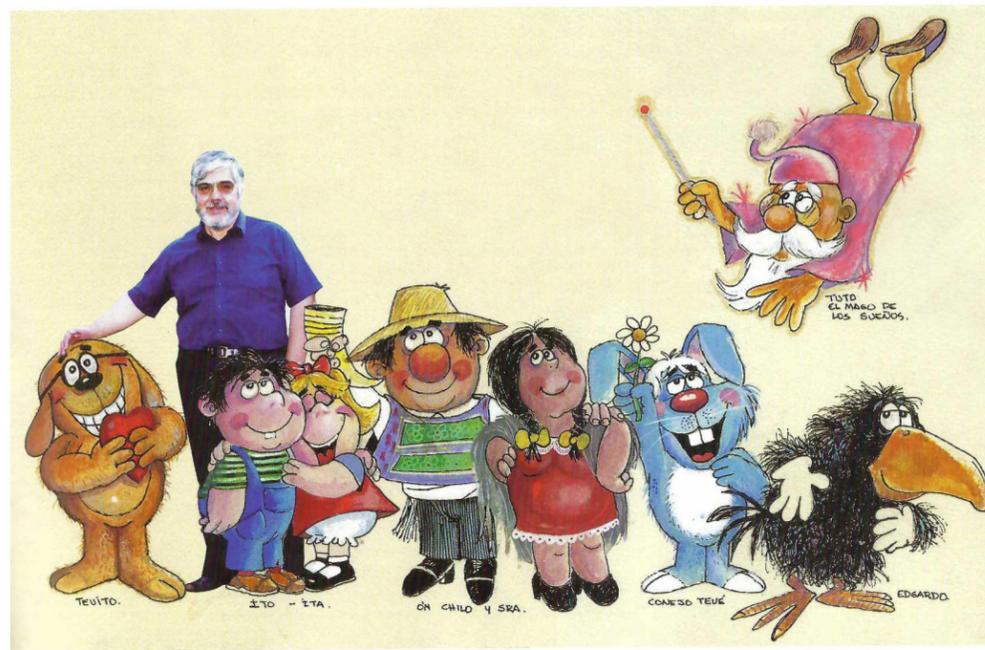
¹²³Ergocomics. (2007, Septiembre 1). Charles: “Bocetos de un dibujante” Primera Parte. 14 de Febrero 2020, de Ergocomics Sitio web: <http://ergocomics.cl/wp/2007/09/01/charles-bocetos-de-un-dibujante-primeira-parte-2/>

¹²⁴Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

¹²⁵Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

¹²⁶Ibidem

¹²⁷Ibidem



Carlos González con sus personajes

Figura 101

Barry, Vivienne. (2010). Animación: La Magia en Movimiento. Santiago, Chile: Pehuén.

9.5 11 de Septiembre de 1973: corte en la industria de la animación chilena

El 11 de septiembre de 1973 fue una fecha que provocó un punto en la historia chilena. La dictadura en Chile provocó grandes cambios lamentablemente fue para peor. Muchos huyeron, fueron secuestrados o los mataron, pérdidas históricas de trabajos, etc. La producción audiovisual sufrió un duro golpe que tardó un tiempo en sanar.

El impacto más fuerte que tuvo la industria de la animación fue la quema y pérdida de material debido a la gran censura existente en la dictadura. Algunos proyectos que iban a dar un pequeño paso hacia adelante en el ámbito de la animación, como el proyecto Martín y Cano, fueron pérdidas totales. Otro problema que hubo lo cual provocó un pequeño estancamiento en la animación fue el cierre de carreras como fue la de diseño de la Universidad.

Eso no significa que el área artística tuvo un paro en su totalidad, el mayor obstáculo que existía era sobre el contenido que debía producirse. Había varias oportunidades de seguir trabajando en animaciones, como las transmisiones de las caricaturas de Televisión

(Conejo Teve y Angelito TV). Pero eso no significó que era una tarea sencilla de hacer. “Hacer animaciones en dictadura era un verdadero chiste.”¹²⁸

A pesar de que la educación estuvo muy marcada con lo que se podía enseñar en los colegios y liceos, el área artística no se suprimió en su totalidad. “A ver, en los colegios siguió todo igual. En los colegios no se suprimió ninguna materia. Entonces en el área artística, se siguió dando clases igual de música.”¹²⁹ Pero lamentablemente el mismo riesgo no ocurrió para la educación superior, la cual varias carreras fueron clausuradas.

No se sabe con claridad cuáles carreras fueron cerradas en su totalidad, pero lo que sí se puede mencionar es el proceso de cambio dentro de las universidades. Cuando ocurrió el golpe, las universidades estuvieron cerradas por 1 mes para esperar el cambio de administración y la enseñanzas que se iban a hacer dentro de ellas. Profesores fueron llevados presos y sacados de su posición si demostraban una ideología asociada con el socialismo, e incluso se llevaban a alumnos presos si estaban dentro del pensamiento del gobierno de Allende.

Las consecuencias de la dictadura aún se pueden ver en la actualidad, y tardó mucho tiempo para que la animación en Chile pudiera volverse a regular. A pesar de que si se hicieron trabajos en la dictadura, tuvo que llegar al siglo XX para volver a fluir con más “normalidad” los proyectos.

¹²⁸Ergocomics. (2008, Enero 14). Charles: “Bocetos de un Dibujante” Segunda Parte. 14 de Febrero, 2020, de Ergocomics Sitio web: <http://ergocomics.cl/wp/2008/01/14/charles-bocetos-de-un-dibujante-segunda-par-te-2/>

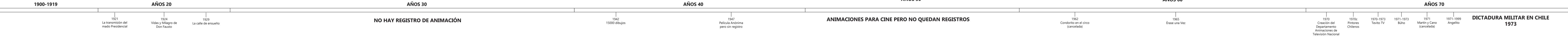
¹²⁹Carmen Gutiérrez, ex profesora básica de los años 60, 06 de abril del 2019

CAPÍTULO 10: CONCLUSIÓN

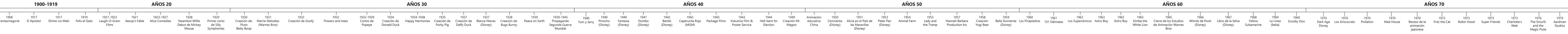
La animación es una técnica cinematográfica que puede utilizar varias técnicas del arte, contando historias a través de la audiovisualidad. Al principio las animaciones fueron toscas, con muy poca fluidez y no se podía sincronizar con audio, sobretodo en la época del cine mudo. A medida que avanza la tecnología, se ha podido expandir el modo de poder crear animación y hacerlo de manera más fácil y veloz. Chile empezó como uno de los primeros en crear animación consistente, ya sea como un pequeño corto o utilizarlo para grandes proyectos en la industria de la animación. Lamentablemente, debido a malas decisiones, crisis económicas y poco cuidado e interés del público, el proceso de esta evolución en el campo chileno ha sido perdido, salvo algunos fragmentos anteriores.

Si revisamos una comparación dos líneas de tiempos, una de animación global, y una de animación chilena, (figura 102) se puede observar que en los inicios del siglo XIX, Chile iba en una buena trayectoria cuando la animación estaba en su cuna, pero como se puede observar, no pudo mantener la trayectoria desde los años 30.

CHILE



MUNDIAL



Pudo volver a subir su nivel en los años 70, donde las mascotas televisión. Se hicieron varios proyectos, muchos que estaban en proceso de producción, pero debido a la dictadura, mucho de ese material se perdió, especialmente la primera animación que iba a ser en stop motion hecha por chilenos.

La animación siempre ha estado en Chile, el único momento que se puede decir que la animación no pudo continuar fue en la década de 1930, donde se paralizó el país completo y nada tuvo un progreso. Pero debido al poco interés en los primeros años, y el poco entendimiento del valor histórico que pudo haber tenido estos proyectos, han desaparecido. Hay que agregar que además Chile tuvo períodos de muchos obstáculos, que debido a problemas globales, le ha costado poder seguir adelante, por lo cual el concepto de poder hacer animación no se les pasaba ni por la mente. Lamentablemente, cuando recién se volvió a ir en un camino para poder evolucionar su trabajo de manera progresiva, la dictadura lo cortó de un momento a otro. Más que parar la evolución de la tecnología de la animación, pero si el contenido que se pudo crear.

Además, debido a este momento, algunos animadores tuvieron que escapar o han sido presos, torturados y matados. El proceso de que enseñar, como enseñar y que se podía mantener hubo un paro drástico.

Afortunadamente, esto no provocó que Chile dejara de experimentar y crear nuevos proyectos, a medida que ha avanzado el tiempo. A pesar de todo lo que ha pasado, la animación en el país ha seguido adelante, y lo que ha heredado de los trabajos anteriores a sido lo siguiente: poder crear un proyecto de animación con los recursos que tiene a mano. Chile de a poco empezó a subir su nivel en temas de técnicas y trabajos finales, algo que es digno de admirar.

Incluso, se puede decir que todo este esfuerzo de poder crear trabajos animados con todo solo lo que podía conseguir valió la pena: Chile es considerado uno de los países latino donde proyectos animados pueden ser creados de buena calidad, variando en temas, y con técnicas. Cuando “Historia de un Oso” ganó el premio del Óscar a mejor corto animado el año 2016, extendiendo la oferta para que otras compañías tuvieran más oportunidades en esta industria. Muchas de estas oportunidades les dieron resultados para trabajar con compañías internacionales, como Cartoon Network y Netflix.

También se ha ampliado la enseñanza de la animación en el país. No solo se aumentaron más clases que ofrecen en varias áreas profesionales, sino universidades e institutos técnicos agregaron en su lista de carreras a animación digital como una de sus opciones para estudiar, como es el caso de UDLA, DUOC UC y la Santo Tomás.

Sin embargo, a pesar de los grandes avances que ha tenido el país y las grandes ofertas que ha tenido en esta industria, aún estamos lejos de ser una potencia grande para la animación, al ser un trabajo que igual requiere muchos recursos para poder crear un cortometraje (la cual muchas veces no hay), por lo cual se prefiere el área más de publicidad que artística cuando se habla de ofertas de trabajo dentro de esta industria. Animación no la pasan como una carrera en sí en algunas universidades, por lo cual a veces uno debe conseguirse otros medios para poder especializarse en eso.

A pesar de todo esto, Chile sigue avanzando y creando varios proyectos animados, tantos para publicidad, propagandas (como para los ministerios de Chile) y artísticos. Aún están en sus primeros pasos, pero ha podido crecer y adaptarse a todos los obstáculos.

Eso sí, siempre es importante recordar los primeros proyectos, saber cual fue el recorrido, todos los tropiezos, ensayos y errores que se tuvo que hacer para entender como llegamos a la situación en la cual se encuentra la animación en Chile. Aunque no haya sido un progreso fluido, aunque solo hayan sido pequeños trabajos independientes o hitos, el contexto que vivieron no fue el más apropiado, o sus huellas dejaron de existir por razones externas, siempre es bueno archivarlas y conocerlas. Se debe tener conocimiento del pasado, al final de cuenta, es historia de un país en una industria cinematográfica.

Ojalá que con lo aprendido con los errores del pasado se mantengan y se conserven mejor los trabajos hechos por los animadores chilenos, para que no quede la información dispersa y como los trabajos anteriores, donde lamentablemente está en la memoria de ciertas personas. La historia de un ámbito industrial de un país, cualquiera que sea y no importa que tan trivial puede parecer para algunas personas, debe ser recordada y guardada de la mejor manera, aprender de lo que fue, de como un país pudo surgir en una industria a una temprana edad pero por contextos volvió a cero.

BIBLIOGRAFÍA

- Barry, Vivienne. (2010). *Animación: La Magia en Movimiento*. Santiago, Chile: Pehuén.
- Trelles, Luis. (1989). *Dictionary of Film Makers: South American Cinema*. Puerto Rico: Universidad de Puerto Rico
- Ulibarri, Luisa. (1972). *Caricaturas de Ayer y Hoy*. Santiago Chile: Quimantú.
- Lescarbourea, Angel. (1949). *Cine y Dibujos animados*. Caracas Venezuela: Universitaria.
- Instituto Pinochet Lebrun. (1938). *Curso de caricaturismo : enseñanza por correspondencia*. Santiago Chile: Instituto Pinochet-Le Brun.
- Muñoz, Luis (1992). *500 AÑOS: Cronología de Chile 1492-1992*. Santiago Chile: G.C.A. Publicidad Ltda
- Serrano, Sol; Ponce de León, Macarena; Rengifo, Francisca (2018) *Historia de la educación en Chile (1810-2010) Tomo II, La educación nacional (1880-1920)*, Santiago, Chile: Penguin Random House Grupo Editorial S.A
- Villegas, Ignacio; Navarrete, Carlos; Camhi, Bárbara; Espinoza, Danilo (2017) *Dibujo en Chile (1791-1991): variaciones epistemológicas, aplicaciones profesionales*. Santiago, Chile: LOM Ediciones
- Fernandez, Joaquín; Garay, Cristián; Medina, Cristián, Oro Tapia, Luis; Riquelme, Alfredo; Ulianova, Olga (2015) *Chile: Mirando hacia adentro*. Madrid, España: Fundación Mapfre.
- Cruz de Amenábar, Isabel (1984) *Arte: Historia de la "Pintura y Escultura en Chile" desde la Colonia al S. XX*. Santiago, Chile. Editorial Antártica S.A
- Serrano, Sol; Ponce de León, Macarena, Rengifo, Francisca; Mayorga, Rodrigo; Loyola, Carolina (2018) *Historia de la Educación en Chile (1810-2010) Tomo III, Democracia, exclusión y crisis (1930-1964)*, Santiago Chile: Penguin Random House Grupo Editorial S.A
- Barría, Alfredo (2011). *El espejo quebrado: memorias del cine de Allende y la Unidad Popular*. Santiago, Chile: Uqbar Editores.
- Paz Peirano, María; Gobantes, Catalina. (2014). *CHILEFILMS: EL HOLLYWOOD CRIOLLO. Aproximaciones al proyecto industrial cinematográfico chileno (1942-1949)*. Santiago, Chile: Editorial Cuarto Propio.
- Moreno, Luis. (2003). *Orígenes del Diseño en la UC*. Santiago, Chile: Ediciones UC.+ Arriagada, Patricio; Ibarra, Víctor; Müller, Javiera; Osorio, Javier. (2015) . *PROARTE: Difusión y Crítica Cultural (1948-1956)*. Santiago, Chile: RIL editores.
- Rodríguez Villegas, Hernán (2011). *Historia de la fotografía: Fotógrafos en Chile 1900-1950*. Centro Nacional del Patrimonio Fotográfico. p. 244.

CONFERENCIAS:

Conferencia Chilemonos: *Anima Mundi "Pioneros de la Animación Latinoamericana"*; 10 de Mayo 2018, Santiago, Chile

ENTREVISTAS:

Kylie Trupp, Nieta de Carlos Trupp y Profesora de la UDLA, Universidad de las Américas, 26 de Marzo del 2019

Kevin Toledo, Profesor de la UDLA, Universidad de las Américas, 26 de Marzo del 2019

Daniel Martínez, Profesor de la UDLA, Universidad de la Américas, 26 de Marzo del 2019.

Carmen Gutiérrez, ex profesora básica de los años 60, 06 de abril del 2019

Hugo Merino, Artista y ex trabajador de la Editorial Zig-Zag, 07 de abril del 2019
Rodrigo Trupp, Hijo de Carlos Trupp y profesor de Kung-fu en Estados Unidos, 09 de Mayo del 2019

ARTÍCULOS Y TESIS:

Del Villar, Manuel. (2005). *Programación de dibujos animados en televisión en Chile y mundos diegéticos presupuestos*. Cultura Audiovisual, 16, 19.
Fajnzylber, Takashi. (2002). *Videoanimación en Chile: audiovisual, relativismo y construcción de nuevas identidades*. En *Globalización, identidades emergentes*(75-88). Chile: Comunicación y Medios
Parada, Marcela. (agosto-octubre 2011). *EL ESTADO DE LOS ESTUDIOS SOBRE CINE EN CHILE: UNA VISIÓN PANORÁMICA 1960-2009*. Razón Y Palabra, 16, 1-45.
Espinoza, Danilo (2015). *Animación Artística en Chile 1995-2014*. Universidad Politécnica de Valencia

DIARIOS/REVISTAS

El Mercurio. (1927, septiembre 12). *El progreso cinematográfico en Chile y Herald Film*, de Memoria Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.cl/602/w3-article-349885.html>
La Nación. (1921). *Se estrenó anoche: La transmisión del mando 1920-1925*. 27 de Noviembre 2018, de CineChile Sitio web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/se-estreno-anoche-la-transmision-del-mando-1920-1925/>
La Nación. (1921). *La Manufactura chilena "Nation Film" estrena hoy su primera producción: La Transmisión del Mando*. 27 de Noviembre, de CineChile Sitio web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/la-manufactura-chilena-nation-film-estrena-hoy-su-primera-produccion-la-transmision-del-mando/>
Munizaga, Miguel. (1945). *Dibujos animados chilenos*. 25 de Noviembre 2019, de La Nación, CineChile Sitio web: <http://www.cinechile.cl/archivo-669>
Las Últimas Noticias. (1921, agosto 2). *La Transmisión del Mando obtiene gran éxito*. Las Últimas Noticias, p.5, de CineChile Sitio web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/la-transmision-del-mando-obtiene-gran-exito/>
Las últimas noticias. (1921, agosto 1). *Transmisión del mando: Primera película chilena de dibujos animados*. Las últimas noticias., p.5 CineChile. Sitio Web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/transmision-del-mando-primera-pelicula-chilena-de-dibujos-animados/>
El Mercurio (1924, octubre 1). *Un gran éxito constituyó el estreno de la película de Don Fausto*. El Mercurio, CineChile. Sitio Web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/un-gran-exito-constituyo-el-estreno-de-la-pelicula-de-don-fausto/>
El Mercurio. (1924, septiembre 29). *La película más cómica del año*. de Cinechile Sitio web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/la-pelicula-mas-comica-del-ano/>
El Mercurio. (1929, Septiembre 15). «*La Calle del Ensueño*» (Crítica). de Cinechile Sitio web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/la-calle-del-ensueno-critica/>
La Tercera. (2009, Agosto 28). *Alberto Santana, pionero del cine chileno, revive en Festival de Valparaíso*. de La Tercera Sitio web: <https://www.latercera.com/noticia/alberto-santana-pionero-del-cine-chileno-revive-en-festival-de-valparaiso/>
Godoy, Mario(1965, junio 15). *En la huella del cine chileno: Alberto Santana, un hom-*

bre discutido. Revista Ecran, n°1795, de Cinechile Sitio web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/en-la-huella-del-cine-chileno-alberto-santana-un-hombre-discutido>
El Mercurio. (1929, septiembre 14). *El grandioso recibimiento tributado ayer en el estreno de "La calle del ensueño"*. El Mercurio, de Cinechile Sitio web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/el-grandioso-recibimiento-tributado-ayer-en-el-estreno-de-la-calle-del-ensueno/>
Montecinos, Yolanda. (1965, diciembre 26). *Entrevista a Pedro Chaskel: Hagamos cine partiendo de cero*. Ecran, n°1821, de Chilefilms Sitio Web: <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/entrevista-a-pedro-chaskel-hagamos-cine-partiendo-de-cero/>
Revista VEA (1941, 8 de octubre). *¡Ya tenemos los primeros dibujos animados chilenos!*. Revista VEA, N°130, de Cinechile. Sitio Web <http://cinechile.cl/archivos-de-prensa/ya-tenemos-los-primeros-dibujos-animados-chilenos/>
Colectivo Miope. (2014, 9 abril). *Algunas actualizaciones sobre "15 mil dibujos"* - Cinechile. Recuperado 17 enero, 2020, de <http://cinechile.cl/criticas-y-estudios/algunas-actualizaciones-sobre-15-mil-dibujos/>

VIDEOS:

IDEOgraph. (2013). *Luz Anima Ação - Trailer Kaiser [Archivo de video]*. Recuperado 5 de Enero del 2019, Sitio web: <https://vimeo.com/70364461>
El Reviewer Random (2013, septiembre 25) *15.000 Dibujos | El Reviewer Random [Archivo de video]*. Recuperado 20 de Marzo 2019. Sitio Web: https://www.youtube.com/watch?v=ca_OE3cTrQk&t=
Kylie Trupp. (2011, noviembre 23). *copuchita [Archivo de video]*. Recuperado 06 de Abril 2019, Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=zeWJoA4JnB8&t>
Kylie Trupp. (2015, marzo 24). *15.000 dibujos, test de animación y extractos [Archivo de video]*. 06 de Abril 2019, Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=UshBOTJs-KBI>
Cineteca Virtual. (2015). *Érase una vez (1965)*. Recuperado 29 de Mayo 2019 [Archivo de video], de Universidad de Chile Sitio web: <http://www.cinetecavirtual.cl/fichapelicula.php?cod=9>
Aladar Clásicos Disney (2013, diciembre 21). *Así se hizo Blanca Nieves y los Siete Enanitos [Archivo de video]*. Recuperado 22 de Junio 2019. Sitio Web: <https://www.youtube.com/watch?v=CTbz-KyOPTM>
punteleste (2006, septiembre 4). *How Walt Disney Cartoons are made [Archivo de video]*. Recuperado 05 de Septiembre 2006. Sitio Web: <https://www.youtube.com/watch?v=mhfp6Z8z1cI>
BBC Click (2016, septiembre 9). *Behind the scenes of Kubo and the two strings*. - BBC Click [Archivo de video]. Recuperado 09 de septiembre 2016. Sitio Web: <https://www.youtube.com/watch?v=JncuykDwT8A>
Aránguiz, Cristian. (2013, septiembre 11). [Reportaje] *Tevito: El 1er Desaparecido De La Dictadura [Archivo de video]*. Recuperado 27 de Noviembre 2018, Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=FmlAYGcheak>
Menú Historia a la Carta. (2015, mayo 11). *La Verdadera Historia de Tevito TV [Archivo de video]*. Recuperado 27 de Noviembre 2018, Sitio web: <https://www.tvn.cl/programas/menu/imperdibles/la-verdadera-historia-de-tevito-la-mascota-de-tvn-1660011>
fireurgunz. (2008). *Walt Disney's MultiPlane Camera (Filmed: Feb. 13, 1957) [Archi-*

vo de video] . Recuperado 27 de Diciembre 2019, Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=YdHTLUGN1zw>

Animation History (2017) *Fleischer Studios Animation/ Cartoon Process* [Archivo de video] . Recuperado 21 de Enero 2020, Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=WVsw0rb5LpM>

Ministerio de Educación Gobierno de Chile. (2019, Octubre 3). #LeoPrimero - Estrategias exitosas en la enseñanza de la lectura [Archivo de video]. 17 de Febrero del 2020, Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=ES0GWNQg1mc>

Ministerio de Energía - Gobierno de Chile. (2020, Enero 15). *Eficiencia Energética en el hogar* [Archivo de video]. 15 de Febrero 2020. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=bzJJr9ZoRRM>

Ministerio de Energía - Gobierno de Chile. (2020, Enero 15). "Formación Ciudadana en Energía" [Archivo de video]. 15 de Febrero 2020. Sitio web: https://www.youtube.com/watch?v=7_K--F2ocnk

Ministerio de Energía - Gobierno de Chile. (2020, Enero 15). *Unidades Didácticas y Recursos Educativos de Energía* [Archivo de video]. 15 de Febrero 2020, de - Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=EAiWgtBvuHw&t=>

REC ONLINE. (2018, mayo 11). *Angelito en Canal 13* [Archivo de Video]. 27 de Enero de 2020, de Youtube Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=2ex3iFOdBwc&>

San Martín, Rodrigo. (2011, enero 30). *El gato felix - 1919* [Archivo de video]. 27 de Enero 2020, de Youtube Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=7s1cZqdtUpI>

Cineteca Virtual (2015). *Descomedidos y Chascones (1973)* [Archivo de video]. 18 de Febrero 2020, Universidad de Chile. Sitio Web: <http://www.cinetecavirtual.cl/fichapellicula.php?cod=34>

Canal 13 (2015, abril 21). *Inicio transmisiones con el angelito* [Archivo de video]. 24 de Febrero. Sitio Web: https://www.youtube.com/watch?v=hb__mYJkqSY

T13 (2019, agosto 21) *La historia y orígenes del Angelito, un símbolo de Canal 13 - #60añosdel13* [Archivo de video]. 24 de Febrero 2019. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=6ZDxyVqZ6IU>

Enriques Safari (2015, noviembre 9) *canal 13 angelito y niños a dormir.* [Archivo de video] 25 de Febrero 2020. Sitio Web: <https://www.youtube.com/watch?v=rkLGEkYU-qv0>

TVN de Culto. (2007, Diciembre 21). *Conejo TV - 10 Años de TVN | Sigamos juntos* [Archivo de video]. 27 de Febrero del 2020. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=ZIV-EmAImUw>

TVN de Culto. (2008, Febrero 10). *El Rincón del Conejo TV - 1981* [Archivo de video]. 27 de Febrero del 2020. Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=DVutVgW8I2Y>

PÁGINA WEB:

CineChile. (2009). *Alfredo Serey*. Recuperado 27 Noviembre 2018, de CineChile Sitio web: <http://cinechile.cl/persona/alfredo-serey/>

CineChile. (2009). *La transmisión del mando presidencial*. Recuperado 27 Noviembre 2018, de CineChile Sitio web: <http://cinechile.cl/pelicula/la-transmision-del-mando-presidencial/>

CineChile. (2009). *Vida y milagros de don Fausto* . 27 Noviembre 2018, de CineChile Sitio web: <http://cinechile.cl/pelicula/vida-y-milagros-de-don-fausto/>

CineChile. (2009). *Carlos Borcosque*. 27 de Noviembre 2018, de CineChile Sitio web: <http://http://cinechile.cl/persona/carlos-borcosque/>

Wikipedia. (2010). *Carlos Borcosque (hijo)*. 27 de Noviembre 2018, de Wikipedia Sitio web: [https://es.wikipedia.org/wiki/Carlos_Borcosque_\(hijo\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Carlos_Borcosque_(hijo))

Poblete, Martin. (2017). *5 razones por las que la animación "made in Chile" se ha convertido en un producto de exportación*. 27 Noviembre 2017, de El definido Sitio web: <https://www.eldefinido.cl/actualidad/pais/8154/5-razones-por-las-que-la-animacion-made-in-Chile-se-ha-convertido-en-un-producto-de-exportacion/>

Muy Interesante (2018, Mayo 30). *¿QUIÉN HIZO LA PRIMERA PELÍCULA DE DIBUJOS ANIMADOS?*. 3 de Diciembre 2018, de Muy Interesante Sitio web: <https://www.muyinteresante.com.mx/preguntas-y-respuestas/primera-pelicula-dibujos-animados/>

Biografía de Chile (2012) *Historia de Chile: Cuarto periodo: El siglo XX: la búsqueda del desarrollo económico y de justicia social (1920 en adelante)*. *La Crisis Económica Del 29*. 10 de Diciembre 2018, de Biografía de Chile Sitio web: <http://www.biografia-dechile.cl/detalle.php?IdContenido=1625&IdCategoria=96&IdArea=464&TituloPagina=Historia%20de%20Chile>

CineChile. (2009). *Nicolás Martínez*. 10 de Diciembre 2018, de CineChile Sitio web: <http://http://cinechile.cl/persona/nicolas-martinez-2/>

Sorgentini, Dante. (2017). *Animación Latinoamericana*. 01 De Enero del 2019, de Tiki-Toki Sitio web: <https://www.tiki-toki.com/timeline/entry/332817/Animacion-Latinoamericana/>

CineChile. (2010). *Cronología del cine chileno*. 9 de Enero 2019, de CineChile Sitio web: <http://www.cinechile.cl/cronologia.php>

Cinechile. (2009). *15 mil dibujos* . 12 de Diciembre, de CineChile Sitio web: <http://cinechile.cl/pelicula/15-mil-dibujos/>

Urbatorivm. (2009, 17 agosto). "COPUCHITA": EL PRIMER "CONDORITO" DE LA HISTORIA. 10 de Abril 2019, de blogspot Sitio web: <https://urbatorium.blogspot.com/2009/08/copuchita-el-primer-condorito-de-la.html>

Memoria Chile (2018), *El Cine Chileno (1910-1950)*. 8 de Mayo 2019 Sitio Web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-printer-3375.html>

Vera, Martín (2019), *Línea de Tiempo de la historia de la animación (1900-Presente)*, Sutori, Sitio Web: <https://www.sutori.com/story/linea-de-tiempo-de-la-historia-de-la-animacion-1900-presente--nED8CNXXmEUcm5nd4BoHrfaw>

Cinechile (2009) *Estudios Cinematográficos Borcosque*, de Cinechile. 16 de Junio 2019. Sitio Web: <http://cinechile.cl/persona/estudios-cinematograficos-borcosque/>

Cinechile (2009) *Cronología del cine chileno*, de Cinechile. 10 de Julio del 2019. Sitio Web: <http://cinechile.cl/cronologia-del-cine-chileno/>

Pérez, Julián; Merino, Maria (2016) *Definición de caricatura*, de Definición.de. 15 de Julio del 2019. Sitio Web: <https://definicion.de/caricatura/>

Memoria Chilena (2018) *Educación artística escolar*, de la Biblioteca Nacional de Chile. 15 de Julio del 2019. Sitio Web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3367.html>

Archivos de Referencias Críticas (2018) *Isabel Le Brun de Pinochet [artículo]*, de la Biblioteca Nacional de Chile. 25 de Julio del 2019. Sitio Web: <http://www.bibliotecanacionaldigital.gob.cl/bnd/628/w3-article-202804.html>

Significados (2015) *Significado de Cine*. 02 de Octubre del 2019. Sitio Web: <https://www.significados.com/cine/>

Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. *Constituciones políticas Constitución Polí-*

tica de la República de Chile, promulgada el 18 de septiembre de 1925. 21 de Octubre 2019, de Biblioteca del Congreso Nacional de Chile Sitio web: https://www.bcn.cl/historiapolitica/constituciones/detalle_constitucion?handle=10221.1/17659

Memoria Chilena. (2018). *Jorge Délano (Coke)*. 08 de Noviembre del 2019, de Biblioteca Nacional de Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-98004.html>

Catálogo Virtual COLECCIÓN. (2013). *15.000 dibujos (1942)*. 18 de Noviembre 2019, de Cineteca Virtual U.Chile Sitio web: <http://www.cinetecavirtual.cl/fichapelícula.php?cod=58>

CineChile. (2009). *Jorge Délano «Coke»*. 18 de Noviembre 2019, de CineChile Sitio web: <http://cinechile.cl/persona/jorge-delano-coke/>

Wikipedia. (2018). *Jorge Délano Frederick*. 19 de Noviembre 2019, de Wikipedia Sitio web: https://es.wikipedia.org/wiki/Jorge_D%C3%A9lano_Frederick

Memoria chilena. (2018). *Topaze (1931-1970)*. 19 de Noviembre de 2019, de Biblioteca Nacional de Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3683.html>

Cinechile. (2009). Alberto Santana. 21 de Noviembre del 2019, de Cinechile Sitio web: <http://cinechile.cl/persona/alberto-santana/>

Ergocomics. (2004, Agosto 26). Jaime Escudero Sanhueza. 20 de Diciembre 2019, de Ergocomics Sitio web: <https://ergocomics.cl/wp/2004/08/26/jaime-escudero-sanhueza/>

Memoria Chilena. (2018). *La Escuela de Artes Aplicadas - Memoria Chilena: Portal de Biblioteca Nacional de Chile*. Recuperado 24 diciembre, 2019, Sitio Web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-printer-100669.html>

Memoria Chilena. (2018). *El Peneca (1908-1960)*. de Biblioteca Nacional de Chile Recuperado 30 diciembre, 2019, Sitio Web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3397.html>

Memoria Chilena. (2018). *Ilustración infantil en Chile (1857-1960)*, de Biblioteca Nacional de Chile. Recuperado 30 diciembre, 2019, Sitio Web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-349103.html>

Ergocomics. (2004, 26 agosto). *Jaime Escudero Sanhueza*. Recuperado 3 enero, 2020, Sitio Web: <https://ergocomics.cl/wp/2004/08/26/jaime-escudero-sanhueza/>

Escobar, Carolina. (2014, Septiembre 25). *La década de los 60 y las construcciones socioculturales de género en los jóvenes*. 23 de Enero 2020, de Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile Sitio web: <http://www.facso.uchile.cl/noticias/105467/la-decada-de-los-60-y-las-construcciones-de-genero-en-la-juventud>

Casa Museo Eduardo Frei Montalva. (2019, junio 7). *Objeto del Mes | Los '60 en Chile, la década del cambio*. 27 de Enero 2020, de Casa Museo Eduardo Frei Montalva Sitio web: <https://www.casamuseoeduardofrei.cl/los-60-en-chile-la-decada-del-cambio/>

Ergocomics. (2008, Enero 14). *Charles: “Bocetos de un Dibujante” Segunda Parte*. 14 de Febrero, 2020, de Ergocomics Sitio web: <http://ergocomics.cl/wp/2008/01/14/charles-bocetos-de-un-dibujante-segunda-parte-2/>

Ergocomics. (2007, Septiembre 1). *Charles: “Bocetos de un dibujante” Primera Parte*. 14 de Febrero 2020, de Ergocomics Sitio web: <http://ergocomics.cl/wp/2007/09/01/charles-bocetos-de-un-dibujante-primera-parte-2/>

Memoria Chilena. (2018). *Desarrollo del afiche en Chile (1905-1973)*. 25 de Febrero 2020, de Biblioteca Nacional de Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-100595.html>

Memoria Chilena. (2018). *El gobierno de la Unidad Popular (1970-1973)*. 26 de Febrero del 2020, de Biblioteca Nacional de Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-31433.html>

Memoria chilena. (2018). *Jorge Alessandri Rodríguez (1896-1986)*. 27 de Febrero 2020, de Biblioteca Nacional de Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3470.html>

Memoria chilena. (2018). *La Reforma Agraria (1962-1973)*. 27 de Febrero del 2020, de Biblioteca nacional de Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3536.html>

Memoria Chilena. (2018). *Eduardo Frei Montalva (1911-1982)*. 27 de Febrero del 2020, de Biblioteca Nacional de Chile Sitio web: <http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-3366.html>

Vico, Mauricio. (2011, Septiembre). *El cartel político del gobierno de Salvador Allende (1970-1973)*. 27 de Febrero del 2020, de Monográfica.org, Revista temática de diseño. Sitio web: <http://www.monografica.org/02/02/Art%C3%ADculo/3956>

ANEXOS

PROPUESTAS

En esta sección se va a ofrecer propuestas y conclusiones que se podría haber sacado en algunos capítulos de la memoria. Pero como no se sabe si los datos son verídicos y son más bien suposiciones de lo que pudo ser ciertos filmes

Primero se va a hacer propuestas de cómo pudo haber sido la animación “15000 dibujos si hubiera sido a color.

Para que no sea parecida a las animaciones hechas por Disney, se dejará las líneas gruesas, para dejar una característica visual que destaque en la animación y no sea comparada tanto con la compañía norteamericana, a pesar que trataron de imitar sus técnicas.

Se hicieron pruebas de color a dos personajes: Copuchita y Clarita.

Copuchita, al ser considerado para algunos el antecesor de Condorito (figura 104), se utilizó la base de ese personaje para crear la paleta de colores para crear su cuerpo principalmente. El dato más importante que se debe considerar al momento de crear la nueva paleta de colores es que Copuchita debe predominar el rojo.



Figura 104
<https://numerocero.es/condorito-comic-chileno/>

Pero también hay que considerar que Copuchita también es fue basado en la imagen de roto chileno (figura 105, figura 106), por lo cual también se debe analizar la paleta de colores de este personaje típico, sobretodo cuando era representado en revista, como lo hizo la revista Topaze (figura 107)



Un roto.

memoriachilena.cl

Figura 104
<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-99342.html>

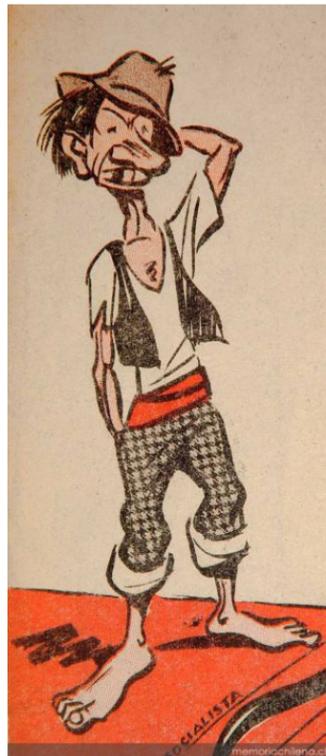


Figura 106

<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-76943.html>



Figura 105

Atlas de la historia física y política de Chile. París (1854) Link: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Carretero_y_capataz.jpg?uselang=es

Al ver las imágenes anteriores, se puede sacar como conclusiones que la vestimenta del roto chileno es ropa oscura, los colores de la vestimenta puede ser rojo, azul, pero en algunas imágenes, verde.

Para Clarita, se buscaron más referencias para hacer su paleta de colores. Se buscaron revistas de modas de los años 40 que existían en la época, especialmente las revistas chilenas de esa época. (figura107-figura 109)



Figura 107

<https://vistelacalle.com/119693/como-eran-las-revistas-de-moda-de-septiembre-en-el-chile-de-hace-80-anos/>



Figura 108

<https://vistelacalle.com/119693/como-eran-las-revistas-de-moda-de-septiembre-en-el-chile-de-hace-80-anos/>

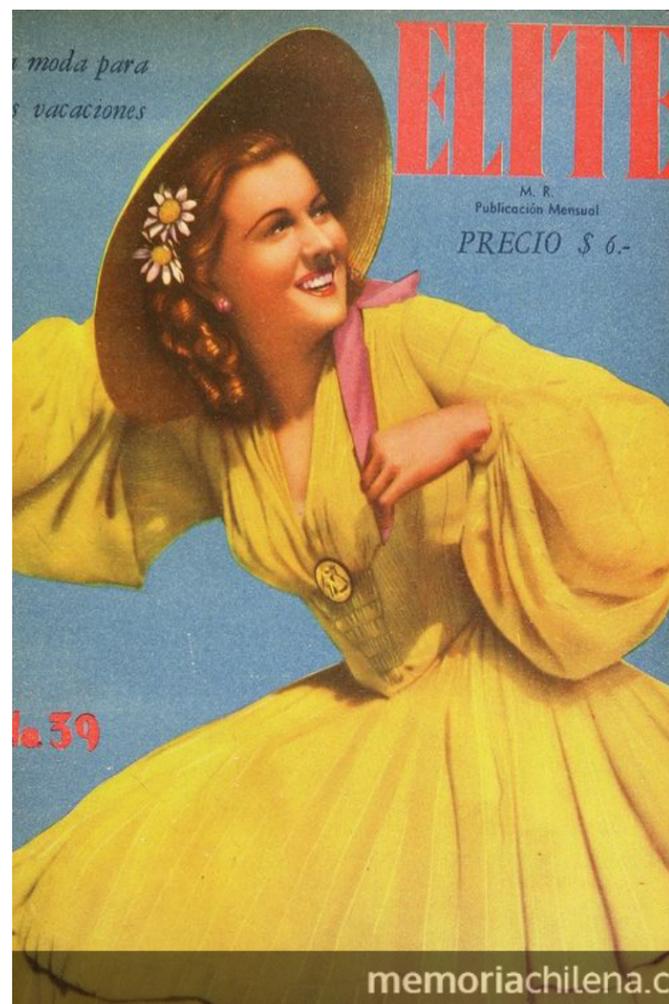


Figura 109

<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-124321.html>

Con analizar las imágenes, se pudo concluir que los colores que eran de moda en los años 40 eran verde, rojo y amarillo.

Pero para poder llegar a los colores más cercanos a cómo se podrían haber visto en la animación, se usará una paleta de colores basada en dos fotogramas de la animación (figura 110) donde se puede tener una base de saturación y la luz que tienen.



Figura 110

Escudero, Jaime; Trupp, Carlos (1945) "15000 Dibujos"

Tomando todo lo dicho anteriormente, se sacaron como conclusiones los siguientes datos:

1. Copuchita es el que tiene los colores más fuertes y saturados. Esto se debe porque el color rojo ya es uno que destaca, y cuando se pasa a blanco/negro, se ve como un color muy oscuro.
2. Se puede suponer que la razón por la cresta de su rostro se ve más claro es porque el rojo es menos fuerte que la chaqueta, y como la parte de arriba puede ser tanto negro como rojo, se va a suponer que es un rojo más oscuro.
3. Clarita tiene una paleta mucho más clara, por lo cual se puede descartar los colores verde y rojo para su vestimenta. Si se queda con el amarillo, también tiene que ser un color claro porque en el fotograma se ve casi blanco.
4. A pesar que en Chile el pelo de las mujeres normalmente suele ser oscuro, si se ve en la paleta, Clarita tiene un tinte más claro, por lo que se infiere que tiene un color castaño claro.

Estos dan una referencia para las pruebas de color. Primero se hizo de modo tradicional, usando acrílicos, para poder tratar de llegar a un color "más fidedigno" a lo que pudo

haber sido coloreado los personajes si hubieran tenido varios pigmentos de colores.

La primera prueba de colores fue con Copuchita. Tomando en cuenta lo visto anteriormente, se decidió ver los colores que podían haber sido. Eso, como se tenía que distinguir los movimientos de brazos, con la vestimenta de arriba y abajo, se usó también otro fotograma de la película para distinguir cuales eran los colores más oscuros de Copuchita (figura 111)

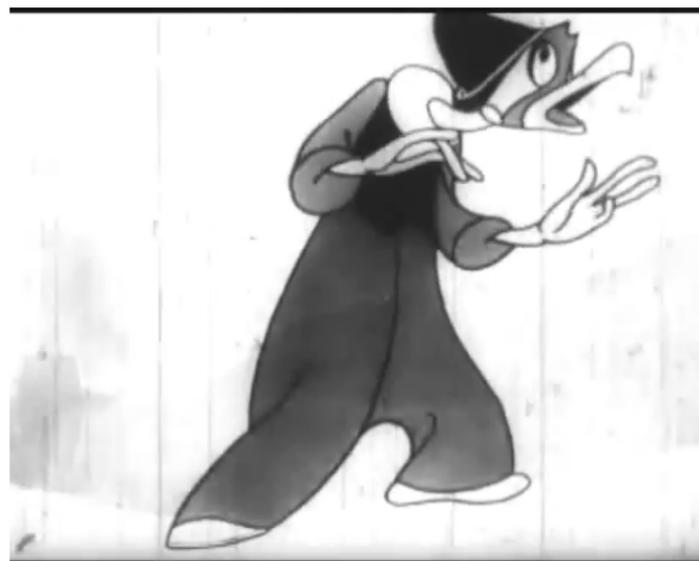


Figura 111
Escudero, Jaime; Trupp, Carlos (1945) "15000 Dibujs"

Con este nuevo fotograma, se puede sacar las siguientes observar que el color de las mangas con la cresta de copuchita son del mismo color. y como se decidió que la cresta debía ser roja, se usará el mismo color y tono. Los pantalones del personaje son más oscuro de la manga, pero no llegan al negro, por lo cual se debió encontrar un intermedio, dejando la parte inferior negro con el sombrero. Después de varias pruebas, se llegaron a este resultado. (figura 112, Figura 113)



Figura 112
Pruebas de color de copuchita, a base de acrílicos y distintos deliniados



Figura 113
Pruebas de color de copuchita, a base de acrílicos y distintos deliniados

Después se hizo las pruebas a Clarita, se tenía que tener en consideración que los colores debían ser más claros que Copuchita, y que hacían mucho contraste con este último personaje. (Figura 114, Figura 115)



Figura 114
Prueba a base de acrílicos

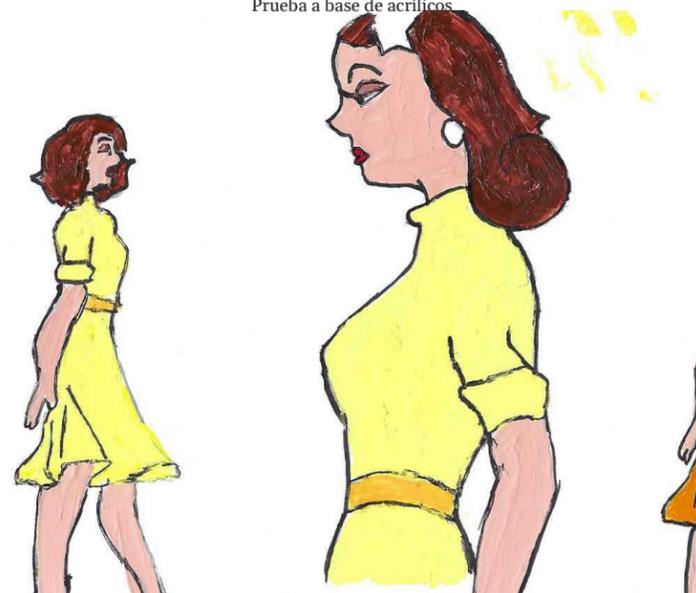


Figura 115
Prueba a base de acrílicos

Se terminó eligiendo el traje amarillo, era el que tenía más contraste con la ropa de Copuchita, y además el color elegido era muy típico para la vestimenta femenina, y al ser la más clara de todas la pruebas, hacía más notorio el blanco que aparecía en el segmento de la animación.

Después se tuvo que elegir qué escena para poder animar y dejarla en el proyecto de tesis. Al final se tomó la escena de Clarita para poder animar el segmento para el proyecto, la cual por sus colores claros se pueden animar si mayor problemas (figura 116), usando de modo tradicional el delineado pero a computador el colorido. Copuchita tenía los siguientes problemas para animar: no se podía ver los colores de la mejor manera por la baja calidad de la escena, o sus movimientos eran muy drásticos, donde el descalce era muy notorio y no dejaba que la animación fuera lo suficientemente fluida.

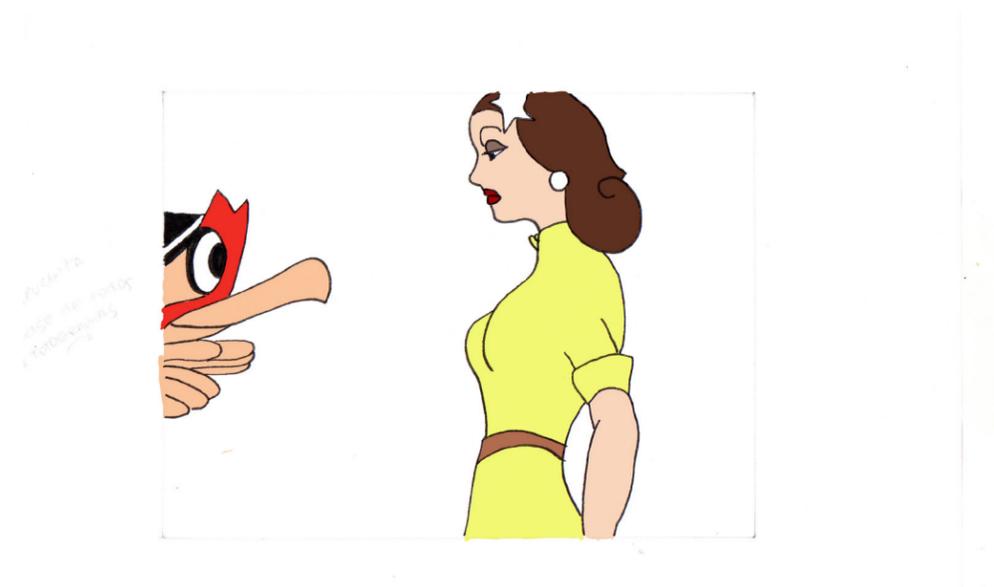


Figura 116
Copia de un fotograma del segmento original de la animación, de manera tradicional
Adobe Photoshop para colorear después del escanear
Imitación los colores de las pruebas tradicionales

La siguiente propuesta que se dará es sobre la película de 1947. Se va a describir cómo pudo haber sido esta animación, basándonos en datos contextuales de la época, no solo en lo que estaba pasando en Chile cuando se creó, sino también en las ilustraciones como portadas de revistas que circulaban en esa época.

Como no se tiene un dato más que los personajes que lo protagonizan, se va a proponer como pudieron haberse visto al momento de su estreno. Primero se basará en lo más importante, el contexto económico que estaba ocurriendo en Chile. El país estaba con una crisis de inflación, por lo cual los personajes debieron tener las siguientes características: no debieron ser muy detallistas para no utilizar varios fotogramas, debieron basarse los animales un poco en Disney, pero la niña en portadas ilustradas de la época, pero de ma-

nera mucho más simplista. Para la descripción de cada personaje se partirá con la niña que vestía como la bella durmiente. Se debe considerar la película de Disney, que era en ese tiempo el referente más conocida que la película de Disney, que era en ese tiempo el referente más conocido para poder crear animaciones, aún no estrenaba su versión de este cuento (siendo el año 1959), por lo cual se consideraron como principales referentes libros que se publicaban en esa época ilustraciones infantiles que habían en Chile y cortos que se mostraban en los cines.

Para el primer referente, se va a basar las publicaciones de libros de esa época (figura 117), aunque no hayan sido publicadas en Chile. Más que usar de referente como se dibujaba los personajes, se va a usar como referencia el tipo de vestido que usaba. Si se observa era de grandes mangas, vestido largo y el pelo tomado.

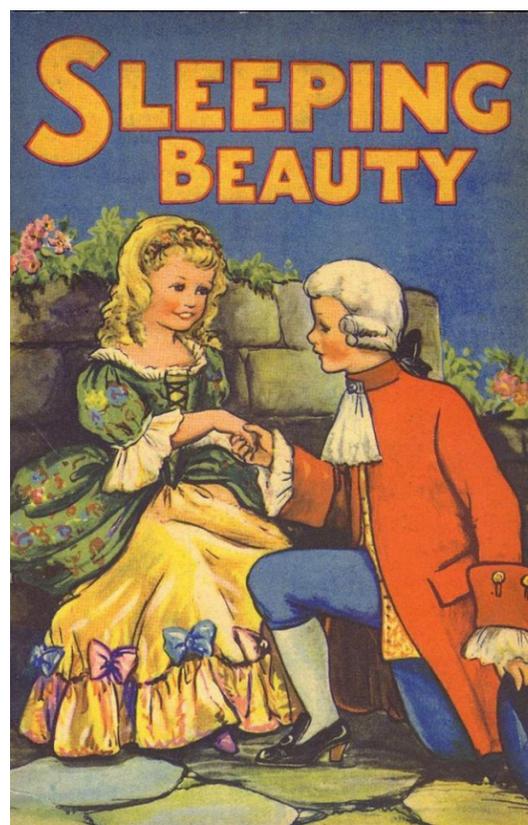


Figura 117

<https://www.pinterest.cl/pin/395613148500858764/?lp=true>

El referente más cercano que se tiene son las revistas para niños chilenas de esa época, uno de los más conocido siendo el Peneca, Cabrito, etc. Se va a considerar como eran retratados los niños sobretodo en portadas de revistas. (Figura 118, Figura 119)



Figura 118

<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-348735.html>

Figura 119

<http://www.memoriachilena.gob.cl/602/w3-article-100226.html>

Después de revisar las referencias, se decidió que este podrían ser el diseño de la niña de la película (contando una versión blanco y negro, suponiendo que no era posible conseguir colores para poder hacer la animación a color)(Figura 120):

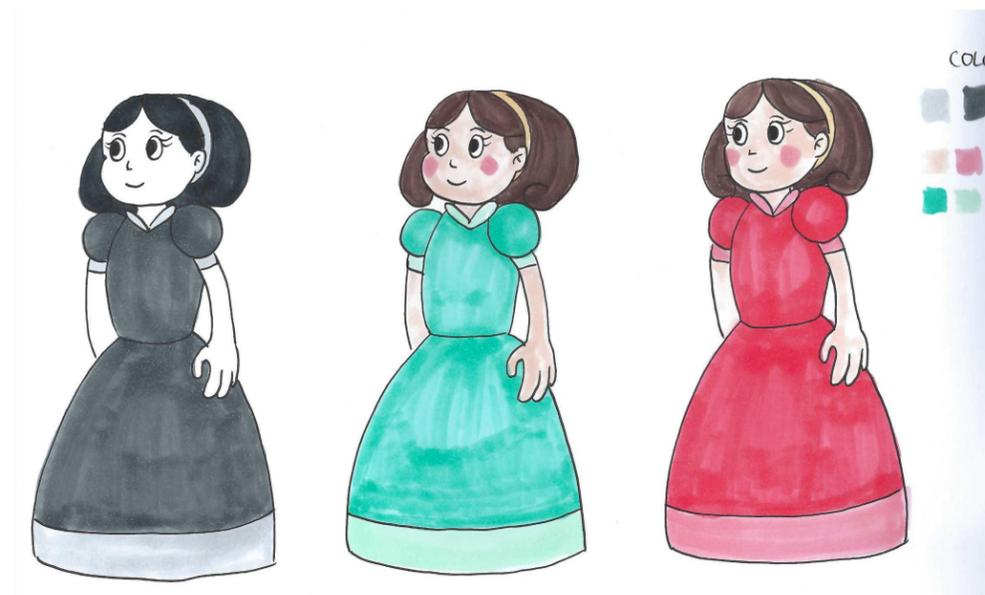


Figura 120
Prueba de personaje con referentes
Prueba de colores con Copic Markers

Como se dijo anteriormente, este es una aproximación, por lo cual puede estar sujetos a muchos errores. También se consideró que también usaron la escala de grises para producirla porque comprar varios tintes de colores tenía un costo mucho más alto.

Mientras que los otros animales, el cóndor y el puma, se usará como referencia la tendencia que existía en esa época y que era muy famosa hacer: convertir los animales en versiones antropomórficas, es decir, rasgos un poco más humanos. Por lo cual hay que convertirlos más caricaturescos. Personajes como el pato Donald y el ratón Mickey ya eran populares a nivel global, por lo cual se tomará eso referente para poder crear el condor. También se usará a Copuchita como base para poder hacer este personaje, ya que Condorito fue creado al año siguiente. Mientras tanto, se dejará al puma como un animal que camina en 4 patas, para que tenga ese elemento de ser un animal sin ser tan drástico como se hará con el cóndor, y para que aún sea distintivo y destaque en comparación al otro personaje animal. Lo que lo hará distintivo es su cara, la cual tendrá rasgos exagerados para mostrar expresiones.

Pero si se piensa objetivamente, no se sabrá definitivamente como habrán sido estos personajes o el tipo de película que terminó siendo. Como no tiene ni siquiera el nombre del autor del trabajo, la única referencia que se tendrá es de Vivienne Barry.

La última propuesta que se dará en esta sección es sobre la teoría de como se mantuvo la animación en la educación, tomando en cuenta que muchas carreras artísticas fueron cerradas. Por suerte la carrera de Diseño pudo ser inaugurada el año 1976 en la Pontificia Universidad Católica, pero es por la ideología que representaba esta universidad.

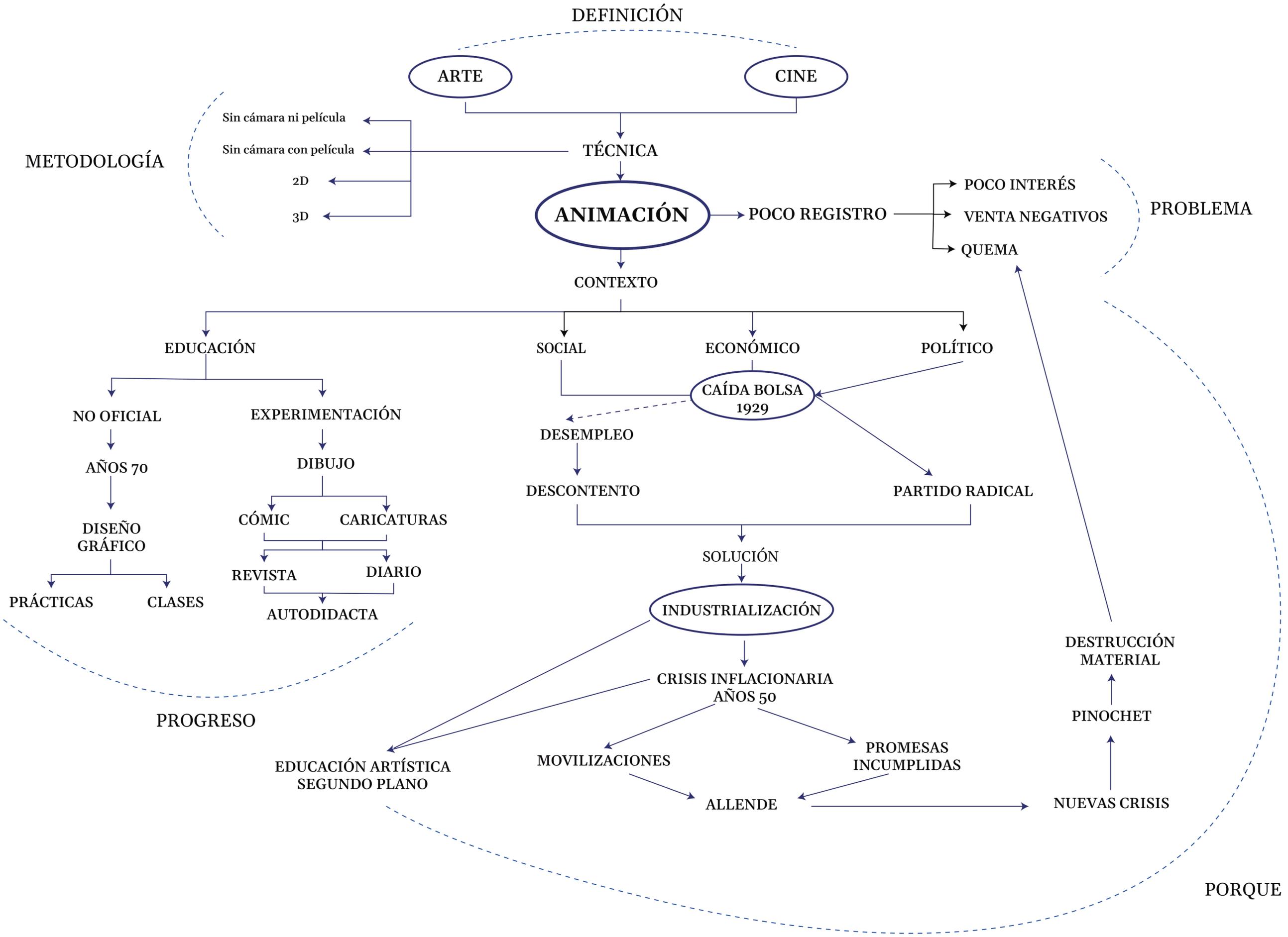
Se va a tomar esta respuesta dada por Daniel Martínez, profesor de la UDLA como base “Yo no hablaría de profesores porque no fue en un ámbito de una carrera con una malla curricular, así que preferiría hablar de maestros animadores que me enseñaron en su momento el oficio. Y para mí fue ideal, tengo un muy buenos recuerdos de los maestros que me enseñaron en su momento a animar.”¹³⁰

Tomando en consideración lo que se vio en capítulo 7, donde los practicantes de diseño gráfico iban al Departamento de Animación y Publicidad, se puede inferir lo siguiente: Algunos de los practicantes que estuvieron en esas prácticas se volvieron profesores en ciertas universidades, pero como la carrera misma de animación no existía, hicieron clases o talleres en varias carreras, no solo diseño, como fue el caso de Daniel Martínez, que aprendió cuando estudiaba en Bellas Artes.

Estos “maestros” siguieron el camino de seguir aprendiendo las técnicas que les enseñaron en sus tiempos, sobretodo porque la tecnología para hacerlo, se siguió aprendiendo en estos talleres, y algunos siguieron mejorando sus técnicas por su cuenta propia, ya que volvió la publicación de varios trabajos animados de forma más variada desde la llegada de la democracia.

Al ser una suposición más que un dato fidedigno y objetivo, se decidió poner en esta sección, como una cierta hipótesis de cómo aún hubieron enseñanzas de estas artes, y relacionarlo con lo que ocurrió desde los años 90, sobretodo en el boom de los años 2000.

¹³⁰Daniel Martínez, Profesor de la UDLA, Universidad de la Américas, 26 de Marzo del 2019.



ENTREVISTA: Kylie Trupp y Kevin Toledo

Las primeras preguntas fueron contestadas por Kylie Trupp y después Kevin aportó a las últimas preguntas

¿Cuál fue la inspiración de tu abuelo para crear la película?

Muy personal la pregunta. Para él. Lo que sí sé que te puedo decir que en ese tiempo Disney creo que estaba con Blanca Nieves, si no me equivoco y esa, no sé si inspiración es la palabra, pero sí puede ser el referente más cercano. Porque era eso lo que la llevaba.

¿Qué estudió tu abuelo?

Si no me equivoco, Arquitectura.

¿Tu abuelo tuvo educación formal en dibujo antes de animar la película?

Yo creo que en Arquitectura, asumiendo, siempre tuvo el gusto por el dibujo. Pero hay una diferencia muy grande entre el dibujo arquitectónico y el dibujo de la animación. Así que fue experimental lo que hicieron para “15000 dibujos”.

¿Qué es lo que quería lograr con la película?

No lo sé. Eso no lo puedo saber porque tampoco vi la película completa. Nadie la ha visto en realidad. Mi papá cuando era chico la vio.

¿Y tu papá...?

Mi papá no se acuerda mucho, si me cuenta que, ¿cachai Space Jump? Como que habían personajes animados en la realidad. Era eso lo que era “15000 dibujos”, según él. él lo recuerda así.

Entonces no sabes de qué se trataba.

No, nadie sabe.

¿Por qué se perdió?

Si. Muy chiquititos los hijos de mi abuelo la pudieron ver.

¿Cuál fue la inspiración para cada personaje?

Eso sí lo puedo contestar. Yo sé que Clarita, que es la mujer, está inspirada en mi abuelita, que era obviamente su pareja. Y bueno, Copuchita es el roto chileno. Y los otros personajes no sabría decirte.

¿Por qué los eligió?

Creo que, analizando no más, porque no sé si será así, eligió animales chilenos. Creo que hay un puma, un gallo y Copuchita que es un cóndor.

¿Tu abuelo te habrá contado sobre los métodos utilizados para crear la película?

Mi abuela me contaba una historia súper linda. Tristemente está solo en mi memoria bien difusa, no te podría contar con detalle como ella me lo contaba. Ella me decía que cuando Disney visitó el estudio, entre comillas, que era como, estudio “chasquilla” como armaron ellos para hacer la película, encontró que era todo muy rústico. Y eso a mí me

hace pensar que, claro, en esa época ellos tenían la tecnología última de esa época en Disney estoy hablando. Entonces encontrarse con esto tan artesanal, para que mi abuela me haya contado eso me imagino que se las tuvieron que ingeniar con lo que había. Yo creo que ellos mismos fabricaban todo. O sea donde poner los cells de animación para poder fotografiarlos, no sé cómo lo hacían, pero sí sé que ellos tuvieron que entrar a picar y armar ellos todo para poder hacer la película.

¿Cuáles fueron los principales obstáculos?

Quizás podría ser no contar con la tecnología, pero sí contaban con el ingenio. Así no sé si realmente sea un obstáculo, porque al final los obligó, como se dice, no es indagar la palabra que busco, explorar físicamente con lo que tenían, entonces al final eso en cierto modo una ventaja.

¿Con cuantas personas trabajó?

Exactamente no. Sí sé que estaba Jaime Escudero, si no me equivoco la música Los Huasos Quincheros, creo, y también trabajó, había otro Trupp en la cinta, pero no animando. Creo que él inventó las máquinas para poder hacer la película.

¿Cada persona hacia un trabajo específico o todos hacían de todo?

Voy a corroborar con mi papá.

¿Cuál fue la principal razón de la baja audiencia de la película?

No sé. No se si en ese tiempo, competir con alguna con alguna otra cosa no tengo idea.

¿Cómo Disney?

Sí.

¿Qué hizo tu abuelo después de la película?

Debo corroborar con mi papá

¿Quiso volver al mundo de la animación?

Debo corroborar

Si no quiso, ¿cuál fue la razón?

Voy a corroborar

¿Cómo conseguiste la porción de animación de “15000 dibujos”?

Ahí hay dos fragmentos. Uno fue porque cuando yo di, no era prueba de admisión, di una prueba de talento acá en la UDLA cuando entré a estudiar. Y los chicos de la UDLA reconocieron mi apellido. Y a mí me llamó la atención que nadie conocía mi apellido. Y ahí me dijeron “¿Tú eres nieta de Carlos Trupp?” Y yo les dije sí. “¿Pero nieta, nieta?” “Sí, soy nieta directa de Carlos Trupp. No lo conocí.” Y yo así como “a ver, espérate”. Y se fueron de la pieza en donde estábamos, volvieron y me trajeron un DVD. Me mostraron un pequeño fragmento. Y yo quedé como que casi me pongo a llorar. Y les dije “Yo nunca había visto esto antes. Nadie de mi familia tiene esto. ¿De donde lo sacaron?” Me dijeron que había un documental donde salía ese fragmento que yo subí a youtube. Y bueno, después me gané la beca para poder estudiar en la UDLA, y ahí empezó el proceso de investigación si existía algo que pudiéramos recuperar que no existiera en digital. Y ahí mi

papá me hizo llegar unos tambores de cinta. Y la UDLA se puso con la Cineteca Nacional, y en conjunto restauramos un fragmento que también está en mi youtube.

Kevin Toledo entra a la entrevista

¿Tu crees que en Chile tenemos mucha historia de la animación?

Kylie: Sí

Kevin: Yo creo que Chile tiene harta historia, pero tiene mucha islas. Tiene muchos hitos importantes que son muy viejos, y fueron muy importantes, como la película de tu abuelo (refiriéndose a Kylie) o las primeras obras de animación; Ogú y Mampato.

Kylie: Papelucho

Kevin: Como que tiene obras, pero son hitos. Entonces tiene harta historia pero son pocas obras al final.

Kylie: Bueno al final existe un antes de “15000 dibujos” que no hay registro, pero Willow que es el fundador de Chilemonos es fanático de esto y de hecho él quiere escribir un libro de la historia de la animación. Y él tiene muchos de estos datos y en una charla que nosotros fuimos contaba, claro, que existe un antes de “15000 dibujos” que no hay registro y un después también. Pero como dice Kevin, lo que conocemos, la mayor parte son esos hitos. Vendría siendo Papelucho, Los pulentos. Como series serían Pulentos, Villa Dulce, Clarita.

Kevin: Esa época como de Cubox fue cuando explotó un poco la animación chilena. Luego se apagó de nuevo, que es como ahora que casi no hay contenido. Por eso digo que la historia de la animación chilena tiene hitos y tiene momentos importantes. Y momentos bajos.

Kylie: Como mencionaste que en un momento explotó, que luego bajó y no hay contenido, pero no tiene que ver con que se haga animación. La animación siempre se está haciendo. El problema está en que la televisión no hay espacio. Están cortando con los espacios; por ejemplo si hay, te los ponen a las 7 de la mañana dos segundos y nadie los vió, casi como por cumplir. Pero se nos ha cerrado como la ventana para poder mostrar animación al menos en televisión nacional. No quiere decir que se haya acabado en hacer animación.

¿Cuál crees que sea la principal razón por la cual no haya mucha información sobre la animación chilena?

Kevin: Bueno, para partir actualmente si hay mucha información, el tema es quizás no es del interés de las personas, porque la persona que quiera va a buscar si existe. Yo creo que el desinterés de las personas hace que la animación sea poco mainstream, como que la gente no anda hablando de esto porque no le interesa, porque es más divertido ver “cahuines”. Tiene que ver mucho con el público chileno.

Kylie: Sí.

Kevin: La que consume mucha TV.

Kylie: Somos un nicho chico que realmente está interesado en animación no solamente en hacerla, sino también como de la historia. Como te decía, también te puedo dar el contacto de Willow, que quiere escribir un libro de esto, como que la información va a estar, espero que pronto porque hasta yo lo quiero leer. Salen cosas, tuvimos el adelanto en charla, que salen cosas, que en realidad tu dices como “Wow, si había un antes de “15000 dibujos””. Siempre se ha hecho animación. Falta de interés por ponerle dinero.

Kevin: También hay otro punto que es importante y es que el público chileno tiene acce-

so a internet, y vía internet tiene acceso a mucho contenido mundial. Entonces pasa que la gente consume más Pixar, Disney, y por lo mismo quizás si ven animación chilena que está hecha con menos recursos, muchas veces de menor calidad, tampoco va a generar un gran interés. Que hay una competencia global donde hay mucho material de muy buena calidad.

Kylie: Ahora ojo, que yo que estado yendo como de visita a ciertos estudios. Estuve grabando en la Mayor, tuve que a Carburadores y estoy viendo lo que se está haciendo que todavía no sale nada y creo que se viene así un “level up” de lo que es la animación en Chile. Tanto en contenido como en gráfica.

¿Por qué cree usted de que la carrera de animación no está en la mayoría de las universidades?

Kevin: La respuesta más rápida es porque es una carrera artística, no todas las universidades tienen la visión de tener pabellones artísticos o destinar infraestructura generar artistas. Yo encuentro que es súper normal que pase porque el artista no supe ninguna necesidad básica. Tu necesitas primero médicos, abogados, ingenieros. Y la necesidad de consumir arte, sobretodo en nuestro país. (...) Lo que pasa que hay que suplir en las necesidades que son urgente. Y eso. Porque las carreras artísticas en general son como un poco prescindible porque hay cosas que son más necesarias.

¿Cómo fomentaría la animación en Chile?

Kylie: Fondos

Kevin: O sea, producir animación necesitaba más recursos, también no solo producirla, sino también mostrar lo que ya se ha hecho. Requiere más espacio. No se si le corresponde al Ministerio de la Cultura el hacer más foros que hay. A ver, Chilemonos es como el festival más importante de Chile, y luego cada universidad tiene como sus propios festivales, pero aún así son...

Kylie: Chiquitos.

Kevin: Sí. Son encuentros más pequeños entonces, no sé, aumentar la cantidad de eventos que promueven la animación, aumentar la cantidad de medios que distribuyan la animación. Quizás, no sé si en algún momento una universidad pública pueda enseñar animación pero eso sí sacaría a los artistas del medio privado, que igual UDLA, que son privadas. Entonces si abrieran una carrera en una universidad pública de animación también sería como un súper buen impulso para lo mismo. Son varias cosas la verdad.

Kylie: Creo que nosotros como animadores fomentamos la animación por medios de los festivales. Fomentar en el sentido para que más gente conozca lo que hacemos y más gente quizás pueda descubrir qué es lo que quiere hacer. Pero por parte de hacerla, como de producir animación, falta dinero. (...) Quería hacer la separación de fomentarla en el sentido como conozca lo que hacemos, miren este círculo y que haya visión. Eso sería como los festivales. Nosotros le ponemos harto bueno a los festivales. Como profesores también fomentamos que los chicos vayan a los festivales. Nosotros tenemos acá Noche de Monos y es obligatorio que asistan. Y está Chilemonos que como nos conocemos entre todos tratamos de pedir, dependiendo del horario, como cada profesor. Por ejemplo yo veo que cae justo en mi horario en mi día, entonces pido entradas para que vayamos como curso entonces de esa forma tu mismo a tus alumnos le fomentas la animación. Pero para crearla, falta “money”.

Entrevista a Daniel Martinez

Profesor de animación de la Universidad de las Américas

¿Cómo fue su educación antes de ser profesor?

Yo soy licenciado en arte de la Universidad de Chile. Ahí salí con el grado de licenciado. Después trabajando fui ayudante de la Universidad de Chile en la cátedra de acuarela. Y después trabajando en animación me tocó hacer muchos cursos a gente que ingresaba. En esa época no existían escuelas de animación, entonces toda la gente que trabajaba en animación tenía que ser preparada durante el proceso de producción, entonces a mi me tocó mucho trabajar en eso, educando gente nueva en el dibujo.

¿Cómo fueron sus profesores en el ámbito de la animación?

Yo no hablaría de profesores porque no fue en un ámbito de una carrera con una malla curricular, así que preferiría hablar de maestros animadores que me enseñaron en su momento el oficio. Y para mí fue ideal, tengo un muy buenos recuerdos de los maestros que me enseñaron en su momento a animar.

¿Cuánta animación chilena ha visto actualmente?

Uff. Hoy por hoy veo más animación vinculada al trabajo de la animación porque lamentablemente a pesar de que se han hecho quizás más de cuarenta series de animación en Chile, todas las dan en un horario que son súper, súper incómodos. Son todos en la madrugada, la mañana de los fin de semanas, así que pasan sin que la gente los vean. Yo creo que la última que he visto con atención fue puerto papel. Pero después no me he topado con otras series en esos horarios tan incómodos de ver televisión. Ah! Y Zeta y Ozz también.

¿Conoce alguna animación chilena antigua?

Uff yo trabajé, ¿como series dices tú? Bueno yo creo que todo parte con... No podemos hablar de animación antigua. Hay algunas experiencias increíbles en el pasado pero desde que entendamos la televisión como la que es ahora, creo que el cine de hacían las películas de cine animadores de Ogú y Mampato, Papelucho y después algunas series; quizás Diego Y Glot, en la cual trabajé yo. Pero más allá de eso antigua, no hay.

¿Qué es lo que sabe sobre la historia de la animación chilena?

Datos anecdóticos no más. No soy un gran estudioso sobre el tema. No sé mucho al respecto.

¿Tu crees que en Chile tenemos mucha historia de la animación?

No es la palabra historia, yo creo que historia es una tradición histórica de algo de una centuria de desarrollo, pero la animación en Chile tiene, como decía algunas casos anecdóticos como el abuelo de Kylie. El otro día me topé con Lucas, el Renzo Pequenino, el dibujante de Valparaíso también hizo una serie animada de su trabajo. Hay algunos intentos de animación de Condorito muy antigua, pero la animación en Chile parte en el año 2000 yo creo. La historia de la animación parte ahí. Como producción industrial por lo menos.

¿Cuál crees que sea la principal razón por la cual no haya mucha informa-

ción sobre la animación chilena?

Es la misma razón por la cual que no hay montón de información de otros temas tampoco. Se cultiva poco a nivel nacional y lo medios de comunicación. Creo que la televisión abierta era un vínculo importante de comunicación global colectivo, pero quedó ahora aplastada por la televisión en cable y la elección del espectador de lo que ve. La televisión abierta entrega contenidos a todos el mismo contenido y en ese sentido no existe una industria muy fuerte respecto, menos se dedican al tema de educar de enseñar, de mostrar de lo que se ha hecho. Estamos totalmente albebe.

¿Por qué cree usted de que la carrera de animación no está en la mayoría de las universidades?

Por tradicionalismo. Por temor a cambiar, por temor a atreverse en las universidades tradicionales. Por eso está en las universidades que están apostando a un futuro diferente: las universidades nuevas, las privadas, en estricto rigor. Porque tampoco existe una industria tan potente todavía en Chile en la animación. Y en el mismo cine tampoco.

¿Cómo fomentaría la animación en Chile?

Yo creo que la animación está, es un producto que todos ven. Todos nacemos y crecemos viendo animación. Yo creo de que existan escuelas, y buenas escuelas que hacen un buen nivel son del desarrollo profesional va ayudar a eso. Pero animación es un arte que está inserto en el colectivo, así que en eso no hay nada que mostrar.

Entrevista a Hugo Merino

¿Desde cuándo se interesó en el arte?

Desde siempre. Desde chico siempre dibujaba cuando estaba jovencito.

¿Dónde aprendió sus técnicas de dibujo?

Autodidacta.

¿Me puede contar algo más, cómo aprendió?

Es que mira, yo me sacaban del colegio. Me usaban para todas las pizarras que ponían en los pasillos, las noticias, que se yo. Porque tenían la letra bonita, porque les gustaban de los profesores y me sacaba de clases a hacerlo.

¿Usted tuvo algún estudio? ¿Si es así qué estudió?

De que, ¿de arte? No de educación superior no.

¿De básica si?

Básica si.

¿Cómo era visto la gente que trabajaba en el área artística?

No tenía contacto yo con ellos sino que... a ver. Es que antes no se destacaba la gente, o sea, no se sabía que trabajaba en alguna empresa o alguna tienda. No, se ignoraba no más. No, solamente se sabía de algún vecino que tenían esas cualidades o algún trabajo, y decía uno “este trabaja en una empresa”, “este trabaja en una editora”, “trabaja en esto” y nada más.

¿Cuántos trabajos usted ha hecho durante su vida?

Uff. A ver, mecánico, pintura, demolería, decoración. No son tantas (risas)

¿Cuándo empezó a trabajar en Zig-Zag?

Como desde el año 66.

¿Por cuántos años trabajó ahí?

2 años. Es que no trabajé de planta, si no que yo trabajaba ahí en las tardes a trabajar. Y era desde las 6 de la tarde y estaba hasta las 10 de la noche.

¿Con quién trabajó ahí?

A ver, que conocía yo, conocí a Themo Lobos, el que dibuja Mampato. Eduardo Armstrong, que fue director de la revista, creador de Mampato. Francisco Jara, es un señor que pintó a Bernardo O’ Higgins que está en la Moneda la pintura, una pintura grande. Y los otros no me acuerdo los nombres.

¿Qué trabajos hacía en la editorial Zig Zag?

Hacía el argumento para historieta. Y dibujos varios.

¿Ha trabajado en algún otro lugar que esté relacionado en el área artística?

No.

¿Ha visto alguna vez alguna producción chilena?

¿Películas?

En general.

Películas si.

¿Algunas de esas han sido animación?

No.

¿Qué películas chilenas vió?

“Coronación”, tengo mala memoria. Pero había varias películas chilenas si. “Los 100 pesos”. Había uno que decía Maleta, que trabajaba en un taxi, no me acuerdo el nombre.

¿Qué opina usted sobre el futuro de la animación en Chile?

Que está en pañales todavía. Que se puede hacer mucho más.

¿Qué opina sobre la evolución del área artística en Chile?

Regular.

¿Cree que puede haber más cambios?

Sí. De hecho por ejemplo yo vi, la última película creo que vi fue Mampato. La encontré pésima. Pésima, pésima. Es como el abanico de la animación en Chile. Muy mala. Sin embargo he visto otros cortos que se han hecho aquí y son buenos.

¿Cree usted que la educación en el área artística puede seguir mejorando en Chile?

Si.

¿Qué cree que se puede hacer para mejorar el área artística en Chile?

Yo diría lo más, lo que yo ignoro son los pagos, si son bien pagados o no, (...) Pero está por ejemplo, si yo me hubiera dedicado al dibujo, es como los cantantes de antes. O sea, el que se dedicaba a cantar, no tenía buenas perspectivas.

¿Quiere agregar algún dato que se acuerda?

El ambiente era muy grato si, era muy decente y muy cooperativo (...) Es que yo salía de mi trabajo, me iba a Zig zag, ahí llegaba como a las 6:30-7 y estaba hasta las 10-10:30, más compartiendo y conversar, porque las cosas yo las hacía en la casa, no las hacía ahí. Si no hacía conversación, hacía por ejemplo, yo iba a hacer una historieta de este tema, entonces me decían “si”, “no”. A veces llevaba, porque se hacen por páginas allá, y era historietas de 4-6 páginas y ahí me decían “puedes agregarles unas 4 más”, y eran de 10 páginas. “El tema está bueno”. Me basaba en libros, yo leía mucho antes para buscar palabras que eran poco comunes. Por ejemplo, siempre me recuerdo que te hacían una frase “el día era gélido y gris”. Que no se usaba el gris no el gélido tampoco. Era poco común. Y eso cuando me leía los argumentos ahí “sí, me suena bonito”.

¿Qué cree que le falta a Chile para seguir mejorando en el área artística?

Creación de más historietas, más libros, más revistas, porque ahora no hay. Pero creo que los niños todavía aman las revistas.

Entrevista a Carmen Gutierrez

¿En qué año usted empezó a dar clases?

En el año 1960

¿Por cuántos años dio clases?

Hasta el año 1988.

¿En qué se especializó?

Yo estudié en una escuela normal. Entonces ahí estudiábamos educación básica con todas las asignaturas.

¿En qué colegios dio clases?

Empecé dando clases en la escuela Consolidada de Santa Cruz.

¿En dónde más dio?

Después me vine a Santiago y di clases en la Escuela 329 en la Villa Olímpica. Salvador Cruz Gana en ese sector del estadio.

¿Cómo era la educación en general en Chile en esa época?

A ver, es bien amplia la pregunta

Es más que nada para ver el contexto.

Bueno, era bien amplia, porque el profesor podía enseñar tanto matemáticas como dar clases de música, de baile, de educación física. Porque uno salía de la escuela normal preparada como para dar clases de cualquier asignatura a los chicos. Salvo idioma, idioma ya era una profesora especializada.

¿Cómo era tratado el área artística en la educación?

Ahí se le daba harta importancia, porque aparte que en las escuelas había una profesora de música, siempre había alguien como en el caso mío que le gustaba el arte, le gustaba participar en las veladas artísticas que se hacía en los colegios, o las revistas de gimnasia. Aquí en Santiago por ejemplo, tuve la oportunidad de tener, cuando me retiré, 40 niños haciendo folklore chileno.

¿Eran muy apegados a sus raíces?

Sí. Un grupo de niños tocaban guitarra, les enseñaba guitarra y otros baile folklórico. Aparte de eso participábamos en la parte artística, sobretudo en Santa Cruz, se hacían revistas de gimnasia a finales del año. Entonces habían siempre profesor de educación física más otros colegas preparan una revista de gimnasia, con niños y niñas. Y yo siempre me designaban la parte artística. Entonces yo con niñas preparaba danzas, esas cosas así.

¿Cuáles eran las materias que se enseñaban en el área artística?

Bueno la verdad que siempre se enseñaba un poco de música. En los colegios siempre a habido una orquesta rítmica, entonces desde kinder se ha empezado, bueno en esa época hace tiempo, se empezaba a trabajar con los niños con la orquesta rítmica. Y después

ya se avanzaba, si había un profesor en educación musical que tocara un instrumento, entonces se enseñaba canto o se hacía coros, y ahí el profesor acompañaba con el instrumento.

¿Cómo era visto las materias artísticas en su época?

Se le daba importancia. Era bonito. A los apoderados les encantaba que los niños participaran en coros, en las revistas de gimnasia, en baile. Se sentían muy felices, esos niños y niñas participaban. Y la juventud como las incentivaba, porque los jóvenes de primero a octavo siempre entusiasmados a participar en arte culturales, o en revistas de gimnasia. No habían problemas para que uno dijera “ya mira, tu vas a participar en esta comedia que vamos a hacer” o “vas a participar en los coros”. Bueno la juventud no era tan rebelde, en ese tiempo eran más maleables. (risas)

¿Cómo fue la evolución del área artística en la educación cuando usted dio clases?

Es que no veo que haya habido muchos cambios, ¿no? Porque siempre desde un comienzo estuvimos preocupados de hacer revistas de gimnasia, de hacer aparte de enseñar un poquito de ballet a niñas que tenían bastante capacidad como para darles una clase y presentarlas en las veladas que se hacían en los colegios. Y los coros también. Se hacían coros, se tomaban niños que tenían bastante aptitudes para formar coros y aparte de eso estaba la parte de dibujo, la parte de artes plásticas. Sí, se le daba mucha importancia a los diarios murales por ejemplo. En que los niños participaban con expresiones artísticas, ya fuera recordando algo una fecha histórica, o los cambio de estación, todo eso. Influyó mucho para que los niños participaran haciendo dibujos preciosos. Otro no tanto pero uno lo estimulaba para que hicieran sus expresiones artísticas en el papel.

¿Existían centros educacionales que solo se dedicaban al arte?

En ese tiempo no, no recuerdo.

En relación a las mujeres en la educación, ¿cuántas entraban a estudiar en esa época?

En número no sé. Pero entraban a estudiar pedagogía más mujeres que hombres. En el colegio por ejemplo acá en Santiago y Santa Cruz que ponte tú, habríamos 15 mujeres y 3-4 hombres.

¿Algunas sacaban grados en el área artística?

Claro, porque habían profesores especializados en educación musical o en artes plásticas, y también en educación física.

¿Las mujeres tenían exposición en el área artística?

No me queda clara la pregunta.

Como si las mujeres que eran artistas tuvieron alguna exhibición.

¿Te refieres saliendo ya del colegio?

Sí, si usted haya conocido algo.

¿Te refieres a exhibiciones artísticas? Bueno, aparte de los cantantes que llegaban a hacer sus shows a algún pueblo contratado.

¿Usted tuvo un pasado relacionado con el arte?

Claro, porque mis tías y mi mamá les encantaba por ejemplo la educación musical, en el arte musical. Les encantaba tocar instrumentos y cantar. Aparte de eso se hacía mucho en las comunidades hacer veladas. En ese tiempo presentaciones artísticas se les llamaba veladas, ya sea para navidad, para la fiesta de la primavera que se hacía. Entonces se juntaban grupos de jovencitas y presentaban ya fuera bailes y cantos. También se hacía comedia y se recitaba mucho.

¿Le gustaba algún tipo de área artística?

Me gustó mucho la recitación y el ballet.

¿Qué películas usted veía cuando pequeña?

En ese tiempo habían películas pero estaba empezando el cine. Yo vi muchas películas en cine mudo. Y después ya empezó el cine hablado, pero también en el año 60 recuerdo bien que ya se daba cine sonoro y bonito. Importante.

¿Algunas de ellas era chilena?

Sí.

¿Cómo cuáles?

A ver, una que a mi papá le fascinó “Que verde era mi campo”. Otra media cómica “El diablo andaba en los choclos.” Esa que te hablo son chilenas en ese tiempo (risas). No pero ya después llegó películas norteamericanas por ejemplo “Lo que el viento se llevó”. Ya una época pasando el 60 se progreso todo lo que fue arte.

Puedes agregar que daban películas de “Los 3 Chiflados” y de Cantinfla (risas)

¿Usted tiene algún conocimiento de películas chilenas?

Bueno las que yo ví.

¿Me puede contar sobre el cambio de la educación artística cuando llegó la dictadura?

A ver, en los colegios siguió todo igual. En los colegios no se suprimió ninguna materia. Entonces en el área artística, se siguió dando clases igual de música.

Entonces siguió todo igual.

En educación siguió todo igual.

Entonces en otros lugares es donde se suprimió.

No sé. Pero en ese tiempo yo ya estaba acá en Santiago entonces no hubo cambios en los programas.

¿Qué opina usted sobre el futuro del arte en Chile?

Mira, yo pienso que como que va progresando, va aumentando, va avanzando. Porque veo mucha juventud que le encanta el arte, le encanta hacer representaciones en teatro, cantar, baile. Ahora hay tantos grupos de jóvenes que se dedican a bailar.

¿Qué opina usted sobre la evolución del área artística en Chile?

Es bien favorable, porque eso como que a toda la juventud la lleva a salir de esas rutinas, que no son tan preocupadas de las familias, en fin. Entonces eso de que haya actividades artísticas, de que haya preocupación por el fútbol, por la educación física, eso tan favorable.

¿Cree usted que la educación en el área artística puede seguir mejorando en Chile?

Claro. Porque también está la ayuda del gobierno, del Estado, en los colegios que pertenecen al estado. Porque los colegios particulares, ellos como que tienen una educación más completista. En cambio los que depende del Estado deben tener los medios para que avance más la educación artística, el área de arte.

Dato extra

Después de terminar las preguntas, la entrevistada siguió contando más información que no estaba pauteada.

Empezaron a dar cursos de folklore en Concepción para los profesores y para gente que se interesaba a estudiar folklore chileno y argentino. En ese tiempo venían unos profesores de Argentina. Entonces en el verano, en Enero, se daban en Concepción. Y ahí íbamos. Nos instalábamos, nos alojábamos en el liceo de hombres en Concepción. E íbamos a la universidad y ahí se daban las clases. E iba gente muy importante. Por ejemplo como Dannemann daba clases de folklore. La Margot Loyola. La Carmen. Y venían profesores del norte y del sur a tomar clases. Y ahí iba yo también. Fuimos dos años seguidos. Y después, como era sacrificado llegar allá y como había que pagar también, entonces se empezaron a dar en distintas regiones, los bailes del folklore. Y así pienso yo como han salido los grupos folclóricos a lo largo de todo Chile, porque mira tú no más para el 21 de mayo.

Rodrigo Trupp
Audio proveído por Kylie Trupp

Mi papá estudió arquitectura. La película se hizo mientras él estudiaba arquitectura. Jaime Escudero era el otro dibujante. Recuerdate que también había una tercera persona que diseñó una máquina para poder facilitar el movimiento de los dibujos en ese momento ya que había muy poca tecnología. Así que la película era muy artesanal por eso no se resultó como pensaba. Finalmente por eso yo creo que no tuvo el éxito. Pero se destaca que fue precursor de varias cosas. Primero que todo la película para la época, digamos, no habían dibujos animados. Fue tal vez una de las primeras películas de animación por estos lados. Lo otro sabe que se incluía actores, personas con dibujos animados, también fue precursor la idea. Pero se recalca eso.

Hubo promoción, pero en esa época no existía ni siquiera el pequeño corto que muchas veces ahora los cortos animados incluyen dentro delante algo así como un extra. Todo eso son cosas importantes. Como se innovó en la época con la poca tecnología. Pero recalcar eso. Rodolfo Trupp, un tío era quien inventó y diseñó la máquina para poder apurar o para poder incrementar el trabajo, para apurar el trabajo de lo que se estaba tratando de hacer. Supongo que se entiende. No era fácil hacer todo esto, por eso fue un proyecto que quedó abandonado por lo mismo. Era muy complicado.

Mi papá, Carlos Trupp, si terminó, él fue arquitecto. Entre sus trabajos más importantes diseño de Américo Vespucio, avenida Kennedy, esa fue su obra. Fue un arquitecto urbanista. Y a eso dedicó su vida y posteriormente en este minuto si le interesa que sigue con el cuento ahora, soy yo. Porque yo estoy trabajando en un proyecto acá en Estados Unidos después de tantos años a lo mejor algo se puede hacer.

Pero volviendo atrás, lo más importante fue la época, la innovación de querer hacer una película de dibujos animados con actores y personas de carne y hueso, y la tecnología artesanal que dio paso a una máquina para facilitar el proceso lo que era la animación en ese minuto. Las otras personas fueron Rodolfo Escudero y Rodolfo Trupp. Y había un grupo de personas que ayudaban también con los dibujos, y los movimientos, y el proceso del trabajo.

Charla: 25 años de Anima Mundi: “Pioneros de la animación Latinoamericana”

Jueves 10 de Mayo 2018
 Festival Chilemonos, Santiago de Chile
 Cesar y Aida (directores de Anima Mundi y animadores de Brasil)

Está en parte traducido la conferencia porque se mezclaba tanto el portugués como el español.

Cesar: Buenas tardes, les voy a hablar un portuñol perfecto. Voy a intentar hablar un poco de español, pero téngame paciencia porque les voy a hablar portugués. Pero les voy a hablar muy despacio, por lo tanto si tienen alguna duda en cualquier momento, puede levantar la mano. Y no solo para preguntar no solo de lo que hablamos, sino también lo que ustedes deseen. Espero que lo que les vamos a mostrar a ustedes sean el agrado (...). Nosotros como animadores, tenemos una productora de animación que se llama Campo 4. También somos directores del festival Anima Mundi. (...) Entonces yo creo que podemos hablar de lo que quieran y le voy a contar un poco del festival también. Creo que ustedes están interesados en el producción de animación que hacemos, como hacemos, y materiales que usamos, cosas así. ¿Está bien?

Aida: Buenas tardes. Yo no hablo el español. ¿Ustedes comprenden el portugués? (...) Como dijeron, nosotros somos animadores de Brasil y hoy tenemos un Anima Mundi que es un festival de animación grande y el más importante para ustedes. La maneras de que ustedes entren al mercado de animación, en cualquier lugar, en cualquier país es a través de su primer trabajo autoral. ¿Por qué? Cuando uno hace su propio trabajo antes de entrar al mercado usted está libre para experimentar técnicas diferentes, materiales artísticos diferentes, tiene su propio lenguaje. Tenga o no tenga experiencia no existe ningún problema, pero es la mejor manera. Y con ese trabajo usted puede participar en muchos festivales, y los festivales son como una vitrina para su trabajo, su cartón de visita cuando uno va a una compañía extranjera a buscar trabajo. Entonces vamos a mostrar un poco de Anima Mundi (...)

En este momento se acerca un traductor para ayudar. Las traducciones vienen tanto del traductor como lo que se entendió del locutor.

Aida: Como aún no carga los otros de Anima Mundi, vamos a empezar con trabajos que nosotros hemos hechos. ¿Entendieron lo que dije?

Cesar: Listo. Bueno para ustedes, la mejor manera que nosotros tenemos para presentar es a través trabajos. Nosotros estuvimos en un convenio que había hecho entre Brasil y Canadá con una organización que se llama National Film Board. (...) Es una organización de animación canadiense y era mucho más importante para la época porque enseñaba animación en distintas técnicas. National Film Board fue creado para integrar un país enorme como Canadá. Canadá es mayor en área geográfica que Brasil. Y la población es parecida como la de Chile. Es un país muy grande con una población esparcida. (...) ¿Y qué pensaron? Para integrar Canadá fue utilizando los cines. Entonces crearon el National Film Board para presentar Canadá para los canadienses. Poco a poco después de la inauguración del National Film Board, empezaron a crear departamentos de animación.

Y de ahí salió un animador muy talentoso llamado un artista escocés Norman Mclean para poder dividir el departamento de animación. Y el departamento de animación de National Film Board fue creado al mismo tiempo en el que el cine de animación estadounidense estaba también creciendo. Disney estaba creando su compañía. Y lo interesante en cuanto a Disney entendió muy rápidamente que la animación es una industria muy poderosa de producción audiovisual. Por lo tanto, creo una línea de montaje para que se produjera animación a gran escala, pero para que eso fuese cierto, es importante crear una técnica, una serie de estándares para todos los animadores pudieran animar lo mismo que uno, sin que las personas supieran que este animador había hecho esta parte, otro había creado otra, todo debía estar uniforme. Y así Disney creó las técnicas de animación que son muy importantes, que ustedes deben estudiarlas. Pero por mucho tiempo en Canadá Norman Mclean hacía una cosa totalmente diferente. Para él la animación era tan vasta, tan grande, había tantas cosas y afinidades que no le hacía sentido limitar, estandarizar lo que debía hacerse en animación. Entonces al contrario, en National Film Board, empezó a hacer animación de diferentes tipos. Porque esta formación fue muy importante (...) Me baso en su trabajo. Cada película que hacía podemos estudiar técnicas diferentes, estilos diferentes. Cada trabajo que hacemos, cada trabajo pagado, aprovechamos esta oportunidad de trabajar con dinero y entonces buscamos siempre probar nuevas especialidades, nuevos materiales, nuevas técnicas.

Aida: Lo importante de esas técnicas diferentes de animación que esas eran técnicas baratas. Porque en Brasil era todo importado, y trabajar en esa época en la ciudad y comenzando como estudiante no había mucho dinero para hacer una película. Así que esas técnicas nos dieron a conocer que se puede hacer un buen filme con los materiales que uno tiene a la mano: papel, arena, sal, todo con lo que se pueda hacer una buena animación. Eso fue hace 40 años atrás, somos casi abuelos. (...) Hoy conseguimos mejorar y mantener nuestras técnicas, y gracias a la evolución tecnológica salvó nuestra vida. Por eso la animación se está expandiendo cada vez más y a bajo costo. Con una buena máquina uno puede hacer una buena película. Entonces ahora les vamos a mostrar una muestra de nuestro trabajo. Son trabajos comerciales, apertura de teleseries (red globo), trabajos institucionales, después le explicamos más un poco.

Cesar: Entonces si ustedes tienen alguna duda sobre como hacemos algún trabajo, anótenlo y después lo hablamos.

(Empiezan a dar muestras)

Cesar: Ahora les vamos a contar del trabajo que hicimos para el documental que hablaba del transgénero. Entonces los autores del documental nos contactaron una identificación de animación para hacer una parte del documental y usamos la historia de Alicia del País de las Maravillas. Hicimos una versión de Alicia que era transgénero y ella no encajaba en la Alicia de la historia. Sus patrones y su mundo, (...) buscaba donde pudiera encajar en el mundo y que le servía para ella.

(muestran pieza del documental que hicieron, y otras piezas más para teleseries)

Aida: Ese último trabajo fue una apertura para una teleserie que está en vivo en este momento llamado "Orgullos y Prejuicio". Y fue hecha usando un programa llamado TV Paint. Es un programa francés y permite hacer animación 2D profesional, y para que pueda utilizar cualquier material. Entonces nosotros escogimos el pastel seco y oleo so-

bre papel, pero la verdad es todo digital. Y el resultado es muy parecido al real como si hubiera sido un trabajo plástico. Y aquí podemos ver como la tecnología digital salvó la animación. Todas las técnicas vistas en las piezas que ustedes vieron, ¿alguna duda?

(...)

Aida: Vamos a hablar un poco de Alicia "¿Quién soy yo?" Todo ese clip que ustedes vieron sobre transgénero se explicó que fue hecho para un reporta. Toda la animación, excepto por algunos personajes, fue hecho en papel. Todo en papel recortado y también fue cortado en una máquina, en una impresora que corta con delicadeza. Brasil está pasando por un nivel de retroceso muy grande. Las personas la verdad son muy conservadoras, y eso se está manifestando con mucha violencia ahora. Y los transgéneros son asesinados en grandes cantidades. La semana pasada murió un estudiante de arte de 20 años, fue quemado vivo después de una fiesta. (...) Una aspecto de la animación que es muy importante, sobre todo en esta pieza, la unión de los pedazos de papel a pesar de que no tienen diálogo, todas las personas entienden. Es una característica dulce de la animación. Si las películas tuvieran poco diálogo o nada, estaría todo bien porque se va a comprender universalmente. Y nuestro trabajo es como se dijo anteriormente, incluso los comerciales, tiene una característica autoral. Otro caso, no se si ustedes se acuerdan, del Cordel Encantado, y fue hecho en blanco y negro, y es algo característico de Brasil, que es hecho a mano. ¿Alguna duda?

Pregunta 1: ¿Cuánto espacio se demoran para hacer los fondos? Ya que son muy elaborados.

Aida: El tiempo y el espacio son dados por el cliente porque son productos comerciales. Depende mucho del trabajo dado.

Cesar: Y creo que es una pregunta muy buena para todos ustedes que van a trabajar con animación. Para mi la parte más importante de animación es la preparación. Es lo que llamamos desarrollo. Cuanto más tiempo puedes invertir en este proceso, en la etapa de la producción es mejor para todos. Esto es un concepto muy difícil para los clientes. (...) Porque estás estudiando, estás manejando, estás haciendo storyboards, estás haciendo animatics; y esto es muy importante. Lamentablemente hay pocos clientes que tienen esta comprensión. Entonces tienes ver como negociar con los clientes el mejor proceso de producción. Para Freud tuvo suerte que tenía un director que comprendía esta producción de animación. Entonces tuvimos 6 meses de preparación, para hacer todo; para construir los muñecos, los esqueletos de los muñecos, para hacer los escenarios, todo. Después de 6 meses empezamos a grabar la animación. Para Alice tuvimos 2 meses de preparación, después de terminar eso nos pusimos a grabar. Fue muy rápido. (...) Fue un trabajo muy intenso y desgastante también. Pero resultó bien. Este último de "Orgullo y Prejuicio" tuvimos 2 meses, también fue muy poco. Entonces al ver ustedes con una función de profesionales de animación será poder conversar con sus clientes, convencerlos de lo que van a trabajar, (...) que esta etapa del proceso es algo muy importante. Cada peso que gastas en el desarrollo significa una economía de 10 pesos de la producción. ¿Dudas?

Pregunta 2: Mi pregunta es cómo llevar la industria de la animación a los gobiernos para temas de sensibilización. Por ejemplo, los transgéneros. A mi me gusta la temática de la migración. ¿Cómo llevar esta herramienta para

sensibilizar a las personas como cultura?

Cesar: Es una buena pregunta. Yo creo que lo pueden hablar esos temas en los festivales. Los festivales son una potentísima estancia. Los festivales son espacio para culturizarnos. Y también hablamos de la posibilidad de una determinada arte, específicamente animación. Tiene una posibilidad del poder de la animación para hablar cosas complejas de una manera simple. De discutir temas de otra manera (...). Animación es una técnica muy difícil, es mucha paciencia. Cada frame significa horas y horas de trabajo. Entonces los animadores instintivamente los animadores empiezan a ser sintácticos. Es un método de supervivencia. Tienen que ser sintácticos. Cada frame carga mucha emoción, mucho trabajo, mucho tiempo sudando, mucho tiempo pensado. Entonces eso transmite una relación con lo que tú haces. La animación es fuerte, visceral y condensada, sintáctica. Es un medio perfecto (...) para discutir todo tipo de asuntos. Especialmente los asuntos más delicados, asuntos con controversias, como el caso de animaciones sobre el transgénero. Pero usando espacios como los festivales para espacios y muestras independientes. Nosotros vamos integrando cada vez más el entendimiento de gobiernos para causar esta herramienta que es muy importante.

Aída: La animación hoy en el mundo, dentro del mercado audiovisual, la animación es el segmento que más crece. Y es una imagen muy poderosa y un lenguaje muy poderoso; tiene de todo muy grande. Están las redes sociales, la televisión, los cines, todas las plataformas de animación están como lenguaje y como comunicación. Un ejemplo (...) el National Film Board de Canadá, ellos utilizaron animación para hacer propaganda a favor de la guerra. Y ahí las cosas cambiaron, después empezaron a hacer propaganda para que la guerra acabara. Entonces es posible usar animación de forma de concientización para hablar temas delicados; de migración, sobre los negros (donde Brasil es una situación muy complicada), transgénero, abuso sexual, feminismo, todo. La animación habla de una forma muy directa. Es una herramienta poderosa de manipulación, pero también de ayudar a las comunidades.

Cesar: Ahora hablando del festival, dentro de Anima Mundi, somos 4 directores. Y nosotros hacemos la selección de películas que van a ser recibidos en el festival. (...) Esta es una cosa muy interesante. Este año hemos recibidos más de 1800 animaciones en todo el mundo. Y en horas de trabajos, vemos todas esas películas para hacer la selección (que está casi listo). Por otro lado, es muy interesante. Y cada año, nosotros tenemos una atmósfera en que el mundo está pensando. (...) Porque en Anima Mundi es mucha producción independiente, más que otras. Muchas veces es una producción individual. Y es una producción que se disparó en todo el mundo ya que hace posible una animación que se hace con muy pocos medios, con poco equipamiento. (...) Y es interesante observar que algunas veces hay temas que se destacan en todo el mundo. Uno de los temas que se destacan es migración. Muchos artistas, muchos países, muchos animadores están preocupados por esto, expandiendo a través de las películas sus bases. Ustedes tienen una voz poderosa que es animación. Entonces es interesante que cuando nosotros nos introducimos en esta manifestación mundial y entendemos un poco de esta preocupación en el mundo. Este año además del tema de la migración, tenemos un tema muy presente que es el tema del escapismo a través del celular. Este tema va a estar muy presente en las películas del festival. El mundo está muy preocupado de este tema. Entonces una cosa que es fantástica en el tiempo que vivimos es que la animación se vuelve cada vez más en

un segundo lenguaje. (...) Para nosotros básicamente la animación es una carta. Es una carta que se puede hacer individualmente, con pocos recursos. Más que una formato, significa una voz, una voz que está conjunta con el mundo y que descubre de esa manera un gesto desestresado, nos da a todo el mundo que es lo que piensa.
¿Más dudas?

Pregunta 3: Más que una consulta, como su opinión acerca de ¿si usted cree que con el tiempo el pensamiento y la tecnología que tiene la sociedad, la animación puede morir?

Cesar: No creo, sería muy raro. Lo que yo creo es que la animación se está volviendo más accesible, cada vez se vuelve más fácil hacer animación. Pero hay una cosa muy importante. Les voy a hacer una pregunta: ¿quién tiene computador acá?

(todos levantan la mano)

Cesar: ¿Quién tiene un procesador de texto, como Word, en su computador?

(la mayoría levanta la mano)

Cesar: ¿Quién se volvió mejor escritor por tener esto?

(casi nadie levanta la mano)

Cesar: Entonces la sensibilidad no significa necesariamente calidad. Entonces la animación no se va a morir porque, es más, es posible para aquellos que quieren hacer animación hacer algo. Entonces aquellos que quieran producir su voz, su manera de pensar en animación, está cada vez más fácil hacerlo. La animación está más viva que nunca. Como dije, la animación crece en todo el mundo. (...) Y lo que más crece es la producción de animación en Brasil. Yo personalmente acredito que ahora hay una nueva frontera de explorar que se va a abrir y se está abriendo cada vez más, y es la animación para adultos. Yo acredito que para este público es una gestión de poco tiempo, hasta que tengamos más animación para adultos, y espacios comerciales, como la televisión, los cines y las redes sociales.

Pregunta 4: Respecto al último cortometraje, me gustaría saber cuánto se demoraron en realizarlo.

Aída: Fueron 2 meses preparando. La verdad fue muy tradicional, haciendo cuadro a cuadro, nos demoramos a hacer el storyboard en 2 semanas y el animatic. Fue más difícil porque el cliente no sabía exactamente que quería. No sabía con certeza que queríamos que hicieran. Y solo sabía que quería que aparecieran los personajes de la novela. No nos dieron una idea concisa. Y usamos 2 programas básicamente. Uno para animación, que es TV Paint, es el programa francés, que facilita todo. Es como si fuera una mesa de luz para la animación.

