

INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN CHILENA:

Un vistazo a la industrialización de la animación Chilena Contemporánea (2003 - 2022) en camino al mercado internacional de la animación.

POR: Augusto Contin y Vicente Correa

Tesis presentada a la Facultad de Comunicaciones de la Universidad del Desarrollo para optar al grado académico de Licenciados en Artes Dramáticas Audiovisuales

PROFESOR GUIA:

Alvaro Jordan Matesic

ÍNDICE

<u>INTRODUCCIÓN</u>	4
Objetivos.....	6
Metodología.....	6
<u>MARCO TEÓRICO</u>	9
Animación chilena y su industria durante la década de los 90.....	9
Estado de la animación en televisión chilena durante los 90.....	10
Animación chilena durante la década de los 2000.....	13
Proceso de animación en la década de los 2010 y los avances tecnológicos.....	17
Estado de la animación Chilena, sus ingresos tempranos en el mundo del Cine, Televisión y festivales.....	19
Estado actual de la animación chilena.....	23
<u>DESARROLLO</u>	28
Inspiraciones e inicios de la industria.....	28
Animaciones que inspiraron a futuros animadores.....	28
Inicios de la industria.....	30
Técnicas y tecnologías empleadas en la industria.....	35
Prioridad al trabajo computarizado.....	35
Stop-Motion	36
Estado actual de la industria de la animación en Chile	40

Fondos y mercado internacional	40
Cambio hacia un enfoque internacional de los proyectos	43
Futuro de la animación ¿Que deberíamos hacer?	45
<u>CONCLUSIÓN.....</u>	48
<u>BIBLIOGRAFÍA.....</u>	52

Introducción

Es innegable que durante las décadas de los 1990 hasta la década de los 2010, muchos países llevaron a cabo cambios de estructura y de modos de operación, tanto gubernamentales como culturales debido a la llegada de la globalización y el internet. Es posible observar como países en vías de desarrollo, es decir, países que cuando son comparados en niveles económicos y sus posibles potenciales, su nivel de industrialización, y el nivel de pobreza, parecen carecer en comparación a países que que mantienen un nivel de vida más estable (Francia, Alemania, etc...).

En el caso de Chile, la globalización llegó junto con el retorno de la democracia después de una dictadura cívico militar que duró diecisiete años bajo el mandato de Augusto Pinochet, y los gobiernos denominados como “de transición” buscaron distintas vías culturales y económicas que lograran generar en el pueblo chileno una sensación de cambio y reestructuración después de una dictadura que duró casi dos décadas. Entre estos hubo un cambio de perspectiva dentro de la industria creativa chilena, especialmente la televisiva ya que durante dictadura se mantuvo una estructura extensiva que censuraba y era controlada por el estado , los artistas aprovecharon esta oportunidad para ofrecer sus habilidades y ayudar hacer crecer el valor y la confianza del pueblo en relación a la televisión nacional con producciones culturales y recreativas (Ahumada, 2017), y no sería sino hasta comienzos de la década de los 2000 que se comenzarán a realizar proyectos de animaciones dentro de Chile que serán televisados. Entre los más populares se encuentran animaciones como *Diego y Glot* (2005, Claudio Kreutzberger; Sebastián Correa; José Tomás Correa), *El Ojo del Gato* (2005, Patricio Gamonal; Elizabeth Carmona) o *Los pulentos* (2005), esta última siendo la que obtendría mayor rating (Graciela, 2018). Sin embargo llegando la década del 2010 vino la llegada del internet a las casas junto a los servicios de streaming, tales como Netflix, los cuales fueron una de las muchas compañías de servicios que ampliaron el mercado de contenido

audiovisual disponible, por ende productoras y animadores nacionales comenzaron a adaptarse progresivamente a estas nuevas plataformas y cambios industriales, como la internacionalización de las producciones y los co-financiamientos con el extranjero, con incluso nominaciones a la academia de animaciones chilenas como *Historia de un Oso* (2014, Gabriel Osorio) y *Bestia* (2021, Hugo Covarrubias), o largometrajes animados que llegaron a carteleras internacionales como *Homeless* (2019, Santiago O’Ryan, José Ignacio Navarro y Jorge Campusano) o *Nahuel y el Libro Mágico* (2020, German Acuña).

La pregunta principal de investigación que nos hacemos ahora que sabemos un poco del contexto es ¿Cuáles fueron los factores y problemáticas que causaron un cambio de enfoque de mercado dentro de la industria de la animación chilena, cuales son sus beneficios y desventajas, y que se puede hacer para mejorar a la industria?

Continuando con lo ya mencionado anteriormente, también podemos preguntarnos ¿Cuáles fueron los eventos principales que llevaron a la baja de rating en la televisión chilena y cómo fue que eso afectó a las productoras chilenas enfocadas en animación principalmente? Actualmente no existe suficiente investigación respecto al tema, es importante saber el por qué y esclarecer el origen que ha llevado al panorama actual de la industria de la animación chilena. El punto más importante de hacernos estas preguntas es poder entender esta parte de la historia audiovisual que puede pasar desapercibida por una posible subestimación de la animación, pero debemos recordar que la animación chilena es tan importante como cualquier otro medio siendo incluso el medio que nos llevó a ganar el primer premio de la academia.

Objetivos:

Objetivo General:

- Identificar las problemáticas presentes en la industria de la animación chilena y las manera en las cuales se pueden solucionar.

Objetivos Específicos:

- Estudiar los aspectos más importantes de la industria de la animación chilena en su inicio y actualidad
- Ejemplificar diferentes series animadas, sus distintos formatos de animación y aspectos de sus producciones como fondos, distribución, coproducciones, etc.
- Conseguir testimonios de realizadores involucrados en el mundo de la animación chilena y generar un análisis en cuanto a sus opiniones y experiencias

Metodología

Buscamos investigar sobre el panorama de la industria y televisión tanto nacional como internacional acudiendo a papers y tesis que hayan sido escritos sobre la industria creativa o la industria de la animación, principalmente en latinoamérica, sacando información y citas que nos sean pertinentes para el desarrollo de esta investigación. Buscamos específicamente información relacionada a la evolución de la industria de la animación chilena durante y post dictadura para entender el contexto en el cual dicha industria evolucionó, para esto investigamos las series animadas que se llevaron a cabo durante las décadas siguientes, recopilando información como la duración y cantidad de capítulos, así como también investigamos tanto los procesos de producción como los métodos de trabajo, las tecnologías y los medios de financiamiento. Además,

entrevistamos a personas con experiencia en el rubro de la animación chilena para así conseguir una perspectiva aún más íntima que nos acerque a la respuesta de la pregunta de esta investigación. Las preguntas giraron en torno a las razones personales de porque se dedicaron a trabajar en el mundo de la animación, sus inicios en la industria, los proyectos en los que han estado involucrados y aquellos en los que trabajan actualmente, las técnicas y tecnologías con las que tuvieron que trabajar, sus experiencias con los fondos audiovisuales nacionales e internacionales, y a partir de todo esto, su perspectiva para el futuro de la industria y cual serian las mejores medidas que se deberían implementar en la estructura de esta para lograr levantarla.

En esta tesis, nos interesa investigar y explorar dichos cambios que surgieron durante los comienzos de los 2000 en Chile. Bajo el lente de la animación chilena, sea tanto la animación chilena televisada y el cine de animación que surgió, investigaremos aspectos de producción tales como los fondos concursables, y cómo estos afectan la metodología de trabajo en los proyectos audiovisuales de animación.

Observaremos los distintos procesos técnicos de animación que se llevaron a cabo durante las diferentes décadas y como fueron evolucionando. Mencionaremos como ciertas tecnologías destacables afectaron la industria.

Nos interesa explorar cómo las productoras audiovisuales Chilenas de animación se tardaron en adaptar sus modelos a las nuevas tecnologías y cambiar su enfoque de mercado de uno nacional, hacia uno internacional, con festivales internacionales de prestigio, tales como Festival de Animación Annecy, los premios de La Academia, Los Oscars,

Queremos entender los procesos que las productoras y personas involucradas en las animaciones fueron implementando para adaptarse a un mercado que evolucionó de un enfoque nacional a uno internacional y cuales son los beneficios y desventajas de implementar dichos procesos de trabajo. Todo esto para lograr tener un mayor entendimiento del posible futuro de la industria, así como proponer cuáles serían las soluciones a las problemáticas estructurales.

Marco Teórico

Animación chilena y su industria durante la década de los 90

La animación durante los 90 llega después de décadas de escasez cultural gracias a la dictadura de Augusto Pinochet, donde luego de la toma de poder e implementar un modelo basado en el neoliberalismo, el fomento y apoyo monetario hacia las culturas y las artes fue dejado de lado y en algunos casos atacado. Donoso nos cuenta mas a detalle, “El régimen liderado por el general Augusto Pinochet, lejos de perpetuar esta política y de ser consecuente con el discurso nacionalista que levantó desde sus primeros días como gobernante, fue poco a poco minimizando el rol del Estado, disminuyendo los aportes en dinero para estas materias, focalizando la inversión, y privatizando la industria cultural existente.”(Donoso, 2013, p: 128), el texto menciona en los casos de la radio, la música y el film, y de cómo todas estas industrias terminaron en bancarrota o fueron absorbidas y transformadas por el estado hacia entidades que apoyan el estado militar. “...lo recién expuesto es que el Estado mantuvo la propiedad de una serie de medios de comunicación que resultaron claves en el plan de controlar la circulación de la información y la socialización de los principios que regularían las nuevas relaciones. Entre los medios se puede mencionar Canal Nacional de Televisión, la Radio Nacional, Radio Colo Colo y el periódico La Patria, luego renombrado El Cronista, y posteriormente La Nación. El canal de Televisión, la radio Colo Colo y el periódico eran parte de los organismos estatales antes del golpe, en tanto la Radio Nacional fue creada el 14 de enero de 1974 por Decreto Ley No. 258 a partir de las radios confiscadas tras el golpe de estado.” (Donoso, 2013, pp: 126-127) Una vez entendido esto, se da a conocer como los medios audiovisuales con enfoque cultural y artístico tuvieron un tipo de pausa o estancamiento debido a la falta de apoyo o por una

transformación a medios propagandísticos, dentro de este contexto hostil podemos incluir el cine, el arte, la música, y por ende también la animación. Es en el fin de la dictadura el año 1989 donde podemos apreciar un cambio más positivo, cuando el retorno a la democracia pudo establecer más apoyo y fomento para las artes y culturas como se verá más adelante.

Estado de la animación en la televisión Chilena durante los 90

Entrando a la década de los 90, surgieron cambios importantes en relación al fomento cultural y a al contenido de la televisión nacional, como por ejemplo el CNTV (Consejo Nacional de Televisión Chilena), con su propósito de controlar el funcionamiento de la televisión Chilena, seguiría con este funcionamiento con cambios mínimos hasta el 1992, cuando la Ley 19.131 introdujo reformas que adaptaron el consejo tras la llegada de nuevas tecnologías en el país y en el mundo. Estas reformas ayudaron a la introducción del Fondo CNTV, introducidas el mismo año, y como lo dice su página oficial, como “un instrumento de fomento para la producción de programas de televisión.”. El fondo CNTV funciona a través del mismo estado que entrega recursos al CNTV, y este los reparte a partir de un concurso público en el que cualquiera persona o proyecto puede aplicar y ganar. Comenzando con apoyo monetario de 35 millones de pesos, el fondo CNTV, Fondos de la Cultura, Fondo del Patrimonio y CORFO continúa evolucionando y aplicando diferentes categorías y apoyos dependiendo de los proyectos que salen premiados. En el caso del Fondo CNTV, este lleva desde 1993 (el año del primer fondo concursable), hasta 2021, con más de 470 proyectos que han sido premiados. Y con nuevas categorías surgiendo a través de los años, tales como, Ficción, No Ficción, Documentales, Animaciones, y muchas más. Los fondos concursables, establecidos el año 1993 tras una revisión y reforma de las leyes sobre el fomento

de la cultura, fueron el primer paso hacia el fomento y ayuda, no solo para las animaciones, sino que para cualquier tipo de proyecto audiovisual relacionado con la televisión.

La industria de animación que estuvo presente durante estos años fue proveniente principalmente de países extranjeros como Estados Unidos y Japón, ambos tuvieron un control importante en la emisión de series animadas en la televisión chilena donde, ambos países dividieron los tiempos de emisión, enfocándose más hacia gente joven e infantil. Dentro de los canales de televisión que mayor influencia tienen, podemos apreciar a Televisión Nacional de Chile (TVN), y Televisión Pontificia Universidad Católica (Canal 13 UC). Ambos canales de televisión tuvieron emisiones de series animadas en sus horarios pero estas emisiones, como se mencionó anteriormente, fueron principalmente extranjeras.

Por parte de Los Estados Unidos, las series animadas que se emitieron principalmente fueron series como *Batman: la serie animada*, *Rugrats: Aventuras en pañales*, *Johnny Bravo*. Todas estas series tienen como enfoque principal niños entre los 7 y 12 años. Pero la emisión también se enfocó en los adolescentes, entre 13- 20 años, con series como: *Animania*, *La Vida Moderna de Rocko* y *Aaahh!!! Monstruos de Verdad*, series animadas que utilizan lenguaje y temáticas más crudas que las anteriores.

En cuanto a series provenientes de Japón podemos encontrar: “One Piece”, “Dragon Ball”, “Pokemon”, “Sailor Moon” entre muchas más, series enfocadas para audiencias entre los 12 a 21 años. La gran mayoría de las series televisivas que se emitieron durante los 90, tendrían reemisiones hasta la década de los 2010, con muchas de estas continuando hasta el día de hoy.

A través de la década, se puede observar un cambio de enfoque en cuanto a la transmisión y emisión de las series extranjeras. A comienzos de la década de los 90, las transmisiones son principalmente de los EE.UU, con estas series animadas teniendo la mayoría del tiempo en el aire televisivo. Pero a finales de esa década, y hacia ya comienzos de los 2000, el tiempo de transmisiones en televisión de series animadas extranjeras tuvo un cambio. Aunque bien, las series animadas de los EE.UU todavía estaban presentes, el mercado japonés de animación tuvo un crecimiento enorme durante estos años. Principalmente debido a la gran recepción de dichas series animadas a un nivel global. Las series japonesas y estadounidenses tenían diferencias reconocibles como las tramas lineales de los anime (animación japonesa) en comparación con los capítulos episódicos de las series de Estados Unidos, así como los animes están principalmente enfocados en acción y drama mientras las animaciones estadounidenses optan por la comedia.

La oportunidad de transmitir estas series animadas durante ciertas horas, daría espacio a futuro a que las próximas generaciones se vean inspiradas por dichas animaciones. La mezcla de las influencias norteamericanas y japonesas a través de las animaciones que se transmiten durante los horarios de televisión, ayudaron a jóvenes interesados en el área a poder inspirarse para crear sus propios proyectos, es lo que se verá reflejado en primera instancia a través de estudiantes universitarios interesados por la animación, pero que no necesariamente hayan tenido estudios en el área en sí, sino que los primeros animadores serán mayoritariamente gente con estudios distintos, como, diseño, estudio de mercados, etc...

Animación chilena durante la década de los 2000

La llegada de los 2000 es marcada por la apertura de los comienzos de la industria de la animación en Chile. Hay 7 canales que se definen como de Alcance nacional (CNTV, 2018. .p: 9), estos ayudarán a distribuir y emitir estas series animadas. Entre ellos recalamos los mencionados anteriormente, C13 (Canal 13) y TVN (Televisión Nacional Chilena).

La industria de animación comienza de manera pequeña y poco establecida, donde tomaría un par de años en llevarse a cabo y donde las técnicas de producción y realización todavía no son totalmente conocidas por sus realizadores. Esto se explica principalmente porque los realizadores son gente con poca experiencia en los modelos de producción y realización. En general podemos observar que estos primeros “pioneros” en la animación chilena, son estudiantes recientemente graduados de universidades (en general diseñadores) o animadores que aprendieron las técnicas y salieron a realizar por sí mismos. Ejemplos de series como *Clarita* y *Villa Dulce*, ambas series que surgieron alrededor del mismo tiempo en el año 2004, donde podemos ver métodos de trabajo lentos y ásperos. “Al comienzo demoraban dos meses en hacer un capítulo de “Clarita”, y luego empezaron a ser más eficientes en el proceso, logrando terminar en dos semanas un episodio.” (Riveros, 2015, p: 15)

En 2002 *Clarita* fue la primera serie animada en ganar un fondo del CNTV, pero a pesar de tener los fondos los verdaderos problemas tuvieron que ver con la producción y la falta de experiencia con el medio “El CNTV en ese tiempo tenía unos concursos chiquititos, tenía poco financiamiento, entonces era súper llamativo un producto como este y de hecho partimos sin preproducción y ese fue el máximo error. Llegamos todos un día a la oficina y fue como ‘¿ya y qué hacemos?’ (Riveros,

2015, p: 9) Esto llevó a un comienzo muy lento en la preproducción de la serie hasta que logró entrar a la fase de producción en octubre de ese mismo año en los estudios TVN (Televisión Nacional) mientras que *Villa Dulce* tuvo una preproducción distinta, con ayuda y guía internacional.

Aparte de *Clarita y Villa Dulce*, durante este periodo se desarrollaron varias series animadas más, entre ellas *El ojo del gato* (2005), *Los Pulentos* (2005) y *Diego y Glot* (2005), con las últimas dos manteniendo mayor popularidad y visualización que el resto reflejado a través de sus últimas fechas de emisión durando hasta el año 2009. Una gran diferencia de tiempo cuando se considera que el resto de las series animadas tuvieron una duración de emisión televisiva de solo un año. Aun así hay que tener en cuenta que todas las series mencionadas anteriormente tuvieron alrededor de la misma cantidad de capítulos y temporadas en total, siendo lo mínimo de veintidós capítulos y a lo máximo treinta y cuatro. Así que la longevidad y popularidad de *Los Pulentos* y *Diego y Glot* fue hecha a través de solo sus dos temporadas.

Es alrededor de este tiempo donde las artes y culturas comenzaron a tomar luz a través de la utilización de los anteriormente mencionados fondos nacionales. Fondos como el fondo CNTV. Estos fondos tienen hasta el día de hoy la intención de ayudar a ciertos proyectos artísticos en el ámbito financiero, incluyendo a la nueva y emergente industria de la animación. Pero durante los comienzos cabe destacar que la ayuda financiera era mucho más limitada, nuevamente, debido a el riesgo que se relacionaba con este arte emergente.

Gracias al breve pero potente éxito que tuvieron series como *Clarita*, *Villa Dulce*, *Los Pulentos* y *Diego y Glot*, comenzaron a surgir aún más maneras de financiar las producciones animadas. La cantidad de financiamiento en los fondos nacionales incrementó, y nuevas leyes se comenzaron a implementar para fomentar, proteger y difundir no solo animaciones audiovisuales, sino que también cualquier medio artístico.

En el año 2004 es cuando se promulgan nuevas leyes para la industria cultural. Entre ellas, la Ley de Fomento de la Música Nacional y la Ley de Fomento del Audiovisual Nacional. Observaremos la segunda ley principalmente, donde su trabajo es principalmente: "...permite promover el desarrollo, fomento, difusión, protección y preservación de las obras audiovisuales nacionales y de la industria audiovisual, así como la investigación de nuevos lenguajes audiovisuales." (Guerra, 2015). Ahora con el fomento y la ayuda por parte del Estado, se da el espacio para que no sólo animaciones puedan surgir y ser desarrolladas en Chile durante estos años y los que les seguirán, sino que también estas leyes serán el comienzo también para todo tipo de artes culturales audiovisuales.

Esta recepción se puede observar durante los años 2000 y 2004 especialmente. Cuando distintos canales de televisión implementaron cambios en cuanto a sus tiempos de emisión y sus horarios para específicas animaciones dependiendo de dónde venían. Con C13 y TVN quienes tenían solamente emisiones de series animadas norteamericanas, específicamente los sábados durante los 2000 y 2004 (Del Villar , 2005, pp: 89-99). Pero otros canales de televisión nacionales tuvieron distintos enfoques, por ejemplo, Chilevisión y Megavisión, donde ambos canales de televisión comparten la filosofía de presentar animaciones tanto norteamericanas como japonesas bajo

programaciones compartidas. Con Megavision teniendo una hegemonía de transmisiones norteamericanas durante la mañana, compartida con emisiones de animaciones españolas, y durante la tarde las emisiones serían totalmente japonesas. Así marcando una diferencia de horario entre las programaciones de horarios entre ambos medios.

Durante los años posteriores esta hegemonía por parte de EE.UU y Japón disminuye lentamente, con ambos países compartiendo un porcentaje de emisión de un 38,5%. El resto del espacio de transmisión será dado hacia programaciones chilenas con un 15,4% y española con un 7,7%.

Debido a la aparición de los fondos y las organizaciones detrás de ellos, estos ayudaron a poder llevar a cabo todo los procesos de los proyectos que aparecieron durante estos años. Serían en los años 2004 y 2005 que se comenzarán a ver los frutos de este nuevo fondo dentro del mundo de la animación en Chile. Las series más conocidas y exitosas de las décadas de los 2000 serían primero, “Los Pulentos”, “Diego y Glot” (ambas estrenadas el 03 de Septiembre del 2005) y “El ojo del gato” (estrenada el 28 de marzo) . Las primeras dos compartieron muchos aspectos como haber producido 2 temporadas con 22 capítulos en total, pero sería “Los Pulentos” que perdurará más a través de los años, con la primera temporada siendo subida al servicio de streaming como T13 y Youtube.

De manera parecida a *Clarita y Villa Dulce*, en estas nuevas series animadas surge una problemática similar, la inexperiencia por parte de los realizadores, la falta de conocimiento sobre el proceso de producción, y la presión por parte de las productoras de televisión se vieron repetidas en estas nuevas series animadas. En *Los Pulentos* especialmente, el uso de la nueva tecnología 3D

fue un desafío nuevo que tuvieron que abarcar los realizadores, ya que durante estos años era una tecnología nueva y poco conocida, aún menos dentro del territorio Chileno, y donde uno de los tres creadores, Claudio Kreutzberger alude el fracaso que tuvo la serie debido a la tecnología 3D que se utilizó. Aunque cabe destacar que *Los Pulentos* se destaca por su uso musical y la popularidad que tuvo con el público más joven. Se puede apreciar el éxito que tuvo la serie en ese ámbito con la venta de discografías musicales de la series, una serie de peluches, y marketing a través de comida procesada. Decidimos concentrarnos en estas cuatro series animadas principalmente por el impacto que tuvieron en esta industria emergente. Aunque hay una gran cantidad de pequeñas animaciones o proyectos con aspectos de animación en ellos, fueron estas cuatro series que impactaron la industria, y esto se puede ver a través de la cantidad de producción y capítulos que se pudieron producir, con *Clarita* produciendo un total de 34 capítulos, y también por la cantidad de tiempo en la que fueron retransmitidas en la televisión, con *Los Pulentos* y *Diego* y *Glot* siendo retransmitidas por alrededor de 4 años luego de sus últimos capítulos y aún más tras ser subidas al internet, fueron estos aspectos que cimentaron la base para futuras producciones e industria de la animación chilena, y tras perdurar tanto tiempo en visualización, siguen siendo consumidas por nuevas generaciones hasta el día de hoy.

Proceso de animación en la década de los 2010 y los avances tecnológicos

Durante los 2010, Chile comenzó a incluirse dentro del mercado internacional de la animación. Como lo dice Gabriel Noe, ingeniero comercial y socio fundador de Zumbastico Studio: “la facilidad que existe hoy día de tener acceso a softwares de animación y a la tecnología, te permite tener las herramientas técnicas para poder hacer, digamos, algo con las mismas herramientas que

puede ocupar alguien en Estados Unidos o en Europa” (Poblete, 2017, p: 7), La posibilidad de poder acceder a recursos más avanzados como lo son programas de animación a un precio accesible, para el estándar de una animación con presupuesto de unos \$15 millones de pesos chilenos, programas como Toon Boom Harmony o Adobe Flash, esta accesibilidad ayudó a facilitar los procesos y cimentar la industria en Chile.

En cuanto a los costos y la accesibilidad, Germán Acuña (36), socio fundador de **Carburadores**, ex presidente y actual vicepresidente de la asociación gremial de animadores de Chile ANIMACHINOS dice: “(hacer animación) antiguamente era muy caro y, si bien hoy sigue siendo costoso de hacer, al menos la herramienta hoy en día es más accesible, por lo tanto hay más productores, animadores independientes que incluso desde sus propias casa pueden llegar a hacer piezas bien buenas.” (Poblete, 2017, p: 8), La posibilidad de poder tener acceso a dichas tecnologías no solo le da la oportunidad a personas independientes, sino que a productoras nacionales el poder crear contenido de calidad. Combinado con la reducción de tiempos y costos, ayudan a elevar la animación chilena hacia un futuro prometedor. Pero para poder asegurarse hacia el futuro, es necesario la enseñanza de futuros animadores y productores que conozcan cómo funciona la industria y las tecnologías que se utilizan.

La academia ayudó mucho en este proceso, con ciertos institutos y universidades creando aperturas para carreras enfocadas en la animación. En comparación a como se hacía antiguamente, cuando el interés por un estudio enfocado en la animación era requerido hacerlo en el extranjero, EE.UU, Japón, o Europa. Con estudiantes y profesionales con estudios en torno a la animación, esta pudo tener el espacio para poder tener un crecimiento en cuanto a la calidad y la eficiencia de las

animaciones y en cuánto y cómo se desarrollan. Respecto a las carreras de animación en Chile “La creación de carreras de animación en distintos centros de educación superior. Cabe mencionar que no solo se crearon estas carreras, sino que fueron los mismo realizadores quienes asumieron la docencia y los cargos directivos, tal y como se ha señalado en capítulos anteriores, a modo de ejemplo, la primera carrera de animación fue formada y es dirigida por Alejandro Rojas Director de *Ogú y Mampato*.” (Guerra, 2016, pp. 122-123) indicando que los mismos que impulsaron la docencia y formación de las carreras de animación fueron animadores que habían aportado ya a la industria trabajando en producciones pasadas, produciendo una dinámica escolar donde quienes enseñan pueden compartir sus conocimientos a partir de sus propias experiencias.

Esta accesibilidad, combinada con la red de apoyo establecida anteriormente por el estado y los fondos concursables, facilitaron los medios de realización y ayudaron a que todo el proceso de creación de un proyecto no sea tan riesgoso económicamente.

Estado de la animación Chilena, sus ingresos tempranos en el mundo del Cine, Televisión y festivales

La década del 2010 llegó después de lo que podría considerarse el inicio de la industria de la animación chilena cimentada con éxitos como *Los Pulentos*, *Diego y Glot* o *El Ojo del Gato* pero la mayoría de esas series terminaron sus emisiones antes de la llegada de la nueva década y la animación en la televisión abierta perdió gran parte de la popularidad en ese entonces.

Sin embargo, durante esta década comenzaron a popularizarse las coproducciones, Otros países como Estados Unidos Y Canadá comenzaron a interesarse más por la animación chilena, las primeras series animadas que se produjeron en esta década tuvieron una breve aparición en la televisión chilena pero logró llegar a aparecer en canales internacionales como Cartoon Network.

Una de estas series fue *Hostal Morrison*, creada por Bernarda Ojeda misma creadora de *Clarita*, la cual fue emitida por Canal 13 en el año 2011 contando con 2 temporadas hasta el año 2013 y después ambas temporadas fueron compradas por Cartoon Network para ser transmitidas internacionalmente desde el año 2015, Bernarda se ha referido al cambio que hubo con el público infantil en esa década ““se ha vuelto un espectador muy exigente”, y que producto de los avances tecnológicos, hoy “tienen a sus manos a su disposición toda la programación que ellos quieran”” (CNN, 2015) refiriéndose también a la llegada del streaming con contenido variado para niños y adultos. el espectador ya no está limitado a los horarios ni disponibilidad de transmisiones. Otra serie sería *Zumbastico Fantastico* creada por Zumbastico Studios, en ese entonces conocida como Solo por las Niñas, un programa que contó con 20 capítulos y que recopila distintos cortos animados por capítulo, La serie fue transmitida simultáneamente por Cartoon Network y TVN desde el 1 de noviembre del 2011.

Estos fueron de los pocos proyectos animados que se vieron en la televisión Chilena en esa década, pero no significa que eso haya sido el final para estos proyectos, mientras que estos programas se transmitían había otro grupo de animadores trabajando en el proyecto de sus vidas.

En 2014 el estudio de animación PunkRobot estrenó su cortometraje *Historia de un Oso*, película animada en 3D que contaba la historia de un exiliado chileno después del golpe de estado de 1973 con la metáfora de un oso y su melancolía por desconocer a su familia, “Queríamos contar la idea del exilio y la imagen de ruptura de una familia, pero sin hablar del Golpe. No queríamos ser específicos, queríamos que fuera una historia universal. Entonces, estuvimos pensando en cómo traducirla”(Riveros, 2016, p: 4). El Cortometraje llegó a ganar bastantes premios, ganando primer lugar en el festival Chilemonos y el festival de cine de animación ANNECY su mismo año de estreno lo cual llevó a PunkRobot a trabajar en la campaña de la película para los Premios de la Academia del año 2016, donde ganó el Oscar a mejor cortometraje de animación y se convertiría en la primera película chilena en ganar un oscar. El equipo de PunkRobot destacó los esfuerzos que tuvieron que poner para lograr esta obra “En total, fueron cuatro años en los que Gabriel y Antonia tuvieron que afinar los detalles artísticos y el relato de la propia historia, conjugando esto con otros proyectos que llegaban al estudio. Una vez finalizado “Historia de un Oso”, la sensación de cada miembro del equipo fue de satisfacción, depositando todos sus esfuerzos en hacerle una campaña fuerte de difusión.” (Riveros, 2016, p: 17), este hito cambió la percepción que tiene el resto del mundo en torno a la animación Chilena y puso a Chile en el ojo para futuros festivales. Gabriel Osorio, director del cortometraje, habló sobre el proceso de realización del cortometraje y respecto al apoyo financiero que tuvieron gracias a un Fondart, o “Fondo Nacional para el Desarrollo Cultural y las Artes”, impulsado por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes “De todas maneras esto fue bastante difícil, pese a lo agradecidos que estamos hoy. Desde un principio quisimos hacer un cortometraje de calidad, con estándares internacionales que nos permitieran presentar en el extranjero. Entonces, esto fue complejo porque nos ganamos un fondo audiovisual que durante el proceso, se nos acabó. Ahí tuvimos que ver un financiamiento independiente, es

decir, realizamos otros trabajos que nos permitieron generar un presupuesto para mantener un equipo trabajando en el cortometraje. Lo que hay que pensar es que la animación es un proceso bastante lento que requiere de varias personas y se necesita de un capital para poder remunerar este trabajo que dura entre uno y dos años.”(Becerra, 2016, p: 7). Es importante considerar que pese a los problemas de financiamiento ya mencionados y una producción prolongada, este cortometraje igualmente logró ganar un premio Oscar gracias a una campaña de difusión exitosa, probando que un proyecto nacional con problemas en la producción y un inicio que carecía de apoyo puede llegar a ser reconocido en todo el mundo y ser galardonado internacionalmente, “En Chile la animación profesionalizada está hace poco tiempo. Estoy hablando de hace unos 15 años. No tiene tanta trayectoria como el cine o la televisión. Entonces, es entendible que la gente y desde los medios no conozcan tanto la industria, pero siento que este premio es un buen incentivo para que no sólo la gente empiece a ver animaciones nacionales, sino que también para que los canales se interesen en estos trabajos. Hay muchas obras, o sea, la animación chilena no sólo es *Historia de un Oso*.”(Becerra, 2016)

En el año 2015 fuera de Chile aparecía otro proyecto animado que impactaría la imagen de la animación chilena en el mundo, *Puerto Papel* es una serie stop-motion coproducida por los canales Gloob (Brasil), Señal Colombia, Pakapaka (Argentina) y TVN (Chile), siendo estrenada en Señal Colombia el 7 de diciembre de 2015 para luego ser estrenada en 2016 en los canales TVN y Pakapaka, además de ganar el festival Chilemonos en el año 2016 y el premio a mejor programa de animación para televisión en el festival Annecy el año, hito que nunca había ocurrido para Chile (Cerde, 2016). Fue creada por Zumbastico Studios, mismos creadores de *Zumbastico Fantastico*, quienes emplearon una técnica de stop-motion fuera de lo convencional que en vez de estar basada

en personajes de arcilla o plastilina todo el mundo del programa estaba construido con papel, desde los edificios hasta los personajes. Zumbastico Studios además de recibir apoyo internacional por las cadenas de televisión extranjeras y nacionales, también recibieron asistencia de Peter Lord, invitado estelar del Festival Chilemonos el año 2015, “Cuando vino a visitarnos y sintió lo mismo que nosotros, supimos que lo estábamos logrando. Este tipo, que es una eminencia, nos dio como un palmetazo en la espalda y eso nos sirvió para continuar” (Subiabre, 2016, p: 8), Chile no solo comenzó a conseguir apoyo desde términos de producción sino que gracias a la reputación que iba ganando la animación chilena había productores internacionales con trayectoria en la industria tomando genuino interés en la producción y desarrollo de Animaciones Chilenas.

Estado actual de la animación chilena

Tras haber establecido y reformado las leyes en 1993, con fondos como el Fondo CNTV, Fondos de la Cultura, Fondo del Patrimonio y CORFO, con el objetivo de ayudar y fomentar tanto la cultura como proyectos audiovisuales, se puede apreciar un crecimiento de la industria audiovisual en el ámbito de la animación gracias a esta ayuda estatal. Inicialmente se observa, en los 2000, este incremento en la industria en proyectos como *Los Pulentos* y *Diego y Glot*, siendo las primeras series animadas televisivas que duraron más de una temporada y que ambas tuvieron algún impacto dentro del mercado a través de marketing y productos que se vendieron (Música, peluches, etc...)

En los 2010 para adelante, este modelo continúa, pero de manera incremental, con mayor apoyo por parte de los centros de ayuda y sus fondos concursables. Incrementaron la cantidad de dinero disponible y la cantidad de proyectos que aplicables simultáneamente. Podemos destacar *Hotel*

Morrison en los comienzos de la década, y ya a mitad de esta, *Puerto Papel* destaca por su innovadora manera de animación stopmotion, que la catapultó a un éxito continental, con emisiones a través de todo Latinoamérica hasta el día de hoy, con aún más temporadas en producción.

Actualmente (2022) la animación chilena sigue con un empuje que han generado las producciones anteriores, por ejemplo en 2021 habían cinco animaciones en el catálogo del Marché Du Film o Festival de Cannes (Nuñez, 2021, p: 2) y entre estos hay un proyecto que parece ser muy prometedor para el futuro de la animación nacional. *Uky y Lola: En la tierra del fuego* es una película familiar con animación 3D de alto presupuesto que busca enseñar sobre la cultura selk'nam y que se encuentra en la fase de preproducción, según los datos entregados en el pitch de la película presentado por el director de Wild Bunch Studios, Simon Barrionuevo, la película costará 13,3 Millones de USD (Andrade, 2016), demostrando que las producciones nacionales están buscando competir dentro del mercado internacional más grande y alcanzar a una audiencia más amplia que producciones anteriores, aprovechando las tecnologías que se han hecho más accesibles para estudios más pequeños.

La animación Chilena también ha estado creciendo en sectores más modernos de la televisión como los servicios de streaming, en el año 2018 se estrenó *¡Golpea Duro Hara!* en Cartoon Network, una serie animada creada por Marmota Producciones y que tuvo su piloto estrenado en 2018 después de su éxito en la señal latinoamericana del canal la serie recibió una segunda temporada que tras ser pausada su producción debido a la Pandemia del COVID-19 fue estrenada el 28 de Enero del 2022 no solo en el canal Cartoon Network sino que ambas temporadas fueron

subidas al servicio de Streaming HBO MAX (Doblaje Wiki, 2022), servicio que cuenta con más de 77 millones de suscriptores hasta abril de 2022 (Expansión, 2022, p: 3), es una producción que está expuesta a un público amplio y variado.

Así como entre el año 2020 y 2022 se estrenaron más proyectos que han ayudado a solidificar a Chile como país productor de animación, como el cortometraje *Bestia* el cual fue nominado a mejor cortometraje de animación en los Premio de la Academia del 2022 y asistió a varios festivales como ANNECY, o el largometraje *Nahuel y el Libro Mágico* que fue estrenado durante el 2020 durante la pandemia del COVID-19, esta película también estuvo en el festival ANNECY y fue estrenada en salas nacionales e internacionales, sin embargo esta producción presentó el mismo problema que mucha producciones han tenido en el pasado en torno al financiamiento por escasez de fondos, aunque existan algunos fondos naciones estos no son suficiente como dice el director de la película “En el caso nuestro logramos encontrar algunos fondos estatales, hicimos una coproducción pero, nosotros como productores hicimos una inversión privada que rodea el 30% del presupuesto total de producción. Fue un autofinanciamiento y eso se debe a que acá no hay capital, no hay privados de grandes recursos que estén invirtiendo en este tipo de productos y en eso estamos al debe (...)Hay que entender a la cultura como algo más que un accesorio, no como algo que tenemos que gastar como vuelto del pan. Esto es un motor que impulsa la economía. Cuando un país invierte en cultura crea un puente. Tú ves acá que los chicos se juntan a bailar K-Pop y consumen productos que vienen desde allá y les gusta esto” (Saez, 2022, p: 10).

En relación a los fondos presupuestarios para animaciones chilenas, el año 2021 sucedió algo impresionante durante la otorgación de Fondos de Cultura 2021 donde compitieron distintos

proyectos en varias categorías y un total de \$26.600 millones de pesos chilenos para proyectos audiovisuales, música y artes escénicas, en el fondo audiovisual fueron 158 proyectos por \$5.475 millones de pesos chilenos y entre estos destacó la versión largometraje de *Historia de un Oso* el cual recibió un fondo de \$209.790.000 pesos, años después de recibir el premio oscar en 2016 (Garrido, 2021). Gracias a esto podemos indicar que ha habido un avance en la escala de presupuestos que se están otorgando a proyectos de animación, donde se le dio una suma grande de dinero a un largometraje de animación, sin embargo no podemos ignorar que esto es básicamente porque el cortometraje *Historia de un Oso* Ganó un premio Oscar, el reconocimiento fue un tremendo impulso para que fuera entregada una cifra tan alta a otro proyecto con el mismo nombre, pero esto también puede indicar que el galardón ganado por animación haya atraído la atención de las instituciones culturales encargadas de los fondos al medio animado.

En cuanto al estado actual de la animación en Chile, como hemos visto, aunque haya una red de protección y apoyo a través de fundaciones y organizaciones como el fondo CNTV y muchos más, cuando se viene a la comparación con el mercado internacional, Chile en su totalidad podría enfocar más su esfuerzo para poder fomentar esta nueva industria emergente. El país claramente ha demostrado la capacidad de poder contar historias interesantes y nuevas, a través de este medio, y no cabe duda que enfocarle nuevos recursos serían de gran ayuda para elevar la industria.

Desarrollo

Considerando lo hablado y el contexto de la industria, les hicimos entrevistas a varios realizadores y gente involucrada dentro del mundo de la animación chilena. Las personas entrevistadas fueron, Andrea Cordones que se involucra dentro de los departamentos de guión, dirección y producción, y entre sus proyectos están: *Renata*, *Mundo Perro*, entre otros. La segunda persona es Carlos Bleycher, quien se involucra principalmente en el guión, y entre sus proyectos están: *Mundo Perro*, *Hostal Morrison* y *Puerto Papel*, entre varios. Y finalmente está Pablo Aries, socio fundador de Tres Tercios, ha trabajado como director, guionista y productor. Dirigió la segunda temporada de *Por la razón y la ciencia* y las series *Kulmapu* y *Kulrapa*. Ayudó también a producir la serie stop motion *Zander*.

El proceso de desarrollo irá dividido en distintos tópicos y sub-temas que son pertinentes al análisis para responder la pregunta de investigación, iremos recopilando la información usando el análisis hecho en el marco teórico junto a las experiencias recopiladas de los entrevistados, para así generar un análisis acertado.

Inspiraciones e inicios de la industria

- Animaciones que inspiraron a futuros animadores

Como vimos anteriormente en el marco teórico, durante la década de los 90 vimos los inicios de la industria audiovisual y durante los 2000 la televisión chilena se divide principalmente entre dos principales industrias extranjeras, Estados Unidos y Japón. Estas mega industrias emitieron sus

animaciones en horarios designados en las televisiones nacionales (Del Villar, 2005, p: 88-99). Muchas de estas series fueron disfrutadas por jóvenes del país que en el futuro desarrollarían sus propios proyectos para la emergente industria nacional y estas series afectaron al imaginario colectivo de esta generación.

Durante nuestra investigación le preguntamos a distintos desarrolladores de animación chilena cuales fueron las series que más los inspiraron de jóvenes o fueron sus primeros acercamientos al medio, esto para al menos hallar una tendencia respecto a cómo era el contenido que veían y cómo eso pudo afectar al desarrollo de la animación chilena. En el caso de Andrea Cordones, ella dice ser fanática desde pequeña de *Peanuts*, serie estadounidense emitida desde 1950 hasta el 2000 en varios países, y dijo haber tomado mucha inspiración de las temáticas de esta para trabajar en sus propias obras “viéndolo en perspectiva es como esta figura de la pandilla donde los personajes masculinos y femeninos ambos tienen roles horizontales, en el fondo hay personajes femeninos que son bacanes o puede que tenga sus fallas pero había un hombre líder o una niña líder, incluso Charlie Brown el protagonista era como un super loser, me gusta esa pandilla donde todos los personajes son como del mismo estatus.” (Cordones, comunicación personal, 27 de Mayo de 2022), además dice haber disfrutado de series que daban en el cable en canales como Cartoon Network y haber visto mucho *Capitan Futuro* en las mañanas en el canal abierto ChileVisión.

Carlos Blycher por el otro lado dijo que creció con principalmente muchas series japonesas como *Robotech*, *El Vengador*, *Dragon Ball*, entre otras más, además de ver *Los Simpson*, serie que él considera parte de la cultura general y es considerada muy popular en todo el mundo incluyendo a Chile. Pero Carlos dice haberse “obsesionado” en su juventud con los *Cartoons* de Warner

Brothers de los 90 como los *Looney Tunes* o *Animaniacs* y también recuerda disfrutar de series animadas españolas como *Los Trotamúsicos* o series de los países bajos como Alfred J. Kwak.

Gracias a lo que pudimos preguntarles logramos confirmar que el mismo patrón que indican las cifras, eran verdad para nosotros y también era cierto para estos realizadores, siendo que aunque ocasionalmente llegaban series que podrían ser animadas en países extranjeros con industrias de animación subdesarrolladas, los países que realmente tuvieron un efecto en la cultura televisiva chilena, en el área de animación al menos, fueron Estados Unidos y Japón siendo potencias de la industria internacional.

- Inicios de la industria

La industria de la animación en Chile comenzó alrededor del año 2003, básicamente se intentaba construir en un inicio con casi nula experiencia o como Carlos lo dijo “Si ahora es casi inhóspita la industria entonces en ese tiempo (2003) era un desierto” (Bleycher, comunicación personal, 20 de Junio 2022) y tomó varios años y proyectos ir consolidando a la animación chilena como una ficha extranjera para competir en festivales contra otros países.

Gracias a las entrevistas podemos saber que la mayoría de los realizadores que participaron en el nacimiento de esta industria, venían de otras áreas como periodismo, cine, publicidad, diseño, etc, pero de una forma u otra llegaron a relacionarse con otros desarrolladores que impulsaron sus propios nuevos proyectos con fondos nacionales para televisión abierta, tal como en los siguientes casos.

La experiencia de Andrea Cordones entrando a la industria tiene que ver con los contactos que ella tenía, antes de trabajar en animación estudió periodismo y para su trabajo de investigación coincidentemente trataba sobre las primeras series animadas que estaban produciéndose en el 2004 que eran *Clarita y Villa Dulce*, y logró entrevistar a varios de estos equipos “(...)conocí a la Berni Ojeda, conocí a la gente que estaba detrás de Villa Dulce como a la Bea Buttazoni, a Bobadilla y al grupo más o menos grande de animadores. Y fue muy interesante lo que investigamos, que finalmente fue esta idea de que había como una industria que no estaba desarrollada en Chile, que habían muchos profesionales que estaban empezando a trabajar en eso y me empecé a meter en ese rollo de que se podían empezar a hacer proyectos animados, en fin”, además de indicar que toda la gente que trabajaba en esos proyectos era gente joven de entre 20 a 28 años “en el fondo era gente que estaba recién saliendo de la universidad y gente que estaba empezando a hacer sus cosas”(Cordones, comunicación personal, 27 de Mayo de 2022) y la oportunidad para integrarse a la industria apareció gracias al contacto de una pareja de ese entonces que estaba trabajando en una de esas series, fue una coincidencia o como ella lo pone “entonces de alguna forma me colé un poquito en esa generación de realizadores (...) La vida como que me fue llevando por ese camino, como que en el fondo yo no hice esta investigación sabiendo que iba a hacer todos estos contactos ni que iba a pololear con alguien de la industria, como qué sucedió” (Cordones, comunicación personal, 27 de Mayo de 2022).

En el caso de Carlos Bleycher, este nos habló bastante sobre cómo llegó a entrar a la industria pero si hablo sobre su primer trabajos en ella, contó que la primera serie animada en la que trabajó como guionista para la industria fue una serie con marionetas el 2004 que, lamentable o no, se terminó

convirtiéndose en “lost-media”, media que con el tiempo se pierden todas las maneras de reproducirla y lo único que queda es su mención o reconocimiento de su existencia. Estando la industria en este estado más primitivo sin una fuerza externa que impulse su popularidad ocasionó que algunas series que no tomaron el vuelo que tomaron las series más exitosas entonces fueron perdidas entre los archivos de los canales.

Pablo Arias ingresó a la industria por el camino de la producción y nos explicó las problemáticas que se encuentran por detrás de los proyectos en el que trabajo. Pablo entró al proyecto de animación *Zander* como productor, junto a la productora llamada Tres Tercios, fue a través de un compañero de universidad que luego se volvería el director de *Zander*, que logró entrar en contacto con las creadoras y guionistas de dicho proyecto, Maria Luisa Furche y Stefania Malacchini. Anteriormente la idea se había ganado un CORFO, con lo que pudieron crear un teaser para la serie y aplicar para el CNTV donde ganarían en el primer intento. Pablo comentó sobre el proyecto y su emoción sobre este: “Teníamos el fondo, y empezamos a echarle para adelante. Obviamente con mucho aprendizaje en el camino. Muchos porrazos también. Por justo mismo esa falta de experiencia de trabajar en una producción de stop motion propiamente tal. Apoyado por el director que era Kike Ortega.” (Arias, comunicación personal, 17 de junio de 2022). Como mencionamos ya en las otras entrevistas, la combinación de experiencia especializada y una carencia de una industria de animación ya establecida, nos presentan con casos comunes como los de Pablo durante estos años. Pero es especialmente esa falta de experiencia de animadores, o la falta del conocimiento sobre el proceso de la animación la cual también está muy presente.

El inicio de la industria no fue un proceso fácil ni tampoco muy conocido, con lo visto en el marco teórico y los veredictos de Andrea y Carlos podemos esclarecer que este fue un proceso visto como “experimento” por las cadenas televisivas para probar con un nuevo modelo de contenido que terminó siendo relativamente exitoso, pero por esto mismo no recibió el apoyo que realmente merecía ni la inversión, no habría sido posible construir un piso para la animación chilena en la televisión si no hubiera sido por los animadores jóvenes que buscaron crear sus proyectos con presupuestos mínimos.

En los casos de Andrea y Carlos y combinado a sus cargos más creativos, creadores y guionistas, las series que vieron cuando pequeños forjaron gran parte de su visión creativa en la creación de proyectos de animación. Para ambos, el público infantil es algo muy importante, y poder replicar la experiencia que ellos tuvieron cuando pequeños, lo hicieron a través de sus proyectos de animación. Como vimos anteriormente, Andrea comentó sobre las series que la inspiraron cuando pequeña, la horizontalidad de los personajes en *Peanuts*, y podemos ver cómo este tipo de series más antiguas transmitidas en los canales de televisión, se fueron replicando en las siguientes décadas por los mismos espectadores que se volvieron creadores en sus años adultos. Ahora mismo podemos ver un nuevo intento por parte de Andrea en replicar ese mismo efecto a través de su serie animada más reciente, *Mundo Perro*, donde seguimos al perro llamado Ciro después de ser adoptado por Sofia. Es ahí donde podemos apreciar cómo se replica lo de la horizontalidad, donde conocemos una gran cantidad de personajes (en este caso. perros principalmente) con diferentes personalidades, que habitan diferentes espacios y que tienen muchas aventuras juntos.

Carlos nos comentó sobre cómo gran parte de influencia provenía de series infantiles que vio cuando pequeño, similar a Andrea, series japonesas como *Robotech* y *El Vengador* (Kotetsu Jeeg en su nombre japonés), este elemento se puede relacionar con lo visto en el marco teórico, como durante las primeras décadas luego de la dictadura, un mercado televisivo ya estaba establecido, dividido principalmente entre series animadas Estadounidenses y Japonesas. Por la parte Norteamericana, Carlos nos comentó sobre cómo el repertorio de la Warner Bros., con series ya mencionadas, como *Animania*, fueron series que vio cuando pequeño: “Todo lo de Warner Brothers. *Animania*, *Freakazoid (Fenomenoide)*, *El Mundo de Arnold*, *Ahh Monstruos (Aaahh!!! Monstruos de verdad)*, *La Vida Moderna de Rocko*, y bueno *Los Simpsons* yo creo que, como a mucha gente una gran referencia animada, que en Chile lo daban como una serie para niños pero en verdad es como para mayores de edad.”. Aquí podemos ver como el gran repertorio de series animadas disponible en el país provienen principalmente de estos dos países.

Pero aunque el mercado estuviera casi completamente controlado por dichos países mencionados anteriormente (Estados Unidos y Japón), de igual manera, como se mencionó en el marco teórico había un porcentaje de tiempo de aire dedicado para otras series provenientes de otros países. Teniendo en cuenta esto, Carlos menciona como también tuvo influencia por este tipo de animación, particularmente *Alfred J. Kwak*.

Claramente hay una relación entre las series que toda una generación vio y a cómo se llevaron a realizar en los años donde comenzó la industria, y parece haber inspiraciones principalmente en países donde la industria ya se encontraba establecida para luego ser transmitida en nuestro país, y no cabe que algunas de las tecnologías/estilos de animación fueron transmitidos. Industrias como

Disney o estudios de animaciones Japoneses como Ghibli son algunos de los ejemplos que vienen a la mente, que fueron moldeando la evolución de la industria nacional de animación en Chile durante los primeros años de esta a través de los proyectos animados que fueron transmitiendo y presentando en el país. Esto por consecuencia inspiró a una generación de artistas a tomar acción aprendiendo a utilizar este medio junto a las nuevas tecnologías que fueron emergiendo junto a la industria.

Técnicas y tecnologías empleadas en la industria

- Prioridad al trabajo computarizado

En el caso de la tecnologías que surgieron dentro de la industria de la animación Chilena, encontramos que mientras existen varias series que han sido animadas con distintas tecnologías, tanto 2D como 3D, Chile no tiene series hechas con animación tradicional o al menos no son las más reconocibles sino que la mayoría fue producida con programas que facilitan los procesos de animación. Existen varios factores por las cuales se opta usar programas computarizados como por ejemplo el tiempo acotado, la falta de recursos y lo tardía que se formó la industria ya que recién se formó el 2004 cuando otros países pioneros en animación, como Estados Unidos o Japón, llevaban una ventaja considerable en comparación con Chile.

Como nos contó Andrea Cordones, para series como *Renata* se usó un programa llamado Adobe Flash Animator que sería el estándar hasta que cambiaron la producción al programa Toonboom, algo que agradece ya que hasta el día de hoy se siguen usando assets para nuevos cortos que ha tenido la serie sin tener que recurrir a una nueva tecnología (Cordones, comunicación personal, 27

de Mayo de 2022), Así también como vimos en el marco teórico, animadores han probado nuevas tecnologías como lo son los programas 3D de Unreal Engine o Unity para hacer modelos 3D de alta calidad, entre otros programas que se han vuelto aún más accesibles en los últimos años, además de eso las tecnologías últimamente han permitido el trabajo en casa, cuenta Andrea, ya que distintos animadores de distintos países durante la pandemia del COVID-19 se vieron obligados a trabajar a distancia desde su propias casas lo que permitió poder optar por más “mano de obra” sin tener que disponer de presencialidad (Cordones, comunicación personal, 27 de Mayo de 2022).

Las tecnologías han logrado crear una facilidad para los procesos de animación y al mismo tiempo abrir las puertas para expandir el campo laboral fuera del país gracias al teletrabajo y a las coproducciones, sin embargo Chile también ha brillado en la animación por una técnica de animación que supone mucho esfuerzo y carece de facilidad; el Stop-Motion.

- Stop-Motion

Uno de los estilos de animación con los que se ha experimentado en proyectos chilenos es la técnica del stop motion, una técnica de animación que se basa en imitar el movimiento usando figuras físicas (normalmente de plastilina o arcilla) fotografiadas creando una secuencia formada por cada fotograma, técnica que fuera del país ha tenido éxito, ganando varios premios con películas como *Jasón y los Argonautas*, *Coraline*, *El Extraño Mundo de Jack*, entre otros.

En el caso de Chile hubo más de una serie que adoptó el stop motion como formato de animación, como vimos en el marco teórico hubo una serie que ha ganado popularidad desde que se estrenó el 2017, *Puerto Papel*, creada por Zumbastico Studios en colaboración con productoras de Argentina y Brasil, serie que recibió mucha notoriedad por el estilo único de animación con papel que incluso el mismo estudio reconoció “(...) de hecho a *Puerto Papel* como estaba muy bien visualmente esta animación de stop-motion con papel, se le llamó *Paper-Motion*, para que tuviera así como un sello del estilo de animación del studio” (Bleycher, comunicación personal, 20 de Junio 2022), en esta serie trabajaron Carlos Bleycher y Pablo Arias quienes dieron detalles acerca del desarrollo de esta.

Carlos fue capaz de relatar su experiencia como guionista para esta serie, donde se le preguntó acerca del proceso de escritura para una serie con un estilo de animación alejado de los estilos más convencionales como el 2D o 3D, un estilo que se aleja del uso de computadoras y opta por herramientas con mayor tangibilidad, y este aclara que la escritura desde su base no es muy distinto al 3D ya que lo que el guionista escribe para los personajes y ambiente también debe ser construido por el departamento de arte como un objeto, “(...) Hay que entender que, bueno esto es algo que pasa con el 3D también, y es que cada elemento con el que interactúe con un personaje, alguien, sobre todo en stop motion, tiene que construirlo. El departamento de arte por ejemplo, si yo pongo que el personaje tiene una polera con una calavera o una billetera verde, alguien tiene que construir como una mini billetera como con esas características, en el 3D puede ser más barato porque no hay como una manualidad tangible. (...) Entonces finalmente, que si bien hay ciertas restricciones de locaciones, de personajes y de incluso como props, que se le llama a los objetos con los que interactúan los personajes, el stop-motion es muchos más acotado, entonces llegó un momento en

el que era que ya no puede haber otra locación, no puede haber un nuevo objeto, es lo que hay” (Bleycher, comunicación personal, 20 de Junio 2022) Finalmente Carlos describe las limitaciones que generaba el estilo de animación para el proceso de escritura, si bien existen similitudes con el 3D, un realizador se va a ver más comprometido con el stop-motion que con el 2D o 3D, “(...) Hay que tener muy claro como los “límites”, por así decirlo, de moverte con lo que ya está producido porque cada cosa que no haya aparecido en el capítulo anterior es mucho dinero.” (Bleycher, comunicación personal, 20 de Junio 2022)

Mientras algunos ven el stop-motion como un medio limitante, otros pueden encontrar algunas ventajas dentro de la implementación de este formato de animación y al mismo tiempo desventajas mayores, en el caso de Pablo Arias este habló sobre su experiencia produciendo la serie *Zander*, serie que se estrenó el 2021. Si bien bajo términos de producción el stop motion tiene límites, reconoce Pablo, también tiene cosas buenas en su realización “Algo “bueno” de el stop motion a diferencia de otros procesos de la animación, 2D o 3D (que no cacho nada dice), tiene algunas similitudes con la ficción live action. Si bien no son actores y son muñecos y hay que construir esos muñecos, podía ver el proceso más claramente en cuanto a su ejecución. Era más palpable.” (Arias, comunicación personal, 17 de junio de 2022), para producción la tangibilidad del trabajo facilita las cosas en términos de materialidad, sin embargo aun así existieron problemas que generaron demoras o dudas respecto a los tiempos de producción, como este explica “Los mayores problemas eran el tiempo y los recursos, ambos van muy de la mano, para hacer ciertas cosas. Y como no había trabajado en esto antes (*Zander* siendo su primer proyecto trabajando en la industria) no sabía si alguien me decía: “Queremos hacer 3 esqueletos de personajes”. Yo no tenía una noción tan clara de cuánto se iba a demorar. Tenía una expectativa de cuánto queremos por la

carta gantt, pero en general terminan demorandose más de lo que queremos que menos.” (Arias, comunicación personal, 17 de junio de 2022). La incertidumbre que estos procesos generaban en la producción terminaba causando más estrés para los realizadores “Yo creo que lo más abrumador, en producción, sin ser animador ni tampoco artista (equipo de arte que construía cosas, props, maquetas, escenarios, etc...), es no poder meter las manos para acelerar el proceso, por no entenderlo(...) lo que más me costó fue como ir tratando de entender los tiempos que se demoran. Cuando algo es complicado y algo no, porque al comienzo uno dice, “a todo parece fácil”, pero cosas, con el tiempo y mirando para atrás parecen obvias, como obviamente es mucho más fácil animar un plano con un personaje que uno con tres personajes. Esas cosas son muy obvias, pero como yo no manejaba la técnica no lo interiorizaba.” (Arias, comunicación personal, 17 de junio de 2022). Al final, esto demuestra que además de tener problemas con los tiempos también supone un problema trabajar con opciones poco convencionales porque es probable que no todo el equipo esté familiarizado con el proceso.

Puede parecer que el stop-motion es un estilo de animación tan difícil y propenso a fallar que no se debería tomar en cuenta como una opción si tenemos la alternativa de trabajar con 3D, sin embargo por más problemas que esto traiga al proceso ultimamente Chile ha brillado por proyectos creados con stop-motion, *Zander* es una serie que ha tenido un buen recibimiento desde el año pasado, *Puerto Papel* ha recibido muy buenas críticas desde su debut por su estilo innovador y el mismo 2022 Chile volvió a los Oscars con un cortometraje animado en stop-motion, *Bestia*, entonces podemos decir que claramente es una apuesta trabajar con un estilo así, no es una tarea fácil y conlleva mucha preparación pero el resultado puede terminar siendo muy especial y en este momento incluso está haciendo a Chile conocido fuera del país.

Asimismo, podemos decir que las tecnologías son las herramientas principales para crear proyectos animados y las técnicas que se empleen pueden diferir en los medios y ofrecer distintas oportunidades, tal como analizamos la industria chilena ha optado por métodos de animación más simples o rápidos debido a la escasez de recursos y recorte de tiempo, pero si estas animaciones tuvieran al menos el presupuesto que merecen para tener una producción controlada, no optaron por la opción tecnológica más rápida y barata, sino que podrían destinar sus esfuerzos en proyectos más ambiciosos y avanzados en tecnología, y el hecho de querer hacer una producción en stop-motion o con una animación 3D de calidad podría no llegar a ser visto como un sacrificio, como lo es hoy.

Estado actual de la industria de la animación en Chile

- Fondos y mercado internacional

La manera tradicional en la que se han financiado y manifestado estos proyectos es gracias a fondos designados por las cadenas televisivas o el CNTV entregados por medio de concursos en los que distintos participantes deben presentar ciertos avances o requerimientos en sus proyectos. Por ejemplo, en ciertos fondos, es requerido tener un guión completo junto a un teaser realizado, mientras que otras fundaciones tienen menos requisitos, como solo un guión completado. En el caso de Andrea con su serie *Renata* (2012), nos explica cómo fue el comienzo para establecerse y conocer la industria. Sobre esta nos cuenta: “Renata es un proyecto que nació como el año 2008, que fue una idea mía de crear una serie que fomentara el gusto por las matemáticas de los niños porque mi mamá es profesora de matemática entonces por ahí había un lazo, y me gustaba esto de

crear una protagonista femenina sin mucho discurso. Yo creo que eso del discurso fue apareciendo después y como ha cambiado el discurso del mundo en torno al feminismo, pero me gustaba esa idea de hacer un personaje femenino, para la serie me asocié con una empresa animada.” (Cordones, comunicación personal, 27 de Mayo de 2022). La serie fue realizada en Flash, programa estándar que se utilizaba durante estos años por la mayoría de la industria, para poder hacerla se asoció con una compañía de animación que utiliza el programa, y a través de esta introducción a la industria, Andrea comenzó a hacer una biblioteca tanto de contactos, assets y programas para uso futuro en su productora. La serie fue postulada en el fondo CNTV donde ganó primer lugar, terminó con un total de 13 capítulos.

Podemos ver como muchos de los proyectos que se realizaban anteriormente se hacían de esta manera. Utilizaban el dinero de los fondos internacionales, y si se requiere un poco más, uno tiene la oportunidad de trabajar junto a canales o estudios de animación nacionales para rellenar ese “vacío” presente.

Gracias a como le fue con *Renata*, le fue muy fácil a Andrea establecerse en la industria con los recursos que pudo acumular, utilizó de manera estratégica la serie para poder avanzar con *Mundo Perro*. En este punto, *Mundo Perro* fue presentada hacia estudios internacionales para poder recaudar ayuda y poder hacer dos temporadas, por esto mismo Andres nos cuenta que se presentó hacia producciones canadienses e incluso a Disney. “El Problema en general es que a veces no hay presupuesto suficiente para garantizar que esta gente talentosa pueda comprometerse completamente a un proyecto de gran calibre.” (Cordones, comunicación personal, 27 de Mayo de 2022). Y la problemática de recaudar fondos, parece ser la principal, con muchos de los proyectos

que se realizan a través de los fondos quedando “cortos” y teniendo que buscar ayuda en otros espacios. “La cantidad de plata es muy poca, la industria no se desarrolla como debiera. Los proyectos grandes buscan inversión extranjera o no logran salir adelante.” (Cordones, comunicación personal, 27 de Mayo de 2022)

Como mencionamos hace un par de párrafos, los fondos nacionales hasta cierto punto funcionaban para poder realizar por al menos una temporada (10-14 capítulos), y si era necesario, habían entidades como canales para ayudar. Pero en la última década el enfoque ha ido cambiando. Las tecnologías utilizadas se han ido refinando, pero el costo de producción también ha ido subiendo. Las personas presentes en la industria, los animadores, productores, directores, etc... han ido recopilando conocimientos y sus ambiciones de querer realizar productos audiovisuales de calidad han ido subiendo, junto a la cantidad de dinero necesario.

Comparado a como se hacían las series animadas hace una o dos décadas, la escala en el cual se hacen, las tecnologías que se utilizan han ido incrementando. Y la gente involucrada directamente con hacer estas series reconoce como el nivel de producción ha ido evolucionando. Pero a través de todos nuestros entrevistados, la constante presente ha sido que los fondos internacionales simplemente no prestan el dinero y recursos suficientes para como se encuentra la industria hoy en día, es por eso que los estudios y producciones deben confiar en entidades externas para poder completar los proyectos

- Cambio hacia un enfoque internacional de los proyectos

Desde la década del 2010 hasta la actualidad la animación chilena ha buscado un enfoque global, es decir de intentar romper la burbuja nacional para alcanzar nuevos mercados y culturas, otras áreas de la televisión chile ya lo habían intentado con éxito como el programa infantil *31 Minutos* el cual además de triunfar en Chile también llegó a convertirse en un programa muy popular en latinoamérica.

Carlos Bleycher cuenta sobre su experiencia y su percepción respecto a la globalización de la industria de animación chilena, las productoras tuvieron que buscar maneras de “desculturizar” sus proyectos, o hacerlos más accesibles culturalmente, para que así sean disfrutados por audiencias de otros países. Carlos da el ejemplo internacional con el que ha tenido experiencia viviendo en España “Aquí en Europa todo se escribe bien neutro, neutro en el sentido tanto de referencias culturales como por la visualización, se trata de que sea lo más universal posible. Y de hecho, *Puerto Papel* lo es (culturalmente universal) y eso fue algo que tuvimos muy en mente, si te fijas hay un montón de referencias chilenas pero no se explicitan, osea esta muy inspirado en Valparaíso si te fijas en los colores y hay un montón de referencias de nuestro país pero insertadas (sutilmente), no es como con la bandera chilena imagen país” (Bleycher, comunicación personal, 20 de Junio 2022), la sutileza cultural es un elemento importante para atraer a un industria más amplia, aun así si consideramos que también existen parentescos culturales entre muchos países sudamericanos donde, por ejemplo, *Puerto Papel* fue bien recibido.

Otro tema importante que surge con la globalización es el cofinanciamiento y la coproducción extranjera, series animadas chilenas desde la década del 2010 han sido coproducidas con canales o productoras internacionales para lograr generar más presupuesto y audiencia, como vimos

anteriormente en el marco teórico. Pablo Arias nos explicó “El fondo de 2da temporada tu ya tienes que asegurar un cofinanciamiento de creo 20%. Entre el 10-30% del financiamiento tiene que estar asegurado por otra vía. No puedes pedirle el 100% de tu presupuesto al CNTV para una segunda temporada. Y después para una 3ra es MÁS. Lo que apunta esa política, entiendo yo, es a que, como la serie ya está más consolidada, pueda levantar nuevos apoyos y nuevos entes que financian estas nuevas temporadas (...) generalmente los proyectos para que se paguen lo que realmente valen, no te alcanza con solo la plata chilena, con el fondo chileno. Tienes que o, ir a fondo internacionales, o aliarte con canales (generalmente canales de afuera, internacionales), o hacer una preventa.” (Arias, comunicación personal, 17 de junio de 2022). Es decir que el cofinanciamiento es esencial para toda serie animada que se lance por una segunda o más temporadas ya que en el país es muy difícil conseguir ese nivel de presupuesto independientemente y los fondos, como explicó Andrea anteriormente (Cordones, comunicación personal, 27 de Mayo de 2022), suelen estar reservados para nuevos proyectos que necesitan un mayor apoyo, las novedades tienen prioridad para el CNTV.

Futuro de la animación ¿Que deberíamos hacer?

Antes de contestar esa pregunta deberíamos resumir cual es el estado actual de la animación chilena, con una reciente nominación a los oscars por el cortometraje stop-motion *Bestia*, el éxito de *Puerto Papel*, El largometraje *Nahuel* y *El Libro Mágico* que paso por el festival ANNECY, *¡Golpea Duro, Hara!* ganando popularidad en el servicio de streaming de HBO MAX y *Uky* y

Lola: En la tierra del fuego en miras de convertirse en una película animada chilena de “alta gama”, estos últimos siendo proyectos revisados en el marco teórico. Chile como industria de la animación ha abierto sus fronteras y apuntado a nuevos proyectos que están generando una mejor imagen internacional de industria nacional, sin embargo siguen existiendo problemas respecto a la manera en cómo funciona la industria dentro del país, productos que, según Andrea, podrían llegar a ser fabulosos con más temporadas no son recogidos por los fondos nacionales para una segunda temporada (Cordones, comunicación personal, 27 de Mayo de 2022), entonces cabe la duda de cuáles deberían ser los cambios que debería adoptar la industria animada para fomentar aún más el deseo y productividad para hacer más series animadas que destaquen.

Las experiencias de los entrevistados los llevó a dar estas declaraciones respecto a lo que ellos piensan acerca de cuál es el rumbo que le depara a la industria, en el caso de Andrea la animación chilena se va acercando a un escenario mucho más competitivo donde puede compararse con producciones de otros países y las productoras ahora buscan trabajar con un enfoque global para seguir adentrándose en este mercado internacional como un competidor importante en el futuro, además de que esta globalización también surgió gracias a la pandemia del COVID-19 donde se tuvo que practicar el teletrabajo y permitió un modelo de trabajo internacional facilitado por la tecnología, esas mismas herramientas pueden seguir ocupándose para estrechar aún más los lazos de trabajo, también existen varios jóvenes estudiantes que están creando su propias empresas de animación independiente con “poca” mano de obra que les servirá como apoyo que en el futuro Chile forme una marca sectorial como país productor de animación (Cordones, comunicación personal, 27 de Mayo de 2022), Marmota Studios, creadores de *¡Golpea Duro, Hara!* caben dentro de esta categoría.

Según la experiencia de Carlos, quien dijo que independiente de estar viviendo en España por casi cinco años ya, puede notar el mismo cambio global del que habló Andrea, las productoras chilenas están buscando crear proyectos que sean capaces de resonar con todo tipo de audiencias, no solo la chilena, mientras conserva sus modismos (Bleycher, comunicación personal, 20 de Junio 2022) además de eso refiriéndose a los servicios de streaming como una buena herramienta para Chile con la que los proyectos pueden llegar a tener aún más alcance en el futuro “Es como una de las mejores cosas que podrían haberle pasado como a la industria de la animación y sobre todo ahora que hay más ojos sobre latinoamérica y Chile, como por *Una Historia de un Oso*, por lo de *Bestia*, u otras series con buena calidad y otro contenido super bueno (...) Siempre hubo muy buen material y con lo que se está haciendo ahora, por ejemplo yo veo los proyectos que envían a ANNECY o a otros festivales y es alucinante, osea es un nivel increíble y cada vez es más asombroso (...) y ahora como ya se abrió como al mercado, creo que el primero fue cuando dieron estas ayudas para ir a ANNECY, que le dicen el Cannes de la animación, y eso abrió las puertas a todo el mercado Europeo y Asiatico donde pudieron ver y decir “Ah vale, Chile existe y no solo eso sino que hacen animación y oye ¡Esta super bien!” y cada año van delegaciones más grandes con productos muy buenos, con nivel “Pro”, con nivel “A Plus”, solo falta la inyección de dinero pero a nivel de talento y capacidades es bien impresionante” (Bleycher, comunicación personal, 20 de Junio 2022), Carlos refuerza el hecho de que las animaciones chilenas necesitan de un impulso monetario pero también recalca su opinión acerca de la calidad de los productos que Chile está exportando a festivales, en fin, su mirada opta por un futuro positivo para estas mientras se siga ejerciendo el apoyo a los animadores para lanzar sus productos al extranjero y se les pague por su debido trabajo.

En el caso de Pablo Arias, este también apoya la moción de que los fondos deberían aumentar sus presupuestos para apoyar a los animadores, con aún más razón si consideramos el éxito que ha tenido la animación chilena en el extranjero, y considerando lo que pudimos indagar en el marco teórico los fondos han sido un constante freno para los proyectos animados en Chile desde su implementación en 2003, “El fondo de audiovisual tiene un índice de satisfacción super bajo. De la cantidad de postulantes es un porcentaje super bajo el que gana, mientras que el resto queda ahí esperando el próximo año. Pero, y particularmente en la animación, uno ve que en Chile hace rato están ocurriendo nominaciones a los Oscar, ganar uno, series que están siendo nominadas afuera, a los Emmy, hay mucha más visibilidad. Y eso al final eso igual debería repercutir en apoyos, y en distintos estilos de animación, uno suele lo cierra al (género) infantil, pero hay también hay otras cosas pasando más adultas.” (Arias, comunicación personal, 17 de junio de 2022). La Industria también debería optar por bifurcarse hacia otros géneros, eso podría ayudar a eliminar la estigma de la infantilización de la animación en el público Chileno y cortometrajes como *Bestia* que toca temas maduros y crudos como lo es la historia de Ingrid Ölderock, ex agente de la Dictadura de Augusto Pinochet, y el cortometraje fue incluso nominado para un premio de la academia, el punto más importante es optar por libertad creativa de los desarrolladores y dejarlos experimentar mientras las asociaciones que entregan estos fondos los apoyen debidamente, gracias a estas producciones Chile va marcando su paso como productor importante de animación en el futuro.

Conclusión

Considerando todo lo visto, comenzando por el contexto inicial en los comienzos de la industria de la animación chilena durante la década de los 90, luego los 2000 y 2010, hasta llegar a la actualidad, para luego establecer la llegada de las regulaciones políticas y los fondos nacionales como CORFO que dieron inicio a esta industria como se vio en el marco teórico, se pudo comenzar a entender la evolución de dicha industria a partir de entrevistas con personas involucradas en ella. Como mencionamos, las tres personas involucradas en las entrevistas fueron Andrea Cordones, Carlos Bleycher y Pablo Arias. Cada uno especializado en diferentes áreas dentro del mundo audiovisual y la animación. Tuvimos la oportunidad de preguntarles sobre las series animadas que los forjaron a ellos cuando pequeños, y también sobre las razones de porqué decidieron ingresar a la industria. Nos contaron sobre las problemáticas iniciales que tuvieron personalmente al integrarse en dicho mundo y como fueron adaptándose, para luego conocer los problemas más macro que giran en torno al mundo de la animación chilena. Terminamos las entrevistas con lo que a ellos les gustaría que cambiara de la industria para mejor, para así poder crear y compartir con el mundo sus artes visuales.

Al realizar nuestra investigación y las entrevistas a gente involucrada en la industria, pudimos encontrar varios problemas presentes dentro de la misma industria. Pudimos reconocer cómo pareciera haber una falta de recursos disponibles considerable, a pesar de que hay una red de apoyo grande que funciona a través de los fondos nacionales y los concursos para financiar proyectos, combinado con leyes de apoyo culturales que ayudan a llevarlos a cabo. Con la entrevista de Pablo Arias, nos contaba sobre como el fondo CNTV tiende a tener un índice de satisfacción bastante bajo. Con los concursantes que ganan teniendo ayuda para llevar a cabo el proyecto, pero el resto de los participantes quedando con, como lo dice "...el resto queda ahí esperando el próximo año".

Esto se debe más que nada a que realizar estos proyectos es un proceso arduo y costoso, pero el resultado de que funcione de esta manera es que, muchos proyectos e ideas son llevados al exterior y apoyados por entes internacionales. Los problemas con llevar las ideas al extranjero es que la industria chilena pierde la oportunidad de producir y realizar grandes ideas que podrían ayudar a la industria a levantarse. El otro problema con depender de industrias extranjeras es la pérdida de una identidad cultural y artística chilena. Al ser llevados a otros países, el enfoque de los proyectos gira en satisfacer a las entidades externas. En este proceso está la posibilidad de una pérdida de identidad chilena en los proyectos en la búsqueda por financiarlos.

Fue a través de estas preguntas y más que pudimos identificar ciertas temáticas sobre cómo realizaban ciertos proyectos y los límites presentados en la industria. La evolución tecnológica y la presencia de un mundo más globalizado que nunca fueron nuevos desafíos y oportunidades para el mercado. El poder expandir la industria hacia otros países le dio a la industria la oportunidad del acceso a recursos no posible durante sus años de inicio. Los límites monetarios que imponen las mismas instituciones nacionales y la falta de apoyo a quienes buscan desarrollar animaciones con libertad creativa proporcionada.

A través de nuestra investigación nos encontramos con varios límites, el principal siendo la carencia de información disponible. Llegamos a la siguiente conclusión, debido a que la industria de animación chilena es relativamente nueva (20-30 años), la cantidad de información sobre animaciones presentes en el mercado y la industria que se ha construido en las últimas décadas es algo que recientemente se le ha dado visibilidad. La gente que ha realizado estos proyectos sigue creciendo y aprendiendo, y combinado con la poca visibilidad que se le dan a medios audiovisuales

en Chile por si solo, es a través de la reputación que se ha construido en el extranjero que se ha comenzado a hacer una recopilación de datos e información sobre estas series y las personas involucradas. La industria todavía es muy joven, y la información sobre ella está comenzando a presentarse. Debido a eso, sentimos que hubo falta de información específica en ciertos casos. Ciertas metodologías y conceptos fueron algo ajenos a nosotros por esa misma falta de información. Esta problemática se presentó al comienzo de la tesis y consideramos que realizar entrevistas con personas involucradas en dicha industria ayudaría de alguna manera a sustituir el vacío de información disponible. En cuanto a las entrevistas, consideramos que hacer preguntas más específicas de los métodos de realización y cómo funcionan ciertas organizaciones como los fondos, hubiera ayudado a indagar más sobre los problemas que presentan, pero de igual manera pudimos extraer los problemas que presentan.

La disponibilidad de nuevas tecnologías y técnicas de animaciones, tales como Unreal 3D programas como Adobe y Flash, facilitan el proceso de animación y bajan la barrera de entrada para cualquier persona. De esta manera, más personas pueden tener la oportunidad de ingresar a la industria a un precio mucho más accesible, y al mismo tiempo, el nivel de costo se puede aliviar. Gran parte de esto se da gracias a la accesibilidad de estos programas y la manera de aprenderlos a través del internet con video tutoriales y guías.

Finalmente, gracias a todo la información que logramos analizar, podemos indicar que el crecimiento de la industria se debe principalmente a la industrialización de la animación entrando en un espacio competitivo donde puede ser comparado con producciones de otros países y el apoyo de las nuevas tecnologías que permiten mayor visibilidad para los artistas involucrados, existen

muchas producciones que han alcanzado un éxito considerable pero lamentablemente gracias a la información y los testimonios podemos indicar que hay aún más producciones que jamás vieron el éxito por culpa de la falta de apoyo. Hay más series y películas en desarrollo en este momento y que están en la cabeza de futuros animadores que buscarán seguir aportando al arte de la animación y por medio de esta investigación podemos afirmar que la mejor manera de apoyar estos futuros proyectos es exigir la mejora de los fondos audiovisuales y la reforma de leyes de apoyo cultural, donde se les pague el debido precio que merecen estas animaciones, si queremos seguir triunfando en el extranjero debemos partir por impulsar nuestra propia producción local, partir por casa.

Bibliografía

- Ahumada, F. (2017). Medios Televisivos en la Dictadura Chilena como material didáctico para enseñar la historia. Chile: Museo de la memoria y los Derechos Humanos.
- Andrade, F. (2016). UKY y LOLA En Tierra del Fuego. Link a la presentación: https://prezi.com/q0198ozjh_ai/uky-y-lola-en-tiera-del-fuego/
- Araya, R., Escobar, A., & Naranjo, R. (2016). Integrante de Denver por ‘Historia de un Oso’: Nadie imaginó la magnitud de este proyecto [Member of Denver discussing ‘Bear Story’: No one imagined the magnitude of this Project]. Bío Bío Chile.
- Becerra, A. (2016). *Director de "Historia de un oso": "La industria no debe depender de fondos"*. Diario y Radio Universidad de Chile. Sitio web: <https://radio.uchile.cl/2016/03/13/director-de-historia-de-un-oso-la-industria-no-debe-depender-solo-de-fondos/>
- Cerda M., Carolina (22 de abril de 2016). «Bloque infantil de TVN estrena "Puerto Papel", una serie chilena reconocida a nivel mundial». *Emol*. Artículo Web: <https://www.emol.com/noticias/Espectaculos/2016/04/21/799114/Puerto-Papel-y-Horacio-y-los-plasticines-nuevas-series-y-ciclos-llegan-al-bloque-infantil-de-TVN.html>
- CNTV. (2018). Sistema Televisivo Chileno. PDF: https://www.cntv.cl/wp-content/uploads/2020/04/sistema_televisivo_en_chile.pdf
- CNN. (2015). La serie chilena “Hostal Morrison” será emitida por Cartoon Network.
- Del Villar. (2005). Programación de dibujos animados en televisión en Chile y mundos diegéticos presupuestos. En *Comunicación y Medios*(89-99). <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/408557>: N°16.

- *Doblaje Wiki*. (2022). «¡Golpea duro, Hara!». https://doblaje.fandom.com/es/wiki/¡Golpea_duro,_Hara!
- Expansión. (2022). HBO Max suma 77 millones de suscriptores, mientras Netflix cae. Consultado el 22 de Mayo del 2022, de Expansion Sitio web: <https://expansion.mx/tecnologia/2022/04/21/hbo-max-suma-77-millones-de-suscriptores-mientras-netflix-cae>
- Garrido M. (2021). Historia de un Oso destaca entre los ganadores de los Fondos de Cultura 2021. Artículo Sitio Web: <https://www.pressreader.com/chile/la-tercera/20210306/282080574576907>
- Guerra, E. DR. (2015). Animación artística en Chile 1995-2006. Universitat Politècnica de València
- Graciela, M. (2018). Creative Industries in Chile, The Case of Animation. Santiago, Chile: Pontificia Universidad Católica.
- Meleiro, A. (2010). The global animation market: opportunities for developing countries. Brazil: Edinburgh University Press.
- Molina, D. (2019). Una reflexión de la producción de animación latinoamericana. Ecuador: INMOVIL.
- Nuñez, F. (2021). Cannes 2021: 5 animaciones chilenas serán parte del festival de Rock & Pop. Sitio web: <https://www.rockandpop.cl/2021/07/cannes-2021-5-animaciones-chilenas-seran-parte-del-festival/>

- Poblete, M. (2017). 5 razones por las que la animación "made in Chile" se ha convertido en un producto de exportación. 08/05/2022, de El Definido Sitio web: <https://eldefinido.cl/actualidad/pais/8154/5-razones-por-las-que-la-animacion-made-in-Chile-se-ha-convertido-en-un-producto-de-exportacion/>
- Riveros, P.. (2015). CLARITA O VILLA DULCE. 2022, de Solomonos Sitio web: <https://solomonos.com/home/clarita-o-villadulce/>
- Riveros, P. (2016). HISTORIA DE UN OSO. de SoloMonos Sitio web: <https://solomonos.com/home/historia-de-un-oso-2/>
- Sáez, N. . (2022). Nahuel y el Libro Mágico o la cinta chilena que intenta derribar estereotipos en torno a la familia. de La Tercera Sitio web: <https://www.latercera.com/culto/2022/01/20/nahuel-y-el-libro-magico-o-la-cinta-chilena-que-intenta-derribar-estereotipos-en-torno-a-la-familia/>
- Subiabre, P. (2016). PUERTO PAPEL. de SoloMonos Sitio web: <https://solomonos.com/home/puerto-papel/>