

EL RECORRIDO DE LAS PRODUCTORAS DE ANIMACIÓN CHILENAS

Desde un cortometraje hasta un largometraje estrenado comercialmente:

el caso de PunkRobot y Lunes

POR: VALENTINA VILCHES PARDO

Tesis presentada a la Facultad de comunicaciones de la Universidad del Desarrollo para optar al grado académico de licenciada en artes dramáticas y audiovisuales.

PROFESOR GUÍA:

Sr. Marcelo Morales Cortes.

Agosto 2021.
SANTIAGO

A mis padres que nunca me han detenido de hacer lo que me gusta. Mis hermanas, quienes me mostraron que estudiar arte en Chile era un camino posible. Mis amigos que siempre me apoyaron y a Marcelo Morales que me motivó a llevar a cabo esta investigación.

TABLA DE CONTENIDOS

I.	INTRODUCCIÓN.....	4
	Objetivo General.....	6
	Objetivos Específico.....	7
II.	MARCO TEÓRICO.....	8
	1. ANIMACIÓN.....	8
	1.1 Definición de animación	8
	1.2 Tipos de animación.....	13
	2.ANIMACIÓN EN CHILE.....	19
	2.1 Breve historia de la animación en Chile.....	19
	2.2 Definición de audiencia.....	23
	2.3 Audiencias en el cine chileno.....	25
	2.4 Contexto del cine y la audiencia en Chile.....	26
	2.5 El público del cine chileno y sus preferencias en cine.....	27
	2.6 Las audiencias para películas en Chile según territorio y espacio de exhibición.....	32
	3. INDUSTRIA EN DESARROLLO.....	34
	3.1 Industria cinematográfica.....	35
	3.1.1 Etapa de producción.....	36
	3.1.2 Etapa de distribución.....	37
	3.1.3 Etapa de exhibición.....	37
	3.2 Financiamiento del cine en Chile.....	38
	3.2.1 Fondo de Fomento Audiovisual.....	39
	3.2.2 Corporación de fomento a la producción (CORFO).....	40
	3.2.3 Coproducciones.....	41
	3.2.4 Aportes privados.....	42
	3.3 Festivales y espacios de exhibición de importancia para la animación.....	43
	3.3.1 Festival Internacional de Animación CHILEMONOS.....	43
	3.3.2 Festival Internacional de cine de Animación de Annecy.....	45
III.	DESARROLLO.....	47
	1. PUNKROBOT ANIMATION STUDIOS.....	48
	1.1 Trabajos previos Historia de un oso.....	49
	a. Flipos.....	49
	b. Muelin y Perlita.....	50
	1.2 Historia de un oso.....	52
	1.3 Ficha técnica.....	53

1.4 Sinopsis.....	54
1.5 Preproducción y animación digital.....	54
1.6 Postproducción y distribución.....	62
1.7 Logros obtenidos en base a la estrategia de producción y distribución.....	64
1.8 Proyectos tras Historia de un oso.....	67
a. Historia de un oso, libro ilustrado.....	68
b. Guitarra y Tambor.....	69
c. La leyenda de Zeta y Ozz.....	70
d. Emoticlub.....	71
e. Wow Lisa.....	72
f. Largometraje Historia de un oso.....	73
2. LUNES ANIMATION STUDIOS.....	76
2.1 Trabajos previos a Homeless.....	77
a. Homeless, La serie.....	77
b. Waldo´s Dream.....	80
c. Asilo Esperanza.....	81
2.2 Homeless, La película.....	83
2.3 Ficha técnica.....	84
2.4Sinopsis.....	84
2.5 Preproducción y animación digital.....	85
2.6 Postproducción y distribución.....	89
2.7 Logros obtenidos en base a la estrategia de producción y distribución.....	91
2.8 Proyectos tras Homeless, La película.....	92
CONCLUSIONES.....	93
BIBLIOGRAFÍA.....	97

I. INTRODUCCIÓN

A lo largo del tiempo una lista de millones de películas han llegado a nuestros ojos y nuestras carteleras, ofreciendo diferentes tipos de historias, técnicas, narrativas, escenarios etc. Sin embargo, cuando esto ocurre, las películas más vistas, recordadas y comentadas por los espectadores a nivel mundial son las producidas en los estudios de Hollywood, provocando así un escaso conocimiento de las películas de animación creadas, dirigidas y producidas en Latinoamérica y precisamente en Chile. Si bien, hoy en día no existen muchas producciones cinematográficas de animación chilenas por los altos costos de producción que estas tienen, existe un repertorio reciente que permite conocer nuevas propuestas y realizaciones, las que además no necesariamente son para un público infantil. Esta investigación se propone analizar el modelo de producción y distribución de Punk Robot (creadores del cortometraje *Historia de un oso*) y Lunes (creadores del largometraje *Homeless*). Dos productoras nacionales que han logrado tener éxito con sus producciones en diferentes partes del mundo y que hoy son un hito por producir largometrajes, considerando que el último en Chile fue *Papelucho y el marciano* (2007, Alejandro Rojas) estrenado hace ya 14 años. Es importante mencionar que de las dos productoras solo Lunes ha logrado producir un largometraje, sin embargo Punkrobot fue la primera animación chilena que logró conseguir un Oscar con su cortometraje *Historia de un oso* (2014, Gabriel Osorio), lo que les abrió las puertas para producir un largometraje actualmente en proceso

Esta investigación busca conocer los diferentes resultados en cuanto al recibimiento de la audiencia chilena y reconocimientos de importancia que han tenido las realizaciones de

estas productoras, como también los reconocimientos logrados en el Festival internacional de Cine de Animación de Annecy (Francia), uno de los certámenes de animación más importante del mundo y en donde ambas productoras han obtenido, reconocimiento y estrenos.

Inevitablemente, la película o producción que más destaca en esta investigación, es *Historia de un oso*, ya que a partir del Oscar obtenido, generó un impacto en el potencial que tiene Chile en su “industria” del cine de animación. Esta es una historia que tiene otra particularidad importante: si bien no muestra a Chile como tal (el país es un circo, y el protagonista un oso que vive ahí, a la vez, todo es parte de una representación de una máquina), establece una reflexión sobre el pasado reciente chileno, a través de una historia.

Paralelo a esto, es importante reconocer las técnicas de producción aplicadas, ya que influyen fuertemente en el proceso de producción. En este caso, permite recorrer diferentes tipos de animación, como stop motion, animación 2D, 3D, etc. Así lo aclara la directora de arte Antonia Herrera junto a su director Gabriel Osorio en una entrevista realizada por la revista Solomonos en el tomo 2.

“Aunque a primera vista el cortometraje puede parecer un stop-motion (técnica por la que se manipula físicamente y se fotografía cada movimiento del objeto hasta formar una secuencia), está hecho en realidad con un collage de métodos.

Desde dibujos a mano y acuarelas hasta fotografías e imágenes 3D. Un auténtico mixed media, en la jerga”¹.

Mientras que el largometraje de la productora Lunes, *Homeless*, es una película que se ambienta en las calles nocturnas de Valdivia, en donde los vagabundos se toman las veredas para dormir y crean una vida familiar en la calle, conociéndose entre ellos y apoyándose por las noches. A pesar que la temática pueda ser leída como algo oscura, los integrantes de la productora Lunes lograron ver la parte cómica de esta forma de vida, pudiendo mostrar una realidad chilena basada en la situación de estas personas de manera ligera pero a la vez sin dejar la crítica del contexto social chileno de lado.

Es así, como las dos productoras presentes en esta investigación buscan reflejar al país desde distintas perspectivas, y buscando llegar a un grupo amplio, no solamente el infantil o directamente no interesado en este público. Dado lo popular del género, como también lo que ha crecido la producción de animación en Chile, es interesante estudiar el modelo que están usando para producir y distribuir cine de animación chileno.

Así, la presente investigación enfrentará los siguientes objetivos:

Objetivo general: Conocer cómo es el proceso de producción y distribución de las películas de animación en Chile, a partir de los casos de Punkrobot y Lunes.

¹Perasso, Valeria, (Febrero, 26, 2016). “Historia de un oso, el corto animado que logró el primer Oscar de la historia para Chile”. BBC News.

Específico 1: Investigar el trabajo y trayectorias realizadas por dos de las más importantes productoras de animación en Chile en la actualidad.

Específico 2: Cómo estas productoras financian y sustentan las producciones que finalmente han estrenado en salas.

Específico 3: Investigar las estrategias de distribución de las productoras a investigar.

II.MARCO TEÓRICO

La animación es una disciplina que conceptualmente y académicamente, no es muy manejada ni siquiera dentro de las teorías audiovisuales más comunes, es por eso que es necesario establecer un marco conceptual respecto a ello. De esta forma, explicaremos lo que es la animación a grandes rasgos, para luego comprender cómo esta técnica cinematográfica se ha desarrollado en Chile, adentrándonos en su historia, audiencia, festivales, productoras, distribución, entre otras.

1. ANIMACIÓN

1.1 Definición de animación

Todos conocemos lo que es la animación por el tipo de cine que veíamos cuando éramos infantes, donde un dibujo cobraba vida dado a una secuencia de fotos o dibujos que en cierto orden logran crear un movimiento creíble y natural para el ojo humano. "The World History of animation", libro que enmarca lo que es la animación y sus diferentes procesos de creación, menciona que la definición de audiencias más aceptada es:

*"Single- frame images viewed in rapid succession by some form of mechanism, to create an illusion of movement"*².

Esta es para nosotros la definición más apropiada para esta tesis, ya que la investigación se centra en dos películas que utilizan diferentes técnicas de animación, en las cuales se genera movimiento tal como lo dice la definición básica del concepto

²Cavalier, S., & Chomet, S. (2011). *The World History of Animation* (Illustrated ed.). University of California Press.

El interés de comprender cómo se puede recrear movimiento en algo estático, ha existido por muchos años en las investigaciones de los humanos.

Durante el siglo II, Ptolomeo descubrió lo que hoy conocemos como persistencia retiniana, lo cual es la capacidad del ojo humano de retener una imagen luego de un periodo de tiempo, desde esa lógica se comprende que al observar dos imágenes sin movimiento durante un tiempo, se confunden entre sí y nuestra retina generará una sutil diferencia entre ellas³. Adicionalmente, la idea de animación o imágenes en movimiento provienen de muchos años antes de la fecha de la primera pieza audiovisual estrenada comercialmente, ya que durante el año 12.000 A.C los pintores de la época narraban acontecimientos históricos a través de imágenes dibujadas en secuencias cronológicas⁴. Sin embargo, posterior al descubrimiento de la persistencia retiniana, la idea de generar se intensificó y diferentes objetos o juguetes surgieron en base a la lógica de la persistencia.

El primer aparato que surgió fue el Taumatropo (John Ayrton, 1824), el cual consistía en hacer girar un cartón circular con unos cordones que tenía a los costados. El círculo por cada lado tenía un dibujo, las cuales con el rápido movimiento se unían en una sola⁵, tal como se aprecia en la figura 1.

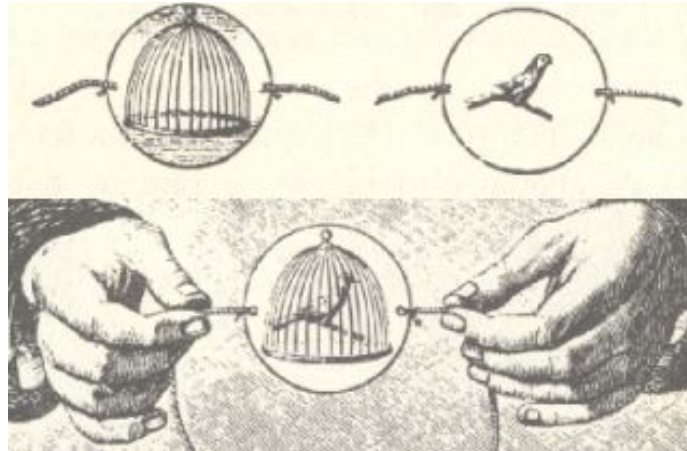
³ Barry, V. (s. f.). *Magia en movimiento*. Pehuen.

⁴ Barry, V. (s. f.). *Magia en movimiento*. Pehuen.

⁵ EcuRed. (s. f.-b). *Taumatropo* - EcuRed. <https://www.ecured.cu/Taum%C3%A1tropo>

Figura 1

Taumatropo



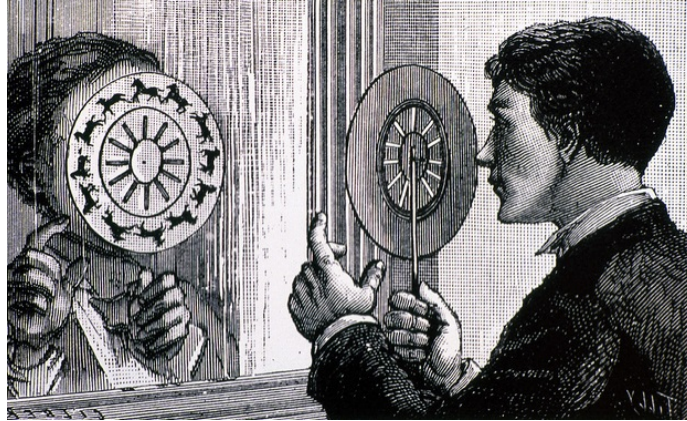
Taumatropo. (s. f.). [Ilustración]. Taumatropo. <https://museovirtual.filмотeca.unam.mx/temas-cine/juguetes-opticos/taumatropo/>

Luego surgió el Fenakistiscopio (Joseph-Antoine Ferdinand Plateau, 1830), un nuevo aparato con intención de generar movimiento en base a imágenes estáticas. El objeto consiste en tener un círculo de cartón con un eje en el centro, el cual se rodea con una serie de imágenes repartidas en el borde del cartón, los cuales se sitúan entre pequeñas ranuras. Al hacer girar el círculo y observar con un espejo entre las ranuras, se puede apreciar movimiento continuo entre las imágenes, simulando como si fuera un solo movimiento⁶, como se aprecia en la figura 2.

⁶ Fernandes, A. (2019, 25 agosto). *Fenaquistiscopio: historia, características, funcionamiento*. Liferder. <https://www.liferder.com/fenaquistiscopio/>

Figura 2:

Fenaquistiscopio



Fenasquistiscopio. (s. f.). [Ilustración]. Fenasquistiscopio. <https://proyectoidis.org/el-fenaquistiscopio-de-plateau/>

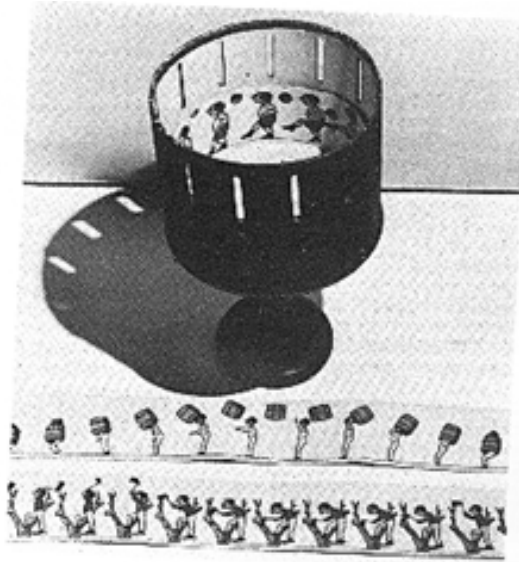
Durante el año 1834 se crea el Zootropo (William George Horner), el cual era particularmente similar a la forma de reproducir movimiento que se utilizaba en el Fenakistiscopio, sin embargo, este nuevo aparato permite tener una cantidad de dibujos y tiempo de rotación mayor.

Su forma es cilíndrica, en su interior debe tener imágenes similares que al mover con rapidez generen movimiento, las cuales se observan a través de unas pequeñas ranuras que estaban por fuera del cilindro⁷. A continuación la figura 3 es un ejemplo de como se ve un zootropo.

⁷ Rodríguez, D. (2019, 21 junio). *Zoótrofo: historia, cómo funciona, cómo hacer uno casero*. Lifeder. <https://www.lifeder.com/zootropo/>

Figura 3:

Zootropo



*Zootropo. (s. f.). [Ilustración]. Zootropo.
<https://educomunicacion.es/cineyeducacion/cineprecine.htm>*

En fin, a lo largo del año 1829 el Praxinoscopio fue el nuevo aparato de movimiento, el cual contenía todo lo que habían propuesto los antiguos, ya que Reynaud, su creador decidió cambiar las ranuras por pequeños espejos. Durante el mismo año abrió el primer Teatro Óptico en París, donde se proyectaban películas de animación que se habían realizado dibujando sobre una banda de papel de larga extensión⁸, se combinaba con el efecto de Linterna Mágica, el cual consiste en generar con una cámara oscura, y un juego

⁸ Barry, V. (s. f.). *Magia en movimiento*. Pehuen.

de lentes con apoyo de un sistema corredizo se ponen transparencias pintadas sobre placas de vidrio las cuales se iluminan con lámparas de aceite⁹.

1.2 Tipos de animación

A lo largo del tiempo han surgido diferentes técnicas de animación que permiten crear material audiovisual animado con diferentes resultados. La animación se puede clasificar en cuatro técnicas: Animación sin cámara y sin película, animación sin cámara pero con película, animación 2D y animación 3D. Sin embargo, solo la animación 2D y 3D son pertinentes definir en esta investigación, dado que son las técnicas que se aplican en las obras a analizar en la presente investigación.

En los inicios de las técnicas de animación existía lo que hoy en día llamamos “Animación 2D tradicional”, la cual consiste en que animadores con conocimientos en el área de dibujo deben realizar a mano 24 dibujos por segundo o bien, 12 dibujos por segundo, para poder realizar un segundo de movimiento del mismo. Antiguamente los animadores trabajaban sobre unas mesas de luz hechas por unas placas de cristal que por debajo tenían una ampollita que les permitía observar el dibujo anterior para así poder recrear mejor la sensación de movimiento. Este tipo de animación tradicional fue el utilizado para realizar proyectos muy conocidos de la animación como *Blanca Nieves (Walt Disney, 1937)*, el cual se visualiza tal como se presenta en la figura 4.

⁹ Barry, V. (s. f.). *Magia en movimiento*. Pehuen.

Figura 4:

Blanca Nieves (1937)



David Hand, Percival C. Pearce, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, William Cottrell, Larry Morey, (1937). Blanca Nieves [Película]. Estados Unidos, Walt Disney Studios. Recuperado de Disney +.

Sin embargo hoy en día la animación 2D tradicional ha mutado su forma de llevarse a cabo, por lo que las nuevas técnicas utilizadas tienen el nombre de animación 2D digital, la cual se realiza con la ayuda de softwares digitales que permiten realizar el mismo proceso mencionado anteriormente de manera más sencilla y rápida, ya que los animadores no deben pasar largas horas dibujando a mano cada uno de los fotogramas¹⁰. La animación 2D es una técnica del cine en la cual las animaciones son compuestas en espacios bidimensionales (altura y ancho), en los cuales los personajes, efectos visuales y

¹⁰ Barcelona, L. (2020, 9 diciembre). *L'Idem Barcelona | Animación 2D vs Animación 3D*. L'IDEM Barcelona:Creative Arts School.

fondos se crean de manera individual para generar la ilusión de movimiento. Para esto, se unen las partes por un tiempo definido y así logran generar un movimiento continuo¹¹.

Existen tres técnicas diferentes para realizar animación 2D digital, full frame, cut out y rotoscopia.

En primer lugar, la técnica de animación 2D full frame, es bastante similar a lo que realizaban antiguamente los estudios de animación en la animación 2D tradicional, en el cual se dibujaban 24 fps. Hoy en día esta técnica se sigue utilizando, sin embargo los animadores no deben dibujar a mano cada uno de los movimientos con la ayuda de la mesa de luz, sino que todo es realizado con tabletas digitales o computadores que permiten que el proceso sea mucho más rápido y, por ende, económico¹².

En segundo lugar, la técnica 2D digital Cut Out se realiza con el apoyo de figuras (dibujos o fotografías) recortadas que permiten mover y reemplazar las diferentes partes de los personajes en pantalla para conseguir diversas posiciones que permitan generar movimientos sencillos y rápidos¹³.

Los softwares de animación ofrecen bibliotecas o bancos de movimientos que ayudan a facilitar este proceso, ya que los posibles movimientos que puedan necesitar los animadores ya fueron generados previamente, por lo que los tiempos de realización son

¹¹ Barcelona, L. (2020, 9 diciembre). *L'Idem Barcelona | Animación 2D vs Animación 3D*. L'IDEM Barcelona: Creative Arts School.

¹² Cortés, J. (2021, 8 junio). *¿Qué es la Animación? | Tipos y Técnicas*. Notodoanimacion.es | noticias, recursos, tutoriales y empleo para Artistas Digitales.

¹³ Cortés, J. (2021, 8 junio). *¿Qué es la Animación? | Tipos y Técnicas*. Notodoanimacion.es | noticias, recursos, tutoriales y empleo para Artistas Digitales.

mucho menores. Programas como *South park* (Matt Stone, Trey Parker, 1997) han sido realizados bajo esta lógica.

Y por último, la rotoscopia es una técnica 2D digital en la que se sobreponen láminas transparentes o de acetato sobre un celuloide de filmación para calcar los objetos y personajes. Es la técnica menos utilizada hoy en día por los animadores¹⁴.

Adicional a la técnica 2D, hoy existe la realización de animación 3D, donde las imágenes son tridimensionales (largo, ancho y alto), provocando una sensación más realista al momento de visualizar al personaje en cuanto a su nivel de profundidad. Este tipo de animación surgió oficialmente con la película de Pixar *Toy Story* (1995), la cual es presentada a continuación en la figura 5.

Figura 5:

Toy Story (1995)



John Lasseter
Estados Unidos. Estudios de Pixar. Recuperado de Disney+.

(1995). *Toy Story* [Película].

¹⁴ Cortés, J. (2021, 8 junio). *¿Qué es la Animación? | Tipos y Técnicas*. Notodoanimacion.es | noticias, recursos, tutoriales y empleo para Artistas Digitales.

El 3D se hace con la utilización de diversos softwares que permiten crear los modelos, sus movimientos, fondos, entornos, etc. Es una técnica mucho más natural en comparación al 2D digital y tradicional, que además incluye 3 etapas diferentes, modelado, animación y renderizado¹⁵.

En el proceso de modelado, existe un personaje modelo que está en sus tres dimensiones, el cual puede ser manipulado fácilmente, ya que todos las partes del cuerpo pueden ser manejadas por controles digitales que están repartidos por todo el modelo, lo que facilita totalmente el trabajo de los animadores, quienes pueden seleccionar diferentes partes del cuerpo para realizar los movimientos¹⁶.

Sin embargo, el modelado es solo una etapa en donde se pueden ver los movimientos que realiza el modelo, lo que no quiere decir que este está siendo animado. Para animar el modelo, se debe generar una capa de gráficos y curvas que permitan visualizar cuales son los movimientos que el personaje o modelo está realizando en cada uno de los segundos de la pieza audiovisual¹⁷.

Para comenzar a generar movimiento se debe crear en el software de animación una línea de tiempo donde podamos ir seleccionando lo que se verá finalmente en la pieza audiovisual. Por lo que el animador debe seleccionar con los controles digitales cuál es la

¹⁵ Barcelona, L. (2020, 9 diciembre). *L'Idem Barcelona | Animación 2D vs Animación 3D*. L'IDEM Barcelona: Creative Arts School.

¹⁶ Bloop Animation. (2013, 18 julio). *The Difference Between 2D and 3D animation (What does it mean to animate in 3D?)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wwL5dQbmwUg&t=358s>

¹⁷ Bloop Animation. (2013, 18 julio). *The Difference Between 2D and 3D animation (What does it mean to animate in 3D?)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wwL5dQbmwUg&t=358s>

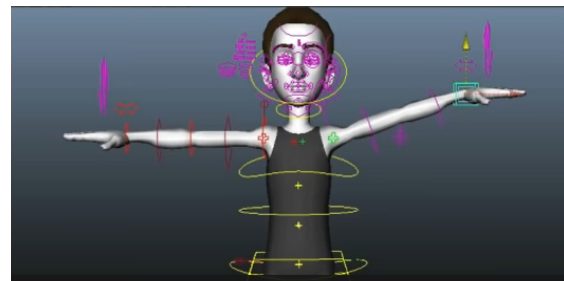
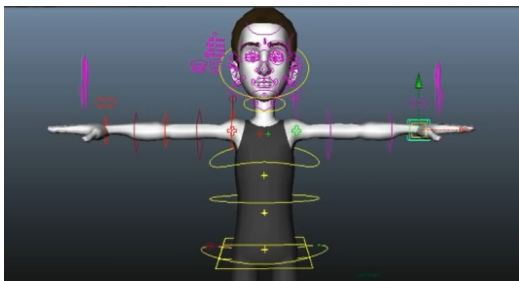
posición del cuerpo del modelo y trasladarlo a está línea de tiempo para crear un cuadro. Al realizar está acción veremos en la línea de tiempo al personaje en una posición A. Avanzamos en la línea de tiempo 10 cuadros y le indicamos al software que el modelo debe estar 10 cuadros mas adelante en una posición B, lo cual el programa automáticamente entiende y expresa como un movimiento continuo entre la posición A y B con un tiempo determinado y genera el movimiento¹⁸.

A continuación la figura 6 presenta ambas posiciones para poder ser más explícitos en los movimientos.

Figura 6:

Posición A

Posición B



Bloop Animation. (2013, 18 julio). The Difference Between 2D and 3D animation (What does it mean to animate in 3D?) [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wwL5dQbmwUg&t=358s>

Al finalizar la animación, los animadores deben renderizar a los modelos, crear capas que le den más profundidad a la pieza como iluminar y dar sombras. Finalmente, realizan una

¹⁸ Bloop Animation. (2013, 18 julio). *The Difference Between 2D and 3D animation (What does it mean to animate in 3D?)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=wwL5dQbmwUg&t=358s>

renderización donde se unen todas las partes de la animación y se genera la pieza completa.

2.ANIMACIÓN EN CHILE

2.1 Breve historia de la animación en Chile

Tras este repaso histórico-técnico de la animación, podemos adentrarnos a cómo este género o técnica audiovisual ha estado presente en Chile, para así luego llegar a los corpus o productoras que se analizarán.

La animación en Chile surge durante el periodo del cine mudo, en los años 20. La primera producción que hasta el momento se ha podido identificar fue estrenada en con el título de *La transmisión del mando presidencial (Nicolás Martínez y Alfredo Serey)*. En ella se ponía a través de caricaturas, una visión humorística de la llegada al poder de Arturo Alessandri Palma¹⁹. Algunos cuadros rescatados en la prensa de la época, permiten visualizar en parte como era esta película, que se estima no debe haber durado mucho, y que se aprecia una técnica simple, con dibujos no pintados.

En los años siguientes dos producciones cinematográficas exploraron la animación. En 1924 se estrenó *Vida y milagros de don Fausto (Carlos Borcosque)*, película basada en una tira cómica que lanzaba el diario “El Mercurio” en aquellos años. Mientras que en 1929 se estrenó *La Calle del ensueño (Jorge Deláno)*, película que según las descripciones

¹⁹Morales, M. (2016). 15.000 dibujos. *Solomonos*. Published. <https://solomonos.com/home/15-000-dibujos-2/>

de la prensa, por primera vez se veía en Chile dibujos animados interactuando con humanos²⁰. Todas estas películas antes mencionadas se han perdido con el tiempo, y sólo sabemos de ellas por las reseñas de la prensa de la época.

Así llegamos a la primera obra de animación chilena de la cual sí existen fragmentos, la que se remonta al año 1942, y fue dirigida por Carlos Trupp y Jaime Escudero, quienes la titularon *15 mil dibujos*. Esta película estaba protagonizada por un cóndor llamado *Copuchita*, y alternaba momentos animados con escenas con actores reales. Un aspecto importante y curioso a la vez, es que los realizadores de este film fueron entusiasmados y motivados por el mismísimo Walt Disney, quien en su visita a Chile el año 1941 les dio consejos en cuanto a cómo mejorar ciertos aspectos técnicos en el proceso de animación del film.

Según información rescatada de la revista *Solomonos*, editada por la Fundación Chilemonos, las revistas *Ecran* y *Ercilla* publicaron artículos donde Trupp y Escudero hablaron del paso y el aporte de Disney en su película.

“Nos dio varios consejos y nos enseñó un sistema, que no existía en ningún libro, para realizar más rápido la ejecución y filmación de los monos. Por supuesto, lo seguimos, con lo que logramos avanzar más rápido”²¹.

A pesar de este apoyo, la película tuvo muy poco éxito, estando tan solo una semana en cartelera. Algunos fragmentos del material están resguardados en la Cineteca Nacional de Chile y son reconocidos por su aporte al patrimonio filmico nacional.

²⁰ Barry, V. (s. f.). *Magia en movimiento*. Pehuen.

²¹ Morales, M. (2016). 15.000 dibujos. *Solomonos*. Publicado. <https://solomonos.com/home/15-000-dibujos-2/>

Tras esta experiencia el cine de animación chileno estuvo inactivo por varios años. Resultaba un formato caro y, sobre todo, no existía formación. Sin embargo, con la llegada de la televisión en la década de los 60 algunos trabajadores de los canales de televisión comenzaron a trabajar en spots publicitarios, clips y programas destinados a los niños del hogar, provocando, por ejemplo, animaciones que durante el horario nocturno, dieran la señal de que era momento de ir a dormir²². Este tipo de producciones se realizaron hasta fines de la década de los 90. Algunos de estos programas fueron *Tata Colores* (dirigido por Vivianne Barry y emitido por TVN) , *El angelito* (creado por Enrique Bustamante y emitido por Canal 13), entre otros. Sin embargo, no eran de larga duración, no excedían los tres minutos de reproducción y su fin no eran las multisalas, sino que se veía como una técnica publicitaria para los canales.

A pesar de que la producción del cine de animación en Chile se detuvo durante muchísimos años, Alejandro Rojas durante el año 1992 marca un hito en Chile con su interés por formar profesionales dedicados a la animación, quiénes siete años más tarde serían su equipo principal para producir el primer largometraje de animación chileno.

Mediante una entrevista realizada el mes de julio del año 2021 mediante zoom a Alejandro Rojas con la finalidad de conocer su estrategia para formar profesionales, contó que el primer paso fue convocar junto a CineAnimadores (productora de publicidad y animación del momento) a jóvenes interesados en dibujar y especializarse en cine. Para poder entregarles todos los conocimientos necesarios para lograr formarlos de la mejor manera,

²² Barry, V. (s. f.). *Magia en movimiento*. Pehuen.

Rojas junto a sus socios de producción viajaron a Europa con la finalidad de ofrecer sus servicios a productoras en donde sí se realizaban series de animación. Esto sirvió para poder enseñarle a los nuevos talentos de animación chilena el modelo de producción estilo Disney, el cual se entiende como el modelo industrial, logrando enseñarles las diferentes técnicas, procesos y etapas para realizar una película de animación desde el guión a la producción misma.²³

Es así como se llega a conformar el equipo que comienza a trabajar en el proyecto de *Ogú y Mampato en Rapa Nui*, el primer largometraje de animación chileno de la historia el año 1998. Producida por Cineanimadores, fueron tres años de trabajo de animación hasta su estreno el 27 de junio de 2002, el cual fue un tiempo complejo para los productores del film, ya que el sistema propio de la película fue en su totalidad autocreado por ellos mismos, debido a que los fondos estatales de ese momento lograron financiar el 15% del total del proyecto. Así el 85% restante fue inversión privada, de la cual luego de 20 años del estreno no se ha logrado recuperar su 100%.

Luego de su éxito en lugares como el Festival de Cine Infantil de Cartagena en Colombia, el Festival de Cine para la Infancia de Buenos Aires en Argentina, y el Festival de Valdivia, además fue seleccionada para representar a Chile en los premios Oscar, sin embargo no logró ser nominada para la lista final²⁴. Sí logró generar interés cultural y reconocimiento internacional por su calidad, más aún, considerando los bajos presupuestos, instrumentos, conocimientos y herramientas que se tenían en Chile hace 20

²³ (A.Rojas), comunicación online, 16 julio 2021

²⁴ Cine Chile. (2020, 13 mayo). *Ogú y Mampato en Rapa Nui*. Cinechile. <https://cinechile.cl/pelicula/ogu-y-mampato-en-rapa-nui/>

años atrás²⁵. Sin embargo, en la misma entrevista realizada a Alejandro Rojas, mencionada anteriormente, aclaró que su estrategia de distribución, considerando la época del cine en la que vivían, fue literalmente ir a cada país y a cada cine de su interés a ofrecer la película ya grabada a los distribuidores. Lo cual fue otra sorpresa para los creadores ya que a pesar de las dificultades técnicas y de conocimiento, *Ogú y Mampato en Rapa Nui* logró 350.000 espectadores en Chile, 150.000 en México, 25.000 en Ecuador y 12.000 en Perú, cifras que en la época se entendía e interpreta como un dólar por persona²⁶.

2.2 Definición de audiencia

Entendemos el concepto de audiencia como una agrupación de personas que visualizan un espectáculo, charla, seminario, entre otros. Sin embargo, para estudios cinematográficos, el concepto de audiencia es mucho más importante, ya que las audiencias son las que definen el éxito o fracaso que tiene un largometraje o proyecto audiovisual²⁷. Para la continuidad de esta investigación, definiremos las audiencias en base a un estudio realizado por la Universidad de Chile, el cual dice:

²⁵ LA ANIMACIÓN EN CHILE. (s. f.). Centro Cultural La Moneda. Recuperado 8 de mayo de 2021, de <https://www.cclm.cl/especial/la-animacion-en-chile/>

²⁶ A.Rojas, comunicación personal, 16 julio 2021

²⁷ Caloguerea, A. (2015, 11 noviembre). ¿De qué dependen los resultados comerciales de una obra cinematográfica? *Cámara de exhibidores de multisala de Chile A.G.*, 6–7.

*"La audiencia, por lo tanto, es un comportamiento, un momento económico, que por eso mismo puede ser cuantificado, con independencia del tipo de experiencia o de la disposición de las personas respecto del objeto cultural"*²⁸.

Pero el cine de animación tiene sus propias aristas, muy diferentes al cine con actores. Más allá de los términos cuantitativos, se suele entender que la animación es un producto creado con el objetivo de llegar únicamente a un público infantil como manera de entretenimiento. No obstante, hoy en día las productoras de animación de todo el mundo no solo apuntan al público infantil, sino que también al público adulto para exhibir su contenido²⁹. Sin ir más lejos, *Homeless* (2019), película que forma parte de esta investigación, apunta a un público adulto que pueda comprender la crítica social que está tras la historia que se narra.

La intención de las productoras de ampliar las audiencias del cine de animación no tiene como objetivo crear dos tipos de nichos en donde una película pueda ser vista solo por adultos o niños, excluyéndose entre sí. Sino que el producto que se está estrenando hoy en día busca poder presentar historias que funcionen para todas las edades, en donde todos puedan comprender el mensaje según sus edades, y que adquieran significado para los

²⁸ Alvarez, Pablo (2014). El mito de la crisis de audiencias en el cine chileno: las disputas al interior de un campo en construcción. (Tesis de grado publicada en la Universidad de Chile). Repositorio académico Universidad de Chile.

²⁹EcuRed. (s. f.). *Cine de animación* - EcuRed. Recuperado 22 de junio de 2021, de https://www.ecured.cu/Cine_de_animaci%C3%B3n

adultos, en algunos casos, gracias a mensajes subliminales que son de entendimiento solo para ese grupo³⁰.

2.3 Audiencias en el cine chileno

Es vital conocer la audiencia del cine chileno, ya que en el proceso de creación de cualquier película definir la audiencia para la que está dirigida la cinta es una de las primeras decisiones que se toman durante la etapa de preproducción. Esto se debe a que para poder realizar un proyecto audiovisual debemos conocer quién es nuestro público objetivo, para luego definir distintas aristas que nos ayudarán a crear un mejor contenido y también, conocer cuáles son nuestras ventajas y desventajas a la hora de estrenar la película.

Conocer al público objetivo nos permite conocer qué edad tienen, qué tipo y estilo de cine buscan, cuáles son sus gustos en cuanto a cine, etc. Así se va proyectando cuál es la ventana de exhibición que más servirá para comercializar nuestra producción.

Ya que esta investigación se centra en la producción de dos proyectos de animación chilenos, es importante conocer cómo reacciona esta audiencia, cuáles son sus gustos, opiniones sobre el cine chileno y que es lo que esperan de la filmografía nacional, dado que hacia el final del análisis las miradas de cómo estas productoras encaran este tema es

³⁰Márquez, N. (2016, 10 noviembre). Dibujos animados para adultos, cada vez más populares con las nuevastecnologías. «Magazine». <https://adriboschmagazine.wordpress.com/2016/11/10/dibujos-animados-para-adultos-cada-vez-mas-populares-con-las-nuevas-tecnologias/>

fundamental. A continuación se verán, no de un modo exhaustivo, pero sí acorde a la presente investigación, diferentes tópicos para conocer cómo se comportan los espectadores chilenos.

2.4 Contexto del cine y la audiencia en Chile

En Chile el interés por las producciones locales suele ser bajo. Es posible detectar que el público suele pensar que el cine chileno es malo a nivel actoral, técnico, estético, etc. Existe, además, un prejuicio que encasilla al cine chileno más con temáticas políticas, específicamente con temas relacionados con los años de la dictadura cívico-militar. Sin embargo, es un dato totalmente erróneo que pasa de boca a boca. Según un estudio publicado en Cinechile.cl, desde el año 2001 al 2021, solo el 14% de las películas chilenas tocan este tema³¹.

Por otro lado, el Ministerio de Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile, define el cine como la actividad cultural más popular en Chile³². El estudio arrojó como resultado que el 47% de los chilenos ha asistido al cine en el 2019, año en el cual se sitúan las investigaciones y datos de esta tesis debido a que por el contexto mundial los estudios y análisis más recientes han sido difíciles de realizar, sobre todo porque los cines se encuentran cerrados y los estrenos son pocos. Es por lo mismo que los datos que se

³¹ Morales, M. (2021, 18 abril). *El cine chileno NO habla mucho del golpe y la dictadura. Películas estrenadas entre 2001–2021 (actualizado al mes de abril)*. Cinechile. <https://cinechile.cl/criticas-y-estudios/el-cine-chileno-no-habla-mucho-del-golpe-y-la-dictadura-peliculas-estrenadas-entre-2001-2020/>

³² Ministerio De Las Culturas, Las Artes Y El Patrimonio. (2019). *Análisis del cine en Chile y sus audiencias 2019*. Santiago de Chile : RUBIK. Recuperado de <https://drive.google.com/drive/u/1/folders/1Uvs-qzAMnLwkyKwPQACYGKVMdQXcmUcm>

entregarán a continuación y que servirán como apoyo para el avance de esta investigación son en base a los datos obtenidos entre el 2018 y 2019.

2.5 El público del cine chileno y sus preferencias en cine

En base a los datos obtenidos por el análisis de estudio realizado por el Ministerio de culturas, las Artes y el Patrimonio, se concluye que el cine chileno llegó al el 1,2% de visualizaciones totales del año 2019 en las salas de cine del país en relación a los 1.568 filmes de diferentes países que se estrenaron ese mismo año³³.

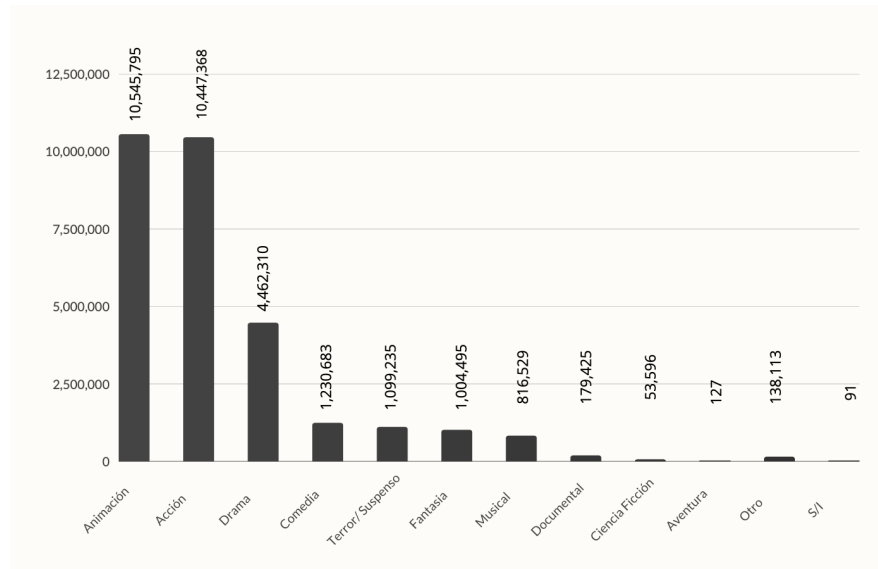
En cuanto a los gustos de las audiencias en Chile, el 35,18% (10.545.794 espectadores) prefiere el cine de animación, seguido por las películas de acción con un 34.85% (10.447.368 espectadores)³⁴. El siguiente gráfico (figura 7) , rescatado del mismo estudio mencionado anteriormente, tiene el objetivo de revelar el número de espectadores según el género cinematográfico.

³³ Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020, 28 septiembre). *Análisis del cine en Chile y sus audiencias – 2019*. <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/analisis-del-cine-en-chile-y-sus-audiencias-2019/>

³⁴ Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020, 28 septiembre). *Análisis del cine en Chile y sus audiencias – 2019*. <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/analisis-del-cine-en-chile-y-sus-audiencias-2019/>

Figura 7:

Número de espectadores según género cinematográfico.



Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020, 28 septiembre). Análisis del cine en Chile y sus audiencias – 2019. <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/analisis-del-cine-en-chile-y-sus-audiencias-2019/>

Es importante considerar y remarcar que los resultados arrojan casi en su totalidad en películas internacionales y, específicamente, hollywoodenses, que son por sus enormes planes de distribución y promoción de la película. Además, el gráfico presenta un claro interés por las películas animadas, gracias al estreno de esperados filmes-secuelas que son el motor actual de este tipo de producciones en la actualidad: *Toy Story 4* (2019) con 3.195.796 espectadores en Chile, *Cómo entrenar a tu dragón 3* (2019) con 1.043.840 espectadores, *Frozen 2* (2019) 838.542 espectadores, entre otras.

Obteniendo así una audiencia segura y definida para los productores de dichas películas, las cuales son en su mayoría producidas por grandes estudios internacionales.

A continuación, retomando el estudio del Ministerio de las Culturas, el Arte y el Patrimonio se presenta una tabla comparativa (figura 8) de las 10 películas más taquilleras en Chile durante el año 2019. En el cual se puede apreciar el inmenso interés de las audiencias por el género de animación y acción, tal como concluía la figura anterior.

Figura 8:

10 películas mas taquilleras en Chile- Año 2019

Ranking	Película	Nº de asistentes	Nº de semanas en cartelera	Género	Calificación	Estreno
1	TOY STORY 4	3,197,796	23	Animación	TE	20-06-19
2	VENGADORES: ENDGAME	3,100,880	20	Acción	TE+7	25-04-19
3	EL REY LEÓN	2,492,987	21	Animación	TE	18-07-19
4	GUASÓN	1,572,637	14	Drama	14+	03-10-19
5	CAPITANA MARVEL	1,370,529	14	Drama	TE+7	07-03-19
6	SPIDER MAN: LEJOS DE CASA	1,088,774	13	Acción	TE	04-07-19
7	CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN	1,043,840	19	Animación	TE	24-01-19

	3					
8	IT: CAPÍTULO 2	867,235	1	Drama	14+	05-09-19
9	FROZEN 2	838,542	6	Animación	TE	28-11-19
10	ALADDIN	814,403	16	Musical	TE	23-05-19

Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020, 28 septiembre). Análisis del cine en Chile y sus audiencias – 2019. <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/analisis-del-cine-en-chile-y-sus-audiencias-2019/>

Toy Story 4 arroja 3.195.796 de espectadores totales únicamente en Chile, siendo la película más taquillera del 2019, sin embargo esto apoya la idea mencionada anteriormente en donde se indica que las películas estrenadas en este periodo tienen audiencias seguras, ya que son espectadores que llevaban años esperando este film estadounidense.

En contrapartida, *Homeless*, una de las películas guías de esta investigación, fue estrenada el año 2019, mismo año en que el cine de animación en Chile tuvo el porcentaje más alto de audiencia en dicho género, sin embargo, la audiencia de la película fue baja en las multisalas, siendo totalmente ignorada y reemplazada por los espectadores por el cine de Hollywood, motivo por el cual no aparece en la figura anterior. Esta información se desarrollará a mayor cabalidad en el análisis.

Sumándose a este último dato basado en las cifras de espectadores, es fundamental retomar el estudio realizado por la Universidad de Chile “Industria cinematográfica en

Chile”. En este se definen los pilares fundamentales a los que pueden apelar los productores nacionales para cautivar la atención de sus espectadores, de los cuales se destacan dos. El primer pilar son los costos asociados a la realización de la película. Omar Olate, economista colombiano dedicado a la investigación y estudio en relación al impacto económico de industria del cine, declara que “los espectadores reaccionan positivamente a los altos costos de producción en las películas, entendiendo que para ellos el tener un gran costo de producción es sinónimo de tener un gran elenco, equipo técnico y efectos especiales de gran calidad”³⁵.

La idea anterior refiere al interés de los espectadores por una película que cuenta con guionistas, directores, actores de renombre dentro de la industria o bien, que haya sido un rodaje complejo en cuanto a las decisiones de producción para llevar a cabo de mejor forma el largometraje. Un claro ejemplo de esta situación es el fenómeno ocurrido con *Avatar* (2019, James Cameron), dado que los espectadores sabían el largo proceso de escritura de guión y el tiempo que el director decidió tener para poder obtener la tecnología necesaria para realizar los efectos especiales adecuados para el film. Hoy en día, la película continúa siendo la más exitosa en la taquilla mundial, gracias a sus reestreno en diferentes países, rompiendo nuevamente los record de las nuevas películas que se han estrenado posteriormente³⁶.

³⁵ Riveri, Valentina (2008). Industria cinematográfica en Chile. (Tesis de grado, Facultad de economía y negocios Universidad de Chile). Universidad de Chile.

³⁶ Agencia Reforma. (2021, 13 marzo). Vuelve «Avatar» a ser la película más taquillera - Los AngelesTimes.<https://www.latimes.com/espanol/entretenimiento/articulo/2021-03-13/vuelve-avatar-a-ser-la-pelicula-mas-taquillera>

En segundo lugar está el de cercanía cultural, en el cual se identifica la necesidad de los espectadores por ser un film con su lenguaje nativo, proximidad a cultura propia de cada país y cercanía a sus costumbres³⁷. Sin embargo, según el mismo estudio, este pilar no es tan certero, ya que depende del arraigo a la cultura que tenga cada espectador, por lo que puede o no sumar a las recaudaciones finales una vez estrenada la película.

2.6 Las audiencias para películas en Chile según territorio y espacio de exhibición

Según el ya mencionado estudio de audiencias realizado por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio el año 2019, las audiencias en Chile se rigen por el funcionamiento del circuito de las multisalas, lugar donde un 99,35% del público chileno ve cine, antes de festivales y salas independiente. Es importante mencionar que a lo largo del país existen 39 espacios de salas independientes (clubes de cultura, espacios universitarios y periódicos) que proyectan cine durante todo el año en la Región Metropolitana, Valparaíso, Maule y Bío Bío³⁸.

Para complementar más esta información el siguiente gráfico (Figura 9) muestra cuántas butacas de cine hay por región en Chile hasta el año 2018 donde se puede observar la

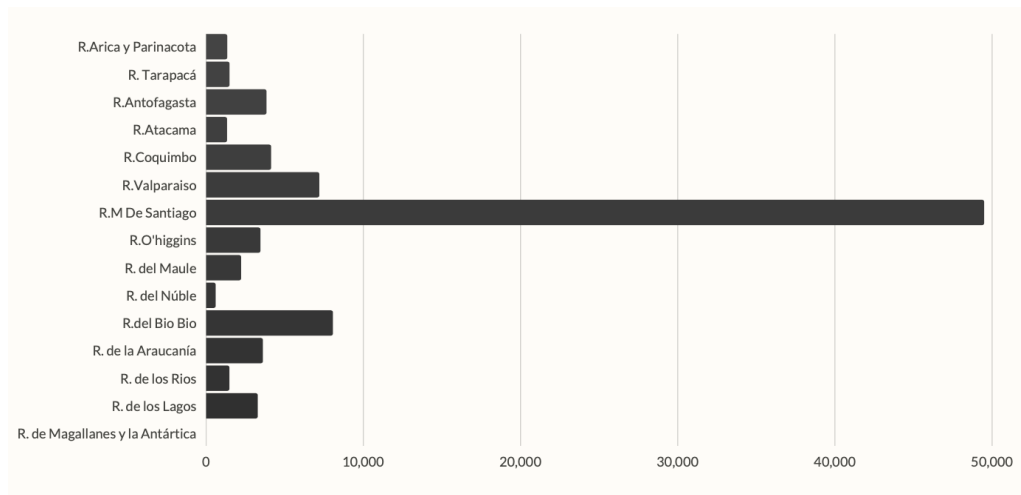
³⁷ Riveri, Valentina (2008). Industria cinematográfica en Chile. (Tesis de grado, Facultad de economía y negocios Universidad de Chile). Universidad de Chile.

³⁸ Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020, 28 septiembre). *Análisis del cine en Chile y sus audiencias – 2019*. <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/analisis-del-cine-en-chile-y-sus-audiencias-2019/>

cantidad la enorme brecha que existe entre la Región Metropolitana y las demás regiones del país, en las cuales hay menos de 50% de las butacas existentes en la RM³⁹.

Figura 9:

Cantidad de butacas de cine por Región- 2019



Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020, 28 septiembre). *Análisis del cine en Chile y sus audiencias – 2019*. <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/analisis-del-cine-en-chile-y-sus-audiencias-2019/>

Tras la publicación de este gráfico, el Ministerio de Culturas declara que la información rescatada es únicamente de las multisalas que facilitaron la información, de las cuales su gran mayoría son de cines de regiones diferentes a la Metropolitana de Santiago. A pesar

³⁹ Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020, 28 septiembre). *Análisis del cine en Chile y sus audiencias – 2019*. <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/analisis-del-cine-en-chile-y-sus-audiencias-2019/>

de aquello, se logra demostrar que en la capital se encuentra sin duda la cifra más alta de butacas por habitante. Al respecto, el estudio señala:

“Se han identificado 515 salas de cine repartidas a lo largo del país, con un total de 91.668 butacas disponibles. Así, si analizamos la cobertura territorial en términos de la disponibilidad de butacas por región, tenemos que un 53,96% de éstas (49.464 butacas) se encuentran en la Región Metropolitana, seguida de la Región del Biobío con un 8,76% de las butacas, y la Región de Valparaíso con un 7,82%. Por otra parte, las regiones con menor número de butacas disponibles son las de Magallanes y la Antártica Chilena con solo 536 (0,58%) y la Región del Ñuble, con 575 butacas (0,63%)”⁴⁰.

3. INDUSTRIA EN DESARROLLO

En el siguiente apartad, el foco está en conocer cuales son los pilares fundamentales de la industria cinematográfica, cómo funcionan y cómo aportan a la realización y producción de proyectos audiovisuales. Además de comprender el modo de trabajo del cine chileno y como se ve el país a nivel industrial en comparación al resto de los países latinoamericanos, para así poder realizar un análisis a mayor cabalidad de las productoras a desarrollar.

⁴⁰Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020, 28 septiembre). *Análisis del cine en Chile y sus audiencias-2019*. <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/analisis-del-cine-en-chile-y-sus-audiencias-2019/>

3.1 Industria cinematográfica

La industria cinematográfica es un concepto que surge en los inicios del cine, sobre todo en Estados Unidos cuando comenzaron a lanzar películas bajo la tutela de Paramount, MGM, Fox, entre otros estudios. Según el libro “La industria cinematográfica latinoamericana” editado por Marta Fuertes y Guillermo Mastrini, se puede obtener el dato de que a medida que el tiempo pasa, año tras año son más de mil películas a nivel mundial las que son producidas, realizadas, y estrenadas en los distintos países del mundo bajo una misma lógica de realización y distribución⁴¹. Frente a esta realidad, entenderemos que la industria cinematográfica puede ser una rama clave de la economía de un país, mediante la producción y distribución de proyectos audiovisuales, ya sean cinematográficos o televisivos. Países como Estados Unidos e India, cuentan con una industria clara, existente y activa que permite generar los recursos necesarios para que una pieza audiovisual sea finalizada y difundida en espacios propios de este sector económico⁴².

Según el libro mencionado anteriormente y el estudio de Valentina Riveri, quien rindió su tesis de grado en relación a la industria cinematográfica en Chile, se entiende que la industria del cine en cualquier parte del mundo se resume en tres procesos claves para la

⁴¹ Fuertes, M., & Mastrini, G. (Eds.). (s. f.). *La industria cinematográfica latinoamericana* (Revisado ed.). Icrj.

⁴² Riveri, Valentina (2008). *Industria cinematográfica en Chile*. (Tesis de grado, Facultad de economía y negocios Universidad de Chile). Universidad de Chile.

formulación de una película, los cuales son producción, distribución y exhibición del film⁴³.

3.1.1 Etapa de producción

El proceso de producción es uno de los más complejos, dado que es el inicio de la idea, momento en el que la mayor cantidad de personas se ve involucrada en el proyecto y por ende, etapa en la cual es necesaria comenzar a buscar financiamiento y aliados para llevar a cabo la producción. Valentin Riveri, aclara que

“El proceso cuenta con un gran equipo de profesionales que se harán cargo de cada detalle de la película, desde el rodaje hasta su estreno. Además cuenta con el apoyo de personas que no pertenecen como tal a la industria del cine, pero que sí aportan con talento o en términos monetarios para lanzar este film, el cual una vez finalizado será un aporte para todas las partes y para el país que esté a cargo de la producción”⁴⁴.

⁴³ Riveri, Valentina (2008). Industria cinematográfica en Chile. (Tesis de grado, Facultad de economía y negocios Universidad de Chile). Universidad de Chile.

⁴⁴ Latorre, I. (2019). *Esquema de producción para contenido audiovisual* (Tesis de grado de Facultad de comunicación social). Universidad Javeriana, Colombia.

3.1.2.Etapa de distribución

El proceso de distribución está encargado de darle movimiento a la pieza audiovisual, de promocionar y publicitar la película o cortometraje que tenemos interés de vender y/o posicionar en un festival de importancia.

La distribución es diferente en cada país, ya que todos tienen sus propias reglas. Sin embargo, en la mayoría de los casos se adaptan a las reglas que tienen en Estados Unidos, país que por excelencia es reconocido por la gran industria cinematográfica que tienen y por la gran cantidad de obras que estrenan anualmente en sus diferentes opciones de distribución⁴⁵. Esto además, ha acarreado una histórica influencia cultural, demostrando que la industria del cine puede resultar un arma muy importante en este sentido.

3.1.3.Etapa de exhibición

El proceso de exhibición de una película es considerado el último paso a realizar y uno de los más importantes, ya que es el momento en que enfrentamos la película a una audiencia⁴⁶.

Hace unos cinco años atrás el interés de los productores en la etapa de exhibición se centraba totalmente en una proyección en salas de cine, considerando la cantidad de entradas recortadas y las butacas ocupadas. Sin embargo, hoy la industria del cine se ha

⁴⁵ Riveri, Valentina (2008). Industria cinematográfica en Chile. (Tesis de grado, Facultad de economía y negocios Universidad de Chile). Universidad de Chile.

⁴⁶ Riveri, Valentina (2008). Industria cinematográfica en Chile. (Tesis de grado, Facultad de economía y negocios Universidad de Chile). Universidad de Chile.

visto modificada por las nuevas plataformas de streaming, las cuales abrieron un nuevo espacio de exhibición de las películas. Es importante resaltar que estas plataformas se dividen por sector, área y continente mundial, por lo cual se debe considerar desde el inicio de la producción cuáles son los sectores a los que apuntamos, dónde se encuentra el público objetivo y cuáles son los países a los que venderemos el producto para ser exhibido, logrando así, un mejor control del mercado.⁴⁷

3.2 Financiamiento del cine en Chile

El siguiente apartado tiene como objetivo comprender el financiamiento del cine chileno y como los productores logran financiar los proyectos para poder llevar a cabo las 3 etapas mencionadas anteriormente. El financiamiento de una pieza audiovisual es una inversión que debe hacerse en el desarrollo de una producción la cual inevitablemente es un conflicto de primera necesidad a la que se enfrentan los productores del país, lo cual puede variar dependiendo del mercado en el que decidan trabajar para poder levantar fondos.

En Chile existen diversas opciones para financiar proyectos, pero es importante destacar que en variadas ocasiones un porcentaje de los presupuestos de las producciones cinematográficas viene de la inversión propia de la productora, siendo en algunos casos un requisito propio de los apoyos públicos para financiar piezas cinematográficas⁴⁸.

⁴⁷ Izquierdo, Castillo, J. (2012, agosto). *Distribución online de contenidos audiovisuales: Análisis de 3 modelos de negocio*. (N.º 21).

⁴⁸ CAEM. (2015). El cine en Chile en el 2014. Cámara de Exhibidores Multisalas de Chile A.G. (CAEM).

Sin embargo, existen otras estrategias para levantar fondos a las que optan las productoras, las cuales son las mencionadas a continuación:

3.2.1 Fondos de fomento audiovisual

El año 2004, surge en Chile la ley 19.981 denominada “Ley sobre el fomento audiovisual” la cual está publicada desde entonces en la página web de La Biblioteca del Congreso Nacional de Chile, en donde el artículo 1 indica lo siguiente:

“El Estado de Chile apoya, promueve y fomenta la creación y producción audiovisual, así como la difusión y la conservación de las obras audiovisuales como patrimonio de la Nación, para la preservación de la identidad nacional y el desarrollo de la cultura y la educación”⁴⁹.

El artículo 8 incorporado en el capítulo 3 de la misma ley, indica la creación del Fondo de Fomento Audiovisual, el cual deberá ser administrado por el Ministerio de las Culturas, el Arte y el Patrimonio, destinado a otorgar ayudas para el financiamiento de proyectos, programas y acciones de fomento de la actividad audiovisual nacional.⁵⁰

Estos fondos financian total o parcialmente proyectos de cortometrajes, largometrajes, etc. Además de aportar económicamente en el desarrollo de guión (hasta 5.000 USD),

⁴⁹ Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. (2004, 10 noviembre). *Ley Chile. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile*. www.bcn.cl/leychile. <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=232277>

⁵⁰ Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. (2004, 10 noviembre). *Ley Chile. Biblioteca del Congreso Nacional de Chile*. www.bcn.cl/leychile. <https://www.bcn.cl/leychile/navegar?idNorma=232277>

producción audiovisual de cortometrajes (hasta 43.830 USD), producción audiovisual de largometrajes (hasta 250.530 USD), producción audiovisual regional (hasta 43.840 USD). Es importante destacar que los montos recién entregados son exclusivos para los proyectos de animación⁵¹.

3.2.2 Corporación de Fomento a la Producción (CORFO)

Es un servicio público de Chile que tiene como objetivo apoyar a los emprendimientos, fortaleciendo en capital humano y capacidades tecnológicas, teniendo como principal foco contribuir al desarrollo económico del país⁵².

En cuanto al sector audiovisual como tal, CORFO aporta económicamente en diferentes líneas del desarrollo de un proyecto. En primera instancia se encuentran los concursos audiovisuales en los cuales se financia hasta un 70% de la producción⁵³. Es un concurso apto para el área de animación en cuanto a largometrajes, series y cortometrajes, líneas en las que otorgan hasta 18.771 USD en el caso de los largometrajes, .759 USD para los cortometrajes y 18.771 USD para series y miniseries⁵⁴.

⁵¹ Ministerio de las Artes, la Cultura y el Patrimonio. (s. f.). *Convocatorias Fondo Audiovisual*. Fondo de Fomento Audiovisual. Recuperado 30 de agosto de 2021, de <https://www.fondosdecultura.cl/fondos/fondo-audiovisual/lineas-de-concurso/>

⁵² *Corfo*. (s. f.). CORFO. <https://www.corfo.cl/sites/cpp/homecorfo>

⁵³ CORFO. (s. f.). *CORFO: Concursos Audiovisuales*. <https://www.corfo.cl/sites/cpp/concursoaudiovisual>.

⁵⁴ CORFO. (s. f.-a). *Corfo: Apoyo Desarrollo de Proyectos Unitarios y Series*. https://www.corfo.cl/sites/cpp/convocatorias/concurso_audiovisual_agosto_2019_proyectos_unitarios_series

Además, otorgan fondos para la distribución audiovisual de los proyectos los cuales también financian hasta un 70% en cualquiera de sus modalidades. En el caso de la animación los realizadores pueden optar a las siguientes modalidades⁵⁵, las cuales se pueden revisar en la página web de CORFO:

1. Modalidad Exhibición y Comercialización Nacional; Se entrega hasta un tope de 37.542 USD para películas que cuenten con más de 30.000 espectadores o 25.028 USD para películas que tengan menos de 30.000 espectadores.
2. Modalidad Exhibición y Comercialización Internacional; Se entrega un tope de 25.028 USD por proyecto.

3.2.3 Coproducciones

En tercer lugar, apoyado en los datos entregados por Carlos Bertaggia el año 2013 en su estudio “El complejo modelo de financiamiento del cine chileno”, están las coproducciones, que son una buena forma de financiamiento y de reducir gastos para el productor chileno, dado que puede bajar entre el 30% y 40% del costo final. el cual se divide entre los diferentes productores del proyecto, quienes invierten un porcentaje en la película, logrando que para Chile el valor final a financiar sea más bajo. Además de lograr tener una audiencia más amplia, siempre y cuando se negocie un estreno oficial en ambos países⁵⁶.

⁵⁵ CORFO. (s. f.-c). *Corfo: Línea de Apoyo Distribución y Comercialización Nacional*. https://www.corfo.cl/sites/cpp/convocatorias/programa_distribucion_audiovisual_modalidad_de_exhibicion

⁵⁶ Carla Alonso Bertaggia. (2013, 29 septiembre). *El complejo modelo de financiamiento del cine chileno*.

Dentro de la lógica de las coproducciones, existen diversas negociaciones que pueden realizar los productores, ya que estos aportes pueden ser totalmente monetarios, territoriales (entendiendo que el país coproductor puede sumar sus apoyos estatales al proyecto, como también se puede ver la opción de rodar o postproducir ciertas partes del proyecto en el otro país, con el fin de reducir costos), como también pueden ser de personal y técnicos que puedan aportar artísticamente al proyecto con algún cargo o rol para la realización de la película o pieza audiovisual. Es importante destacar que para realizar este tipo de producciones, ambas partes deben saber desde el inicio cuáles serán las condiciones en cuanto a la propiedad del proyecto y los ingresos⁵⁷.

3.2.4. Aportes privados

En último lugar está el sector privado, el cual en ocasiones contribuye a la realización de películas. Los aportes de empresarios o las mismas productoras, son sobre todo en las películas que tienen un gran potencial de audiencia y que logran generar un mayor marketing para las empresas privadas⁵⁸.

Adicionalmente, existen otros programas y formas de levantar fondos en Chile, sin embargo no serán explicados detalladamente dado que esta investigación está centrada netamente en las producciones cinematográficas y no en las televisivas como lo son esos fondos.

⁵⁷ *Cómo coproducir con Chile*. (s. f.). CinemaChile. Recuperado 9 de junio de 2021, de <https://cinemachile.cl/como-coproducir-con-chile/>

⁵⁸ Carla Alonso Bertaggia. (2013, 29 septiembre). *El complejo modelo de financiamiento del cine chileno*.

3.3 Festivales y espacios de exhibición de importancia para la animación

Es importante reconocer los espacios de exhibición y distribución fundamentales para la animación para saber cómo aportan a las productoras al ofrecer tiempo y espacio de proyección de los proyectos trabajados por cada una, ya que finalmente la distribución no sólo se da en salas comerciales, sino que también en circuitos de festivales.

Para esta investigación es de suma importancia reconocer el Festival Internacional de Animación CHILEMONOS y el Festival Internacional de cine de Animación de Annecy. Dos instancias importantísimas para la producción de *Homeless* e *Historia de un oso* ya que ambos tuvieron la oportunidad de estrenar en estos espacios. Además, de reconocer cuales son los festivales denominados “Oscar Qualifying”.

3.3.1. Festival Internacional de Animación CHILEMONOS

El Festival Internacional de Animación CHILEMONOS es una actividad financiada por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, a través de la convocatoria del Fondo Audiovisual. Surge en base a la fundación CHILEMONOS, la cual desde el 2011 se convirtió en un organismo sin fines de lucro que tiene como objetivo promover, fomentar y desarrollar la animación nacional a nivel mundial⁵⁹.

⁵⁹ Chilemonos. (s. f.). *CHILEMONOS*. <https://chilemonos.cl/web2021/>

Hoy es uno de los festivales de animación más importantes del mundo y el único en Chile en ser calificador para los premios Óscar en la categoría de animación⁶⁰. Tiene cinco líneas de acción las cuales son cultura, industria, formación, investigación y difusión que buscan generar nuevas audiencias para la animación⁶¹.

El festival hoy en día recibe proyectos de diferentes partes de Latinoamérica, los cuales compiten para obtener el reconocimiento del mismo festival. Las categorías para ser nominado en el festival CHILEMONOS son: Competencia Internacional de Cortometrajes Animados, Competencia Latinoamericana de Cortometrajes Animados, Competencia Latinoamericana de Cortometrajes de Escuela, Competencia Internacional de Cortometrajes de Escuela, Competencia Latinoamericana de Series Animadas y Competencia Latinoamericana + España de Largometrajes Animados⁶².

Luego de 10 años de trayectoria, CHILEMONOS es un espacio fundamental para los productores y realizadores cinematográficos del área de la animación ya que permite el desarrollo del mismo sector de la industria, abriendo espacios de encuentro internacional que permiten generar redes y contactos a nivel mundial⁶³.

⁶⁰ *Festival CHILEMONOS – 10mo Festival Internacional de Animacion.* (2021). Festival Chilemonos. <https://chilemonos.cl/web2021/>

⁶¹ Chilemonos. (s. f.). *CHILEMONOS.* <https://chilemonos.cl/web2021/>

⁶² CHILEMONOS. (2021). El Festival Internacional de Animación CHILEMONOS cumple 10 años y para celebrarlos ofrece múltiples actividades gratuitas y exhibiciones liberadas. *Solomonos.*

⁶³ CHILEMONOS. (2021). El Festival Internacional de Animación CHILEMONOS cumple 10 años y para celebrarlos ofrece múltiples actividades gratuitas y exhibiciones liberadas. *Solomonos.*

Dentro de los largometrajes y cortometrajes chilenos que han sido reconocidos por el festival se encuentran ambas piezas a analizar en esta investigación, además de *Nahuel y el libro mágico* (Germán Acuña, 2019), *Bestia* (Hugo Covarrubias, 2021), *Canción de lobos* (Joshua Chung, 2020), entre otras⁶⁴.

3.3.2. Festival Internacional de cine de Animación de Annecy

El Festival de Animación de cine de Annecy surgió durante el año 1960. Inicialmente se realizaba cada dos años, sin embargo el 1998 comenzó a realizarse anualmente durante el mes de junio, lo cual se ha mantenido hasta la fecha ⁶⁵.

Hoy es el festival de cine de animación más importante a nivel mundial y por ende, está dentro de la categoría de festivales Oscar Qualifying⁶⁶, los cuales son requisito para poder llegar a la ceremonia del séptimo arte más importante del mundo.

Es una competencia entre películas de animación de diferentes técnicas, como 2D, 3D, Stop Motion, etc. Recibe participantes de distintas partes del mundo, quienes pueden participar en las siguientes categorías: Largometrajes, cortometrajes, películas para ser emitidas en televisión, películas de estudiantes, películas producidas para internet⁶⁷.

⁶⁴ Chilemonos. (2021). *Ganadores 2021 – Festival CHILEMONOS*. <https://chilemonos.cl/web2021/ganadores/>

⁶⁵ *Annecy International Film Festival*. (s. f.). Official Website. Annecy Film Festival. Recuperado 3 de septiembre de 2021, de <https://www.annecy.org/>

⁶⁶ *Festival de Annecy*. (s. f.). FilmAffinity. Recuperado 3 de septiembre de 2021, de https://www.filmaffinity.com/es/award_data.php?award_id=annecy

⁶⁷ *Annecy International Film Festival*. (s. f.). Official Website. Annecy Film Festival. Recuperado 3 de septiembre de 2021, de <https://www.annecy.org/>

Durante las diferentes jornadas de la ceremonia, los participantes proyectan sus proyectos en diferentes cines de la ciudad de Annecy. Además de proyectarse películas categorizadas de culto, según la temática del festival⁶⁸.

En relación al jurado del Festival, es importante mencionar que este está compuesto por miembros del mundo cinematográfico de la animación, incluidos técnicos, historiadores, directores, productores, animadores, directores de arte, etc. Además deben entregar los premios a los ganadores, dentro de los cuales el premio principal es el Cristal de Annecy, entregado a productores y directores del mejor largometraje de cada año y el Top prize o Grand prize el cual se da desde 1960 al mejor cortometraje⁶⁹.

Hoy en día, más allá de ser una oportunidad para proyectar las piezas cinematográficas, se generan encuentros entre directores experimentados y talentos emergentes quienes asisten a diversas actividades de celebración para compartir y conocer gente del rubro.

⁶⁸ *Annecy International Film Festival*. (s. f.). Official Website. Annecy Film Festival. Recuperado 3 de septiembre de 2021, de <https://www.annecy.org/>

⁶⁹ *Festival de Annecy*. (s. f.). FilmAffinity. Recuperado 3 de septiembre de 2021, de https://www.filmaffinity.com/es/award_data.php?award_id=annecy

III. DESARROLLO

Esta investigación tiene como foco los modelos de producción de dos proyectos de animación chilena que sirven como estrategia para llevar a cabo un largometraje. Por un lado está el cortometraje *Historia de un oso* de la productora Punkrobot, la cual a pesar de ser un cortometraje se seleccionó para este estudio por su éxito, el cual permite a PunkRobot estar hoy en día en pre producción de un largometraje. Y por otro, *Homeless, la película* de la productora Lunes. Estas productoras se escogen por los siguientes factores:

1. Ambas lograron exhibir en Annecy, el festival de animación más importante del mundo.
2. Los conflictos principales de cada historia se relacionan con ciertos pilares ya vistos relacionados con las audiencias, principalmente generar cercanía con la temática optada.
3. Ambas luego de estos proyectos están en busca de estrenar un largometraje.
4. El modelo de producción de ambas varía mucho, lo cual permite conocer los diferentes métodos de trabajo chilenos.

El análisis de estas productoras se va a hacer en base a un esquema similar entre ambas, donde en un inicio se contextualizan sus trayectorias, hace cuánto tiempo existen, qué tipo de productos crean, quienes son sus directores, etc. Para continuar con el modelo de producción que utilizaron con sus obras, hasta llegar a llegar a un largometraje en

preproducción o estrenado en Chile. Se buscará observar así cuales fueron y son los desafíos, problemas y logros de cada productora con sus contenidos, audiencias y rodajes. Para finalizar, se cruzará la información de ambas para saber cómo funcionan los modelos de producción en Chile y como los productores obtienen ayuda para la realización.

1.PUNKROBOT ANIMATION STUDIO



Punkrobot es un estudio de animación chileno conformado por animadores, productores, artistas visuales, cineastas, entre otros. Su principal objetivo desde que comenzaron a trabajar el año 2007 es producir y generar contenido audiovisual infantil.

Gabriel Osorio, Patricio Escala, Maria Soto Aguilar y Antonia Herrera son quienes comenzaron esta iniciativa y quienes fundaron PunkRobot cuando iniciaron la postulación a festivales de animación con el cortometraje *Residuo* (2007).

Tras años de extenso trabajo con diferentes series, cortometrajes y publicidad animada (producciones que serán desarrollados a continuación), lograron ganar el primer Oscar para Chile en la categoría mejor cortometraje animado con *Historia de un oso* durante el año 2016. Una carrera que también será analizada, porque resulta vital como modelo de producción y distribución dentro del contexto chileno.

Trabajos previos a "Historia de un oso"

A. *Flipos* (2008, serie animada)



2008, *Serie Flipos (Poster serie)*. Escala.P

Es una serie animada en 3D para niños, producida por PunkRobot durante el año 2008, mismo año en el que postularon al Consejo Nacional de Televisión (CNTV) con un teaser, instancia en la cual ganaron el fondo para poder llevar a cabo la realización de la serie el año 2008.

Con Gabriel Osorio como director, Patricio Escala como Productor ejecutivo y Antonia Herrera como Animadora y Directora de arte, lograron hacer una serie 3D y en HD que habla sobre el viaje y aventura de unos amigos al espacio en su nave espacial.

Una vez finalizada la producción, la pieza audiovisual fue seleccionada en los premios “Que veo”, donde obtuvo el premio a Mejor serie de televisión.

La serie fue transmitida por Canal 13 durante el año 2017 en dos diferentes horarios, además de ser comprada por Video On Demand (VOD) para ser vista gratuitamente por los suscriptores de la plataforma de VTR. Finalmente la serie llegó a Netflix, plataforma de streaming en la cual se encuentra disponible para su visualización hasta la fecha.

B. *“Muelin y Perlita” (2014, Serie animada)*



2014, Serie

Muelin y Perlita (Poster Serie). Escala.P.

Durante la realización de *Flipos* comienza a rondar en el equipo de PunkRobot la idea de hacer mini cápsulas animadas para infantes que les permita enseñar a los niños buenos hábitos de higiene bucal. El gran desafío de esta realización era hacer contenido que no se viera publicitario, sino que tuviera un resultado más cinematográfico como lo son las series y/o cortometrajes. Decidieron entonces generar animaciones con formas similares a dientes y muelas que pudieran ser los protagonistas de esta historia de aventura y acción. Tras ganar el fondo CNTV el año 2011, en donde recibieron \$165.957.852 el equipo logró llevar a cabo la realización de la serie. El proyecto creció de manera exponencial, logrando cambiar los planes originales de producción, en donde se planteaba hacer mini cápsulas con un máximo de trece escenarios que debía realizar el equipo de arte. Ahora los escenarios eran veinte y los personajes habían pasado de trece a 32 debido al éxito en transmisiones que tuvieron con "Muelin Y Perlita" y sus 26 capítulos.

La serie fue transmitida por el canal UCTV de Chile y hoy está disponible en el sitio web de CNTV y Amazon Prime Video. Además fue comprada por los canales brasileños Escola TV y Globo durante el 2014.

Historia de un Oso (2014) de Gabriel Osorio



*Gabriel Osorio y Patricio Escala (2014). Historia de un oso [Cortometraje]
Chile.Punk Robots.*

Ficha técnica

Nombre: *Historia de un oso*

Año de estreno: 2014

País: Chile

Dirección: Gabriel Osorio

Guion: Daniel Castro

Gabriel Osorio

Casa productora: PunkRobot

Producción Ejecutiva: Patricio Escala

Animadores: Angel Pérez

Antonia Herrera

Fernanda Frick

Nicolás Canales

Dirección de arte: Antonia Herrera

Sonido: Cristián Cosgrove

Montaje : Dënver

Duración: 9 min

Sinopsis

Un oso solitario y triste visita diariamente una esquina donde cuenta una historia a través de marionetas de hojalata con su diorama mágico. Un reflejo de sus propias vivencias. La cual cuenta la separación que vivió de su familia, esposa e hijo al haber sido secuestrado violentamente para actuar en un circo por los dueños del mismo lugar. Llevándolo a tener un trabajo forzado del cual tras años de maltrato y violencia excesiva, pudo escapar pero al volver a su hogar su familia ya no estaba. Ahora el oso a través de su relato vive con la esperanza de poder volver a reencontrarse con ellos, a quienes solo recuerda mediante fotografías y marionetas⁷⁰.

Preproducción y animación digital

Historia de un oso es un cortometraje dirigido por Gabriel Osorio, quien desde sus inicios en el cine tuvo el interés de contar esta historia tan personal para él y su familia.

Historia de un oso es, en rigor, la historia del abuelo del director, quien fue exiliado durante la dictadura de Augusto Pinochet. Luego de transmitir la idea a Patricio Escala, el productor del proyecto, Osorio logró tener un equipo de 15 personas pertenecientes al equipo de PunkRobot interesadas en la realización del mismo y de la creación del universo que se tenía que representar. Para Gabriel Osorio el hacer un cortometraje que literalmente hablará de la tortura, el exilio y la dictadura nunca fue una opción, entonces desde un

⁷⁰ *Historia de un oso (C) (2014)*. (s. f.). FilmAffinity.<https://www.filmaffinity.com/es/film579916.html>

inicio se buscó una metáfora que permitiera generar un pensamiento reflexivo más allá de lo que se mostraba en pantallas. Es así, como el equipo de PunkRobot comenzó en búsqueda de un universo, espacio, personajes y tramas que permitieran representar el quiebre de una familia por fuerzas autoritarias dentro de un país.

Según una entrevista realizada por Chilemonos a PunkRobot y publicada en el primer número de la revista Solomonos magazine, la primera duda que surgió en el equipo fue decidir el tipo de metáfora que se buscaba y cómo se realizaría. El objetivo estaba claro, por lo mismo la primera pregunta de Gabriel Osorio previa a la realización fue ¿qué personaje y situación puede representar un quiebre familiar totalmente arbitrario?

Al responder esa pregunta, PunkRobot decidió que el personaje principal sería un animal grande e imponente que representaría al abuelo del director. Posteriormente, se pensó en un oso que a lo largo del relato es llevado arbitrariamente a un circo. Sin embargo, con el primer resultado apareció el primer gran conflicto para la producción: lograr que el animal se viera como una criatura con quien se pudiera empatizar y no asustar, dado que en muchas ocasiones los osos son animales violentos y que producen rechazo, sobre todo en los más pequeños, quienes eran uno de los principales focos de atención a nivel de audiencia.

Luego de varias muestras y representaciones del oso creadas por Antonia Herrera (Directora de arte), lograron crear al personaje principal de esta historia. Un animal grande, macizo y con rostro de ternura. Es importante destacar que Antonia Herrera y Gabriel Osorio son artistas plásticos, por lo que el interés de ambos de sorprender en cada uno de los frames del cortometraje era importante. No bastaba con solo realizar un

cortometraje donde la historia se comprendiera, si no que era necesario hacer una obra de arte que representará a la perfección los estudios e intereses de cada uno de ellos y que se relacionarán a los gustos del público objetivo de la película.

La siguiente imagen (Figura 10) es uno de los bocetos realizados por la directora de arte Antonia Herrera para la Galería D21 y publicado el 26 de julio del 2018 por la editorial y revista “D21 proyectos de arte”. Es uno de los primeros bocetos hechos con lápiz grafito de Antonia Herra aceptados por la producción, en donde se comenzaba a visualizar la caracterización física del personaje.

Figura 10:

Boceto caracterización.



*Herrera, Antonia, (2015), Bocetos caracterización Oso. Dibujo a grafito.
http://www.d21.cl/wp-content/uploads/2018/07/cat-historiadeunoso_web.pdf*

Este mismo boceto, luego de varias modificaciones y feedback de los diferentes departamentos, comenzó una fase de digitalización al igual que el resto de los personajes y escenarios. Sin embargo, es de suma importancia destacar el trabajo a mano previo existente en el cortometraje, ya que todas las partes se hicieron primero de la manera presentada anteriormente en el boceto y en la imagen a continuación bajo la técnica de grafito (Figura 11).

Figura 11:

Bocetos Oso a grafito



Herrera, Antonia, (2015), Bocetos caracterización Oso. Dibujo a grafito.

http://www.d21.cl/wp-content/uploads/2018/07/cat-historiadeunoso_web.pdf

Luego de digitalizar al personaje principal y crear vida en cuanto a sus movimientos, comenzó el proceso de la realización de escenarios y extras. El circo, las calles y la casa del personaje. En cuanto a las locaciones, desde un inicio, se pensó que la historia transcurriría en lugares con una estética similar a Quinta Normal y Valparaíso. Es así como comenzaron a exponerse los diferentes sets.

En la siguiente imagen se puede apreciar el dibujo en acuarela de uno de los sets utilizados en la realización del cortometraje.

Figura 12:

Boceto en acuarela circo en blanco negro y a color.



Herrera, Antonia., Osorio Gabriel (2016), Bocetos caracterización Oso. Dibujo a acuarela. http://www.d21.cl/wp-content/uploads/2018/07/cat-historiadeunoso_web.pdf

A pesar de que la idea de realizar un circo no fue algo que apareció desde un principio, Gabriel Osorio reveló en una entrevista realizada por T13 el año 2016, que la idea de comparar el circo con la política funcionaba a la perfección por las decisiones terribles que se toman respecto a los animales, considerando el nivel de abuso y de maltrato.

En paralelo al área creativa y artística del proyecto, el equipo de producción, liderado por Patricio Escala productor ejecutivo de PunkRobot, buscaba levantar fondos para financiar este proyecto. Búsqueda que le tomó 4 años, entre el 2010 y 2014.

Además de obtener el patrocinio de la Universidad de las Américas (UDLA), universidad que entrega presupuestos monetarios y facilita equipos audiovisuales para la realización de los proyectos de la productora, Punkrobot recibió el Fondo del Consejo Nacional de la Cultura, las Artes y el Patrimonio de Chile para la producción del cortometraje, presupuesto que rondaba alrededor de 25.000 dólares. Con esto comenzaron el rodaje del cortometraje. Sin embargo, este fondo sirvió únicamente para financiar los primeros minutos del proyecto, teniendo como resultado una pausa en la producción ya que debieron levantar fondos en base a otros proyectos que se estaban desarrollando en PunkRobot para ese entonces, finalmente, el cortometraje se financió completamente con aquellos proyectos teniendo un costo total de 40.000 dólares.

Tras estudiar los diferentes trabajos realizados por PunkRobot y revisar material informativo publicado en diferentes sitios web, se puede concluir que el trabajo más complejo que han enfrentado a lo largo de sus carreras fue justamente el rodaje de *Historia de un oso*, ya que no se realizó con los presupuestos óptimos y los conocimientos sobre lo que se estaba intentando de hacer. Esto último, principalmente porque *Historia de un oso*

es un cortometraje que a simple vista pareciera tener solo una técnica de animación, sin embargo en un mix de diferentes estrategias que se utilizaron para lograr los diferentes objetivos que se tenían en mente.

Según una entrevista realizada a Antonia Herrera por parte de Chilemonos, se entiende que el proceso de creación fue el que más retrasó el rodaje en todos sus aspectos, dado que prácticamente para el departamento de arte del proyecto se debieron pensar dos cortometrajes totalmente diferentes en cuanto a estética, momentos, etc.

Por un lado, se encuentra la historia de hojalata del oso, la cual fue realizada con animación 2D digital y 3D, además de incorporar escenas en donde todo fue dibujado a mano, lo cual en el cortometraje se ve como una secuencia de sombras similares al teatro de sombras chino. Antonia Herrea, comentó en SoloMonos que esta parte del cortometraje estuvo lista 2 años antes del estreno oficial. Y que más bien, la parte del oso en su “vida real” fue la más compleja de hacer y que antes de poder realizarla correctamente, PunkRobot tuvo que probar diferentes técnicas. Inicialmente crearon al oso en bocetos dibujados a mano para poder imaginar cómo se vería el oso. Una vez definido como era el personaje físicamente, fue incorporado en un software de animación para hacer esa parte del cortometraje en técnica 3D. Sin embargo, por decisión del equipo este finalmente se hizo en plastilina, ya que digitalmente no lograban crear las texturas necesarias del oso, como el pelo, partes húmedas, etc.

Al realizar al oso en formato de plasticina, el equipo hizo algunas partes del cortometraje en Stop Motion, lo que luego fue digitalizado y renderizado.

Según las palabras que Gabriel Osorio dio en una entrevista para Solo Monos, la parte de renderización y animación fue la más compleja en todo el proceso de producción.

“La parte del oso verdadero, que tiene pelo ese fue el desafío más grande en términos de todo, de modelado, de render, de animación...

Narrativamente, para mí, hacer una historia dentro de otra tiene que ver con lo que yo conozco, que es la animación. Las cosas se mezclan y el oso tiene una parte de mi abuelo y tiene una parte de mí, como animador que se dedica a hacer estos muñecos y contar historias”⁷¹.

Más allá de los términos prácticos de realización, a medida que el rodaje continuaba los mismos realizadores comenzaron a sentir frustración por lo que se estaba produciendo. De momentos se sentía una sensación de pérdida como también de miedo por el recibimiento de las audiencias frente a esto, ya que ellos mismos comenzaron a dudar de que audiencia era la indicada para este cortometraje.

Es así como Patricio Escala (productor del filme), comenzó inmediatamente a pensar en el proceso posterior a esto, donde la película debía ser distribuida en un país como Chile, donde sus producciones anteriores no habían sido bien recibidas en cuanto a los niveles y cantidades de espectadores.

⁷¹ SoloMonos. (14-09-29). SoloMonos Magazines Historia de un Oso. *SoloMonos*, 02.

Postproducción y distribución

Pasados cuatro años de trabajo entre la escritura de guion, ideas creativas, creación de espacios y muñecos, rodaje, postproducción de imagen y sonido, PunkRobot logró estrenar *Historia de un oso* por primera vez en una sala de cine. Durante el año 2014, durante el mes de mayo, se exhibió en el Festival Internacional de animación Chilemonos, el cual es uno de los espacios más importantes para el cine de animación latinoamericano y, en el cual, Patricio Escala y su equipo estaban nominados en la categoría “Mejor cortometraje nacional”. Finalmente ganaron el premio principal.

Luego, el cortometraje planea su estreno durante el mes de junio del 2014 en el Festival de Annecy, el más importante a nivel mundial para el segmento de la animación. Sumándose que ese mismo año los jueces y delegados de la ceremonia eran importantes rostros para la cinematografía mundial, lo cual para PunkRobot era un desafío importante. El ser los ganadores de la competencia de cortometrajes en el Festival de Annecy, para PunkRobot fue un gran triunfo que les permitía pensar en que la posibilidad de llegar a los premios Oscar existía.

El recorrido de *Historia de un oso* continuó su ruta de festivales en diferentes países del mundo. Durante un periodo de más de un año, donde lograron estar nominados en más de 100 festivales, dentro de los cuales se encuentra el Sanfic (Chile, 2014), Festival Animamundi (Brasil, 2014), Festival internacional de cine de Valdivia (Chile, 2015), Washington DC Independent Film Festival (Estados Unidos, 2015), IndieLisboa International Independent Film Festival (Portugal, 2015), entre otros. más de 55 premios

de importancia. Asimismo, mientras el cortometraje continuaba una ruta de festivales destacados a nivel mundial, el equipo de PunkRobot recibía la noticia que hace meses se esperaba. El 14 de enero de 2016 la nominación a los Oscar en la categoría “Mejor cortometraje de animación” era un hecho que se había logrado bajo una estrategia de producción que se desarrollará más adelante.

Prologue, de Richard Williams (Inglaterra), *We Can't Live without Cosmos*, de Konstantin Bronzit (Rusia) y *World of Tomorrow*, de Don Hertzfeldt (Estados Unidos), *Sanjay's Super Team*, de Sanjay Patel (Estados Unidos), fueron los otros cortometrajes nominados que anhelaban la estatuilla dorada, dentro de los cuales, el último mencionado, era el que más temor provocaba en las oficinas de PunkRobot dado que es un cortometraje producido por los estudios Pixar, quienes tiene un nivel de producción, trayectoria y presupuesto mucho mayor y que generalmente se llevan la estatuilla en esta categoría.

Tras una semana del anuncio de la nominación, PunkRobot hizo un acuerdo con Cinecolor, la empresa distribuidora oficial de películas de Disney en Colombia, Chile Perú y Venezuela, para que el cortometraje se proyectara en más de 100 salas de cine en Chile durante el 2016, presentándose previo a la transmisión de *Zootopia*, la nueva película Disney de ese año⁷². Lo que es un hecho inédito para un cortometraje nacional.

Es así como *Historia de un oso* logró pasar las adversidades o temores que preocupaban a los chilenos, y el 28 de febrero del 2016, PunkRobot obtuvo la primera estatuilla dorada

⁷² BioBio Chile. (2016, 15 febrero). “*Historia de un Oso*” se proyectará antes de “*Zootopia*” durante su estreno en Chile. BiobioChile Televisión. <https://www.biobiochile.cl/noticias/2016/02/15/historia-de-un-oso-se-proyectara-antes-de-zootopia-durante-su-estreno-en-chile.shtml>

para Chile.

Tras el reconocimiento de la Academia, Patricio Escala en una entrevista comentó que la estrategia para llegar a los premios Oscar fue la siguiente:

1. Tener ganas y buenas ideas.
2. Abrir camino donde no hay, lo que se resume en el bajo espacio en TV abierta y el poco interés de las audiencias chilenas, por lo que buscar opciones afuera siempre es la opción A para los productores de animación hoy en día.
3. Participar en la mayor cantidad de festivales, sobre todo los que son “Oscar qualifying” para llamar la atención a nivel mundial.
4. Crear ideas brillantes.
5. No detenerse al no obtener el presupuesto requerido al inicio⁷³.

Logros obtenidos en base a la estrategia de producción y distribución

Luego de la creación, difusión y distribución de *Historia de un oso* se reconocen ciertos logros a nivel de producción que aportan a la cinematografía chilena en términos generales. Claro está que la llegada del primer Oscar chileno causó un revuelo y sorpresa, sin embargo, la estatuilla dorada fue lograda en base a una estrategia de producción y distribución planeada de antemano por los productores de PunkRobot.

⁷³ Constanza Troncoso. (2016, 23 enero). Punkrobot, la productora detrás del corto animado candidato al Oscar. *La Tercera*.

Principalmente, el primer paso para poder obtener logros es visualizar a largo plazo cuál es el fin del cortometraje, para así comprender dónde se puede distribuir y en qué festivales puede comercializarse, considerando que en ocasiones algunos festivales eliminan automáticamente a las películas que ya han participado de otros, sobre todo por la exclusividad que se exigen en cuanto al estreno o premieres, u otras condiciones y requisitos que se exigen en el medio.

Es importante reconocer el producto de calidad internacional logrado por PunkRobot, el cual es una consecuencia del flujo de trabajo y equipo humano que estuvo a cargo de la realización del cortometraje, en el cual desde un inicio se comprendió y reconoció la baja cantidad de audiencia que estaba consumiendo este tipo de contenido a nivel local, por lo que las oportunidades de crecer enormemente desde territorio chileno era difícil, lo que llevó a Patricio Escala a formular una distribución centrada en un público infantil y familiar pero no necesariamente chileno, de tal forma se buscó la opción de globalizar, exponer y vender fuera del país el proyecto, situación que dio frutos dado que el cortometraje fue visto en más de 20 países, reproducido en multisalas a nivel mundial y comprado por distribuidores europeos que buscaban exponer el proyecto en canales de televisión en señal abierta. Sumándose a esto, luego del recorrido mundial realizado principalmente por Gabriel Osorio, él mismo reconoce que hoy en día las puertas de la animación chilena se han abierto a nuevas posibilidades dado que anteriormente la única forma de poder vender los proyectos era captando la atención de los grandes distribuidores de cine de las multisalas, lo cual era complejo sobre todo para los cortometrajes, el cual no tiene espacios propios y tampoco existe interés por visualizar contenido “express”. Sin

embargo, hoy las plataformas de streaming abrieron una nueva ventana de exhibición, la cual vino acompañada de un cambio social en los espectadores, quienes hoy en día buscan proyectos cortos que puedan ver al instante y no les tome tanto tiempo de visualización. Este cambio social fue captado por PunkRobot, productora que hoy en día planea ciertos proyectos a futuro en base a las nuevas necesidades, gustos y requerimientos de los espectadores a nivel mundial, donde se propone contenido ligero y sencillo de ver en cualquier momento del día, que se acomode a los horarios y preferencias de la audiencia. Considerando otras etapas de producción, es importante reconocer que luego del Oscar de *Historia de un Oso*, tal como está detallado en el marco teórico de esta investigación, se puede apreciar que los fondos estatales ampliaron sus presupuestos para financiar proyectos de animación, logrando que más productoras puedan obtener ayuda estatal que permita la realización de las diferentes etapas de un proyecto. Si bien, el crecimiento y apoyo estatal no ha sido enorme ni acorde al premio recibido por PunkRobot, es un cambio mínimo proveniente del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio.

En cuanto a los logros obtenidos desde una perspectiva más humana y no tanto a nivel de industria, Alejandro Rojas, director de Mampato y Ogú en Rapanui y director de la carrera de animación digital en la Universidad Mayor, asegura en una entrevista personal online que el trabajo de PunkRobot hizo crecer un 15% aproximadamente las matrículas para la carrera de animación digital a nivel nacional. Abrieron paso a que se reconozca este trabajo como una profesión en donde se pueda comprender qué es lo que realiza concretamente un animador digital, además de lograr que el público chileno sepa que en

el país se realiza animación propia, además de hacer posible y visible la llegada de un proyecto chileno en una ceremonia tan importante como los premios de La Academia.

El año 2017 se amplían las fronteras para la productora dado que durante el mes de junio de dicho año se formaliza de manera legal la unión de tres de las productoras más importantes a nivel latinoamericano: Hype (Brasil), Red animation Studios (Perú) y PunkRobot (Chile) forman “Los amigos”, una alianza estratégica de producción que permite que los tres países se fusionen a nivel cultural, industrial y económico para realizar nuevos proyectos de animación a futuro. Se abre la posibilidad de tener nuevas oportunidades y un público más amplio para el contenido que se realiza en los dos estudios en donde el único objetivo es poder realizar contenido de calidad y entretenido para las audiencias en base a coproducciones basadas en lo intercultural y educativo de latinoamérica.

Proyectos tras *Historia de un oso*

Desde los inicios de PunkRobot Animation Studio, Gabriel Osorio, Patricio Escala, Antonia Herrera y María Elisa Soto-Aguilar han buscado que el sello de Punkrobot y de su trabajo sea entretener a la audiencia y a ellos mismos con sus proyectos. Lo fundamental nunca es ganar premios de importancia, si es así son bien recibidos pero el objetivo es generar contenido de entretención para los más pequeños del hogar.⁷⁴

⁷⁴ Carrasco, F. (2020, 27 noviembre). Emoticlub: Nueva serie infantil sobre las emociones de los niños llega a TV Educa Chile. *Tecno Educación*. <https://tecnoeducacion.cl/2020/11/27/emoticlub-nueva-serie-infantil-sobre-las-emociones-de-los-ninos-llega-a-tv-educa-chile/>

Al revisar su cinematografía es posible notar que hay una línea de contenido que se mantiene constante a lo largo de los años, dentro de los cuales los proyectos educativos son una parte fundamental de sus trabajos, tal como ocurre con *Muelin y Perlita*, proyecto en el cual la importancia era enseñar a los niños de forma entretenida como hacer un buen lavado de sus dientes.

A. Historia de un oso (Libro ilustrado, 2016)



Herrera, Antonia,. Osorio Gabriel (2016), Libro ilustraciones Historia de un oso.

http://www.d21.cl/wp-content/uploads/2018/07/cat-historiadeunoso_web.pdf

Luego del éxito de *Historia de un oso*, Gabriel Osorio, Antonia Herrera y Patricio Escala el año 2016 enfrentaron el desafío de hacer un libro de ilustraciones exclusivas para el libro basadas en el mismo cortometraje para la editorial Zig - Zag. El libro está repleto de dibujos en acuarela y tinta china que en tan solo 36 páginas logran replicar la exitosa historia del oso que anteriormente se había presentado en formato audiovisual.

Este proyecto fue una forma de ampliar el logro del cortometraje en los premios Oscar y poder generar ingresos nuevos con el mismo producto pero en otro formato.

B. Guitarra y Tambor (Serie animada, 2018 - 2020)



2018-2020, Serie Guitarra y Tambor (Poster Serie). Escala.P.

El año 2017 Antonia Herrera toma la dirección de *Guitarra y Tambor*, una serie de TV para infantes bajo la producción de PunkRobot y Hype (Brasil) como uno de los primeros proyectos animados bajo las coproducciones de “Los amigos”. La serie tiene como protagonista a diferentes instrumentos que son amigos inseparables y busca representar y apoyar el autoestima, empatía, confianza, solidaridad, entre otros. Este proyecto finalizó la producción de la primera temporada el año 2018, tras haber ganado un fondo entregado por el CNTV donde el equipo recibió \$263.000.000 para la realización de 20 capítulos de 3 minutos, los cuales fueron estrenados el año 2019 en Disney Junior, TVN y TV EDUCA.

Un hecho que se suma a los logros posteriores al Oscar por parte de PunkRobot, dado que pudieron estrenar su producto en señal internacional en un canal de prestigio para latinoamérica y el mundo entero.

Continuando con el éxito de la serie, el año 2020 PunkRobot recibió un segundo apoyo por parte del CNTV Infantil para realizar la segunda temporada de la serie, quienes entregaron un monto total de \$191.203.693. Serie que desde sus inicios tenía su ventana de exhibición y distribución asegurada para la segunda temporada.

C. La leyenda de Zeta & Ozz (Serie animada, 2018)



2018, Serie Zeta y Ozz

(Poster Serie). Escala.P.

Posterior a la ceremonia de los Oscar también la productora firmó un acuerdo de coproducción con Niño Viejo y Typpo, dos productoras de animación chilenas con el fin de llevar a cabo la realización de una nueva serie animada que recopila 10 microcortos de

15 segundos y 10 cortometrajes de 3 minutos para un público infantil. La serie fue estrenada en el festival de animación Chilemonos el año 2017, emitida por Cartoon Network durante el 2018 y 2019, en donde se presentaba una historia de dos amigos dispuestos a hacer lo que sea para ser los mejores en todo lo que se les presente en el camino.

Esta serie tiene el objetivo de continuar reforzando el apoyo a la animación latinoamericana por las grandes industrias como lo es Cartoon Network. De momento, solo se visualiza en latinoamérica, sin embargo se busca poder seguir ampliando el mercado de exhibición prontamente.

D.Emoticlub (Serie animada, 2020)



2020,SerieEmoticlub (Poster Serie). Escala.P.

A pesar del contexto pandémico que se situaba en todo el mundo el año 2020, PunkRobot luego de dos años de pre producción, logró estrenar la serie infantil *Emoticlub* el día lunes 23 de noviembre del 2020 en la plataforma online del Ministerio de Educación, en donde

se presenta contenido audiovisual que permita generar algún tipo de aprendizaje en los infantes.

La serie fue financiada con un fondo otorgado por el CNTV infantil, el Ministerio de educación y la Universidad de las Américas, con el fin de poder enseñar a niños entre 4 y 8 años que existen diversas emociones las cuales hay que normalizar y aceptar en los diferentes momentos de la vida. La serie fue pensada para animar a los niños que de un momento a otro debieron encerrarse en sus casas debido al Covid-19.

E. Wow Lisa (Serie animada, En producción)



Preproducción. Serie Wow Lisa (Poster Serie). Escala.P.

Hoy en día PunkRobot se encuentra en la producción de *Wow Lisa*, una serie preescolar que relata la historia de una ratona que valora cosas insignificantes para el resto del mundo.

El CNTV hasta el momento ha entregado dos fondos para financiar la serie logrando que la nueva producción de Patricio Escala ya cuenta con \$226.736.476 para la realización de

la serie que reunirá diferentes técnicas de animación como es el 3D con escenas de la vida real.

F. Historia de un oso (Largometraje, en preproducción)

Es inevitable no hablar del gran aporte cinematográfico que PunkRobot ha entregado a Chile y Latinoamérica en general. Si bien todos conocemos *Historia de un oso* como el cortometraje que ganó el Oscar el año 2016, es importante señalar que esta historia desde antes de su pre producción se había pensado en formato de largometraje, un hecho que se retrasó un par de años luego del increíble recorrido y éxito que obtuvo el cortometraje a nivel mundial. Sin embargo, hoy los realizadores decidieron volver a los orígenes de esta historia y comenzar desde cero a crear una historia basada en el oso pero que esta vez sea totalmente en 3D y que su ventana de exhibición sean las salas de cine.

En relación a eso, Gabriel Osorio asegura en diversas entrevistas que la idea del largometraje es continuar bajo la misma línea de estética y temas, pero separarse de lo que ocurre en el cortometraje, por lo que no es *Historia del oso 2* o la venganza de lo ocurrido y vivido por el Oso en la primera versión de esa historia, si no que es una historia que se desliga totalmente de lo que ya se vio pero que mantiene la vida dentro de la ciudad del Oso y que continúa bajo el mensaje inicial del cortometraje, el cual es el amor de la familia y seres queridos que están presentes siempre de alguna manera en nuestras vidas.

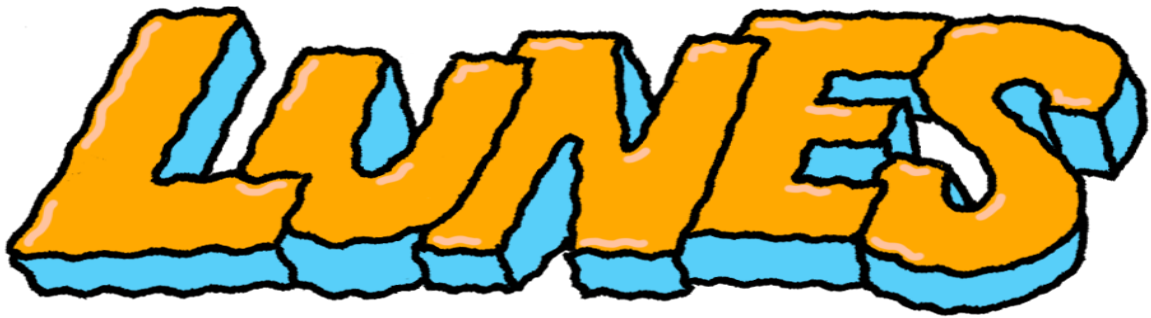
A pesar de que luego del Oscar la posibilidad de realizar el largometraje se volvió a pensar, sobretudo ahora que el equipo tenía la experiencia del tiempo de demora en realización, Osorio no sabía si valía la pena demorar tanto para hacer el largometraje considerando

que sol para el cortometraje de 10 minutos de duración se demoraron aproximadamente 4 años. Sin embargo, el equipo decidió continuar con el trabajo igual, lo que los llevó a postular a diferentes fondos estatales con la esperanza de conseguir presupuesto y financiamiento para cumplir el sueño del largometraje.

El año 2017, PunkRobot de la mano de Patricio Escala ganó el fondo audiovisual entre 158 proyectos, adjudicándose un monto total de \$179,9 millones de pesos para llevar a cabo la película.

A pesar del aporte estatal, Patricio Escala declara en diversas entrevistas realizadas por BBC News que no es suficiente para el trabajo que buscan realizar, por lo que están buscando apoyo internacional que les permita obtener mayores recursos económicos dado que en Chile no existe opción de obtener el presupuesto requerido, lo cual les ha funcionado bastante ya que luego de recibir la estatuilla dorada, crearon muchos contactos de audiovisuales que trabajan en los estudios de Los Ángeles. Por el momento, se mantienen creando el guion de la película y haciendo la animación que les permita trabajar de manera más fluida una vez que obtengan el presupuesto necesario para realizar la película con la misma calidad de imagen que el cortometraje ya exhibido. Sin embargo, es importante destacar que finalmente PunkRobot se está enfrentando nuevamente a las mismas dificultades que tuvo en la preproducción del cortometraje, lo cual demuestra que a pesar del éxito y reconocimiento que crearon en la industria, de todas formas la producción de un largometraje en Chile es sumamente complejo de realizar.

2. LAURENT LUNES ANIMATION STUDIOS



Lunes es una productora independiente de cine de animación chileno y estudio creativo de 2D y 3D. Fundado por José Ignacio Navarro, Jorge Campusano y Santiago O’Ryan en conjunto con un equipo de cineastas dedicados a diferentes disciplinas del cine, tales como ilustradores, guionistas, animadores, directores, etc.

Según información publicada por la revista SoloMonos, el sello de LUNES es generar contenido audiovisual de animación originales que contengan críticas sociales principalmente, el cual está destinado a personas de todas las edades, que principalmente rondan entre “los 1 y los 99 años”.⁷⁵

La productora inicialmente comenzó incursionando el humor negro, sin embargo hoy en día ya están abiertos a nuevas posibilidades que les permitan abrir el nivel de audiencias

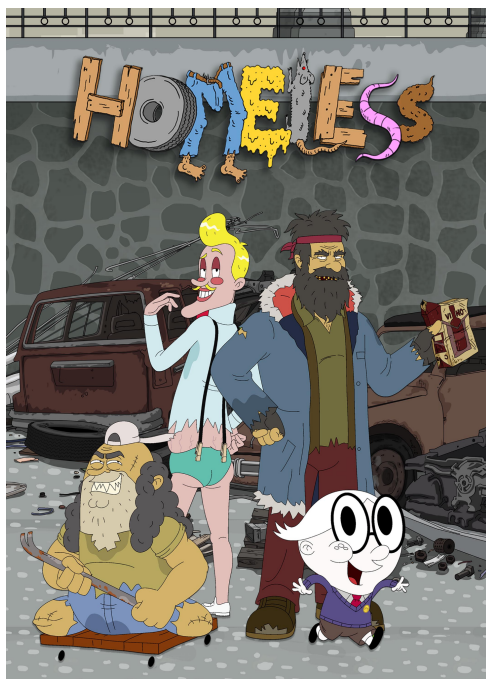
⁷⁵ MonoClub. (2019). Lunes – MONOCLUB. *SoloMonos*. <https://monoclub.cl/2020/lunes/>

a nivel mundial. Sin embargo, su sello característico de centrarse en los adultos sigue siendo un objetivo y pilar fundamental de la productora.

Tras años de experiencia han logrado llegar con sus piezas audiovisuales a prestigiosos festivales internacionales de animación como lo son el festival de Annecy (Francia), Chilemonos (Chile), Ottawa (Canadá), entre otros.

Trabajos previos a "Homeless, La película"

A.Homeless, La serie (2015).



2015. Serie Homeless (Poster Serie). Navarro José, Campusano Jorge, O’Ryan Santiago.

Homeless, la serie (José Ignacio Navarro, 2015), es una serie de animación chilena que busca retratar la vida de un grupo de amigos de vagabundos que día a día viven diversas situaciones en las calles de la capital de una ciudad.

Homeless, la serie es uno de los proyectos ganadores de los fondos concursables del Consejo Nacional de Televisión (CNTV) del año 2011, siendo inicialmente un proyecto para infantes, lo cual a lo largo de la pre producción cambió de foco y estética. Las siguientes imágenes (Figura 13) son extractos de la primera maqueta presentada durante la postulación a CNTV, la cual se puede encontrar en la página web de CNTV y en donde se puede apreciar las diferencias desde la idea original hasta la idea final.

Figura 13:

Personajes primera maqueta de Homeless.

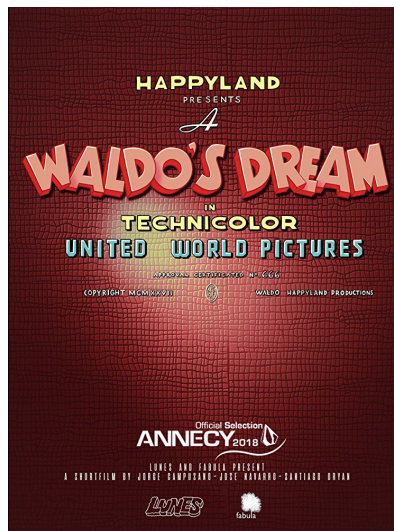


Campusano, Jorge. Navarro, José, O'ryan, Santiago. (2015). Homeless, La serie productor (Maqueta audiovisual largometraje fondo CNTV). <https://www.cntv.cl/fondo-contenidos/maquetas/>

El proyecto e idea final surgió el año 2015 aproximadamente, cuando José Navarro, Jorge Campusano y Sergio O'ryan se interesaron en realizar una serie chilena de animación para un público adulto, lo cual sería el primer cambio y desafío para Lunes, dado que los creadores tenían una baja experiencia en el rubro y la idea cambiaría drásticamente en todos sus sentidos, iniciando por el aspecto físico de los personajes.

A pesar de las dificultades y la nula experiencia de los creadores, durante el Festival Chilemonos el año 2015 se estrenó oficialmente la serie chilena frente a un amplio público para luego ser emitida por el canal nacional La Red. Sin considerar su financiamiento, la participación en Chilemonos y la emisión por un canal de señal abierta, la serie de todas formas no fue exitosa en Chile en relación a las audiencias, ya que el horario nocturno que dieron los canales de señal abierta no logró que marcaran altos números de sintonía y tampoco llamaba la atención del público chileno.

B. Waldo's Dream (Cortometraje, 2018)



2018. Cortometraje *Waldo's Dream* (Poster Cortometraje). Navarro José, Campusano Jorge, O'Ryan Santiago.

Waldo's Dream es un cortometraje chileno de 3 minutos producido por Lunes Animation Studio y Fábula (La productora de cine más importante en Chile) y dirigido por Jorge Campusano, José Ignacio Navarro, Santiago O'Ryan, el cual tiene un presupuesto

estimado de 30.000 USD. La pieza es una sátira de las clásicas historias de mundos perfectos que presenta Disney, teniendo a un personaje principal similar físicamente a Mickey Mouse.

El cortometraje narra la historia de un hombre atormentado por el nacimiento de su hijo, quien es deforme físicamente, por lo que decide crear un parque de diversiones llamado Felicilandia donde podrá controlar todo lo que ocurre según su propia lógica de belleza y poder.

El hecho de que sea una sátira a Walt Disney y que no presente un mundo perfecto, llamó la atención de diferentes festivales y entidades a nivel mundial⁷⁶, lo cual provocó que el estreno nacional se hiciera en el Festival Chilemonos el 2018, donde obtuvo el premio a mejor cortometraje y el estreno internacional fuera en el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy en Francia durante junio del mismo año.

Luego de su recorrido por diferentes festivales como SANFIC, Festival de cine de la Habana, AnimaMundi, entre otros y algunos estrenos mundiales, durante el mes de mayo del 2019, el cortometraje fue comprado por diferentes plataformas de streaming para que los espectadores pudieran verlo gratuitamente, lo cual fue un logro para Lunes, ya que para ellos es sumamente importante que el cine chileno tenga la mayor cantidad de ventanas de exhibición para poder difundir lo que se hace en el país⁷⁷.

⁷⁶ Elmostradorcultura. (2019, 9 mayo). «Waldo's Dream»: premiado cortometraje de animación es liberado para visualización gratuita. *El mostrador*.

⁷⁷ Elmostradorcultura. (2019, 9 mayo). «Waldo's Dream»: premiado cortometraje de animación es liberado para visualización gratuita. *El mostrador*.

C. *Asilo Esperanza* (Cortometraje, 2019)



2019.
Asilo

*Cortometraje
Esperanza*

(Poster Cortometraje). Navarro José, Campusano Jorge, O’Ryan Santiago.

Es un cortometraje de animación 2D de una duración total de 4 minutos. Fue producida por Lunes Animation Studio, Pegajoso Studios (Postproductora de imagen) y Yagan Films (Postproductora de Sonido) y coproducida por Fábula el año 2019.

La historia cuenta la compleja situación de Eulalio, un hombre de 94 años que debe lograr tomar todos sus medicamentos antes de que comience la celebración de su cumpleaños.

Su estreno oficial fue en el 8° Festival internacional de animación ChileMonos, certamen en el cual ganó el premio de mejor cortometraje.

Al igual que *Waldo’s Dream* este proyecto es una sátira social sobre lo que ocurre hoy en día en la sociedad, lo cual facilita el trabajo de distribución y segmentación de público, ya que desde un comienzo se define que los cortometrajes de sátira de Lunes son

principalmente para un público de adultos jóvenes y adultos., ya que tiene como objetivo incomodar o dar paso a la reflexión de lo que se está comunicando⁷⁸.

⁷⁸ SoloMonos. (2020, 4 mayo). LUNES – MONOCLUB. *SoloMonos*.
<https://monoclub.cl/2020/2020/05/04/lunes/>

Homeless, La película (2019) de José Navarro



Camupsano, Jorge. Navarro, José Ignacio, O’Ryan, Santiago. (2019). Homeless

[Película] Chile.Lunes Animation Studio

Ficha técnica

Nombre: Homeless

Año de estreno: 2019

País: Chile

Dirección: Jorge Campusano

José Ignacio Navarro

Santiago O’Ryan

Guion: Jorge Campusano

José Ignacio Navarro

Santiago O’Ryan

Casa productora: Lunes

Fábula

Producción: José Ignacio Navarro

Juan de Dios Larraín

Duración: 85 min

Sinopsis

Tras el intento de un hacker de despojar a todas las personas del mundo de sus bienes económicos, se desata una crisis mundial en donde todas las personas del mundo quedan con \$0 en sus cuentas bancarias, logrando histeria, enojo y protestas en las calles de una ciudad. como también que el destino de la humanidad, quede en las manos de un grupo de vagabundos que con ayuda de un niño millonario, luego de encontrar el pendrive que

contiene los millones de todas las personas, deciden hacer justicia ante el dictador que conlleva esta crisis, con el fin de restablecer el sistema que anteriormente odiaban y despreciaban para recuperar su territorio y hogar que se encuentra bajo un puente de la ciudad⁷⁹.

Preproducción y animación digital

¿De dónde viene *Homeless*?, ¿Por qué Lunes se aferra tanto a los vagabundos?, ¿Desde que punto de vista los realizadores lo representan?

Son algunas de las preguntas que suelen hacerles a los creadores de la historia, quienes cada vez que son interrogados relatan la noche que debió pasar el trío de amigos bajo un puente en las calles de Valdivia. Noche que les permitió conocer desde dentro lo que sucedía con los vagabundos durante las noches y lo mucho que tienen para contar. Sin embargo, el verdadero mensaje de la serie y la película es: “Si no tienes nada, entonces no tienes nada que perder”. Frase que se une directamente con los creadores de la película que comenzaron este proceso sin conocimiento previo, contactos, financiamiento, etc. El único incentivo que tenían era la frase mencionada anteriormente y demostrarle a las audiencias que el mundo utópico y feliz de los castillos y princesas que presenta Disney no solo se puede encontrar en ese tipo de situaciones, sino que en la calle y pobreza también se puede encontrar la familia y el amor.

⁷⁹ lunescinetv.com. (s. f.-b). *LUNES - Animation Studio*. LunescineTV. Recuperado 17 de septiembre de 2021, de <https://www.lunescinetv.com/homeless-pelicula.html>

En sus inicios la serie previa a la película iba a ser realizada en formato de *live action*, donde cada uno de los personajes serían interpretados por un actor real, locaciones y técnicos del cine profesionales. Sin embargo, la idea cambió de tal manera que terminó siendo un formato 2D, animado para adultos, lo que permitirá condensar un poco la historia negra que se estaba contando, sin dejar de lado la crítica que se quería transmitir. Esto bajo la lógica de que los vagabundos son un tema complejo a tratar, por los problemas naturales que conlleva, drogas, hambre, frío, etc.

El primer paso para llevar a cabo la realización fue tener claro el *storyline*, el cual basado en la serie estaba prácticamente listo, solo faltaba arreglar ciertos detalles pero los personajes principales estaban preparados para seguir un rodaje. En algún momento se pensó incorporar personajes femeninos a la trama, sin embargo los realizadores se sintieron incapaces de representar a una mujer en la animación considerando que podrían representarlo de mala manera, hasta tal punto que les fue imposible siquiera escribir sobre el posible personaje. De esta forma los personajes originales de la serie continuaron dando vida a las historias de Homeless. Por un lado está Jackie, un vagabundo aprovechador que de alguna u otra forma ve la calle como la una manera de vivir libremente, mientras se aprovecha de todo lo que el sistema le da para así no tener que trabajar, a pesar de saber que es el último eslabón de la cadena de la ciudad, por otro lado se encuentra el personaje de Germán, un vagabundo que vive en los pensamientos que tiene en su cabeza y que considera la calle como su reino, la basura sus tesoros y los demás vagabundos quienes lo deben servir, continuado por Raúl, un vagabundo idealista, quien es el opuesto a Jackie

ya que siempre está dispuesto a abandonar la misión con tal de vivir tranquilo en la calle a pesar de las consecuencias, y por último, el personaje de Quesillo, un niño millonario que representa la vida opuesta a los vagabundos y que tiene el objetivo de representar a todas las personas que sí están metidos en el sistema.

Luego de definir el storyline de la película, el equipo tuvo que comenzar a trabajar en el guión, el cual era un nuevo desafío ya que debían adaptarse a la escritura de largometraje, lo cual para ellos era más complejo que la escritura de una serie donde ya habían aprendido a realizar guiones e historias que se contarán en un par de minutos. Por lo mismo, decidieron escribir el guión con la clásica estructura de tres actos que den pie para que las acciones ocurran. Además los realizadores estaban intentando escribir un guión que les permitiera llegar a un público más amplio que el de la serie, por lo que tuvieron que apaciguar las temáticas tocadas para que las historias crudas no generen un rechazo tan fuerte en las audiencias.

El año 2017 Lunes Animation Studio obtuvo el financiamiento del Fondo Audiovisual CNCA, Ibermedia y CNTV para la realización del largometraje que tendría el mismo escenario, estética y temática que la serie estrenada con anterioridad, lo cual en la primera ocasión ya había sido polémico, dado que el CNTV había otorgado dinero a una historia que trata una temática que no suele ser seleccionada por ser rupturistas. A pesar de las complejidades por las que había pasado y las críticas que recibió José Navarro luego del estreno de la serie junto a su equipo, decidió aferrarse a la idea de presentar la vida cotidiana de un grupo de vagabundos en una película animada, por lo que tras obtener una parte mínima del presupuesto continuaron con la comedia negra que querían realizar.

Además, para ese entonces se volvieron a unir a “Fábula”, una de las productoras de cine más importante en Chile, lo cual provocó una confianza e interés por parte de los fondos estatales, ya que tenían de respaldo una gran productora lo que facilitó que cedieran apoyo financiero.

A pesar de recibir apoyos estatales de diferentes fondos para Lunes Animation Studio realizar una película con calidad internacional era imposible debido al bajo presupuesto (200.000.000 aprox) y los periodos de tiempos cortos que tenían para la realización, sin ir más lejos durante la preproducción no les fue posible terminar el animatic (formato audiovisual que permite visualizar los storyboard con un movimiento sencillo para poder comprender mejor cómo serán los planos de la animación, además de probar que la historia según guión se entienda correctamente) , lo que los llevó a dividir el proceso en partes, decidiendo realizar acto por acto de la película, para así poder comenzar la realización. Finalmente lo que hacían era terminar un acto de la película en animación y comenzar la producción con solo un acto, ya que esperar que todo el film estuviera listo era mucho dinero y tiempo.

Por el mismo motivo, los productores y realizadores de Lunes no pudieron ver la película completa en animatic y tampoco, corregir el guion ni asegurarse de que el largometraje corriera correctamente antes de empezar a sacar la copia final del proyecto, motivo por el que en ocasiones tuvieron que repetir procesos de animación para que funcionara todo correctamente.

Una vez terminado la producción luego de dos años y esperando que la audiencia de *Los Simpson* , *South Park* o *Homeless, la serie*, fueran el público objetivo de la película lograron terminar la película a pesar de las complejidades.

Postproducción y distribución

La postproducción y distribución de *Homeless*, desde el estreno de la serie, ha sido complejo dado que en Chile no se dan suficientes espacios para compartir este tipo de contenidos sobre todo por la trama que presenta donde la exposición de drogas ilícitas, alcohol y una realidad cruda se muestra claramente.

Con datos expuestos en el marco teórico, se concluye que el cine local no es la primera preferencia de los chilenos, ahora a ese problema se le suma el hecho de ser una serie animada para adultos con un contenido que en Chile no se acostumbra a ver, por ende la audiencia es inexistente o silente, sumando que esta es el primer largometraje chileno luego de 10 años.

A pesar de las dificultades de audiencia de la serie para la productora, durante el año 2019 *Homeless*, llegó a la 59° versión del Festival international du film d'animation d'Annecy, Francia. La selección para Lunes fue una noticia increíble, ya que es el festival más importante y por ende, algo muy importante para los realizadores y para Chile. Es un logro que representa el esfuerzo tras la realización, además la proyección en el festival siempre estuvo en el plan de producción y distribución, por lo que lograr estrenar y exhibir 5 funciones de *Homeless* mundialmente en Annecy fue satisfactorio.

Posterior a *Annecy*, *Homeless* tuvo su estreno en 25 salas nacionales el 29 de agosto del 2019, logrando obtener 1.100 espectadores⁸⁰ en el país de un total de 5.234.573⁸¹ espectadores que fueron a ver cine de animación durante el 2019.

Las críticas en la gran mayoría de los casos no fue favorable para Lunes Animation Studios, centrándose en la parodia que se hace a los vagabundos, la baja calidad técnica y la estructura narrativa en su mayor parte. Se les criticó que para entender la película era necesario ver previamente la serie, sobre todo porque constantemente se está haciendo alusiones a temas hablados en la serie.

José Navarro, director de *Homeless* expone que la crítica pide resultados increíbles que se comparan con Pixar o Estudios Ghibli, sin embargo la ayuda es nula cuando se está en procesos iniciales para producir cualquier tipo de contenido.

Durante la 9° versión del Festival Internacional de cine de Animación Chilemonos, realizada entre el 30 de septiembre y 24 de octubre del 2020, la película fue exhibida en la categoría “Mejor largometraje latinoamericano”, premio no logrado. Recientemente tuvo su estreno por streaming en Onda Media (Chile), Cine.ar y Cine.ar. play (Argentina), plataformas en las que el contenido fue recibido satisfactoriamente por los espectadores.

⁸⁰ Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020, 28 septiembre). *Análisis del cine en Chile y sus audiencias – 2019*. <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/analisis-del-cine-en-chile-y-sus-audiencias-2019/>

⁸¹ Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. (2020, 28 septiembre). *Análisis del cine en Chile y sus audiencias – 2019*. <https://www.cultura.gob.cl/publicaciones/analisis-del-cine-en-chile-y-sus-audiencias-2019/>

Logros obtenidos en base al modelo de producción

Tras la realización de *Homeless*, según las palabras de José Navarro en una entrevista personal mediante Zoom durante el mes de Julio del año 2021, la empresa productora considera un logro el haber realizado un largometraje con tan pocos años de experiencia en el ámbito de la animación con un presupuesto tan acotado.

Sumado a la baja experiencia, el haber estrenado en salas, más allá de los números obtenidos en cuanto a visualizaciones y entradas vendidas ya es un logro para Chile, considerando que anualmente muchas realizaciones no lo logran y quedan solo a la vista de sus propios realizadores. Adicionalmente al estreno en salas, es inevitable no hablar del festival de Annecy, festival donde fueron seleccionados a pesar de no contar con un estándar alto en términos de producción, sin embargo piensan que la selección se explica dado que es una película irreverente que enfrenta adversidades en cuanto a tiempo, género y personajes. La realización era un riesgo desde que se tomó la decisión de producir en latinoamérica, lugar donde se entiende que no existen las condiciones ni características de industria cinematográfica.

Como último logro a mencionar, es importante destacar que hoy en día, Lunes Animation Studio busca que *Homeless* sea una marca reconocida mas alla de la serie y la película, sino que sea una oportunidad de crear contenido para adultos con humor negro que a la vez permita mostrar realidades crudas de la sicuedad del tercer mundo, lo que aun está en el imaginativo y no hay nada concret, ya que deben cerrar muchos proyectos antes de pensar en crear una nueva marca.

Proyectos tras *Homeless*, La película

Hoy en día, Lunes Animation Studio se encuentra realizando la preproducción de un largometraje de animación 3D para público familiar. Este es un proyecto mucho más ambicioso que todos los que han realizado con anterioridad. Además, tienen en curso diversos procesos de preproducción para la primera temporada de dos series. Por un lado, está *Raffi*, una serie preescolar que ganó el CNTV, fondo con el que se está realizando y también está *Rainbow Hunters*, una serie infantil que está en preproducción también con el apoyo del CNTV.

Sin embargo, los mismos realizadores explican que estos nuevos proyectos no son consecuencia del trabajo realizado anteriormente y por lo mismo, no dependen del modelo de producción de *Homeless*. Están en una nueva etapa donde buscan ampliar el público objetivo que tenían y no centrarse únicamente en los adultos, por lo que son procesos diferentes que abren paso a una nueva imagen de Lunes, motivo por el cual no se exponen detalladamente.

CONCLUSIONES

Luego de analizar diferentes factores del cine chileno y ejemplificar con dos productoras el proceso utilizado para lograr estrenar un proyecto en salas de cine o un cortometraje con calidad internacional, es de suma importancia reconocer ciertos factores del cine chileno, en particular en cuanto a la animación, lo cual se ve reflejado en los complejos modelos de producción que cada película necesita para poder cumplir con los tiempos de producción y lograr que el financiamiento obtenido sea suficiente para llevar a cabo un proyecto.

La animación chilena comenzó a hacerse visible luego del Oscar de *Historia de un oso*, el cual claramente significó un impulso para los animadores chilenos a atreverse a realizar contenidos nuevos.

En la actualidad, la profesionalización para carreras como animación digital han crecido enormemente, el interés por parte de las universidades de impartir este tipo de carreras también aumentó, obteniendo como resultado que hoy en día 5 universidades en Chile ofrezcan entre sus carreras animación digital o animación 3D. Al igual que el interés o miradas internacionales que hoy reconocen a Chile como un país que ya tiene un premio de importancia en animación y otras disciplinas del cine, lo cual permite generar más coproducciones que aporten al financiamiento.

Sin embargo, a pesar del interés de los mismos cineastas por realizar más animación, el poco apoyo de la televisión abierta para distribuir este tipo de contenidos sigue siendo bajo, motivo por el cual los productores hoy en día prefieren comercializar sus películas o series en países como Brasil, Argentina o Colombia, lugares donde sí existe espacio y

audiencias en la televisión abierta o en plataformas de streaming para la animación chilena.

Los productores de ambas empresas productoras analizadas recientemente mencionan en diversas entrevistas personales que el primero problema que limita el crecimiento de la industria del cine chile es el nulo apoyo de la televisión abierta y los espacios de exhibición para producciones cinematográficas locales ya que si brindarían más instancias de proyección, el crecimiento y formación de audiencias aptas para el tipo de animación que se hace en Chile aumentaría mucho más y se lograrían cambios en la inversión privada y pública que podrían aportar a la creación de una industrialización del cine chileno, más ahora que ya existe un Oscar para la animación. Un reconocimiento que en su momento para los animadores del país, fue una posible oportunidad de generar más proyectos y por ende ampliar el campo laboral existente en Chile en ese tiempo para que los animadores pudieran tener más oportunidades laborales, sin embargo finalmente solo quedó en una idea que no logró concretarse.

El segundo problema que limita el crecimiento de la industria de cine chileno, es el bajo apoyo de financiamiento estatal o privado. En los últimos años, el cine chileno ha crecido bastante, atrayendo espectadores de diferentes países, sin embargo no existe un apoyo privado del mismo país para que los productores puedan estrenar contenidos de calidad internacional y generar renombre.

Las películas analizadas lograron estrenar luego de pausas en su producción por falta de presupuesto, lo cual no les permitía continuar con la producción por lo que los productores deben invertir dinero propio para continuar y llevar a cabo el proyecto, teniendo altos

niveles de riesgo de que este dinero no sea una inversión, sino que una pérdida dado que no se va a recuperar una vez que se estrene el producto. Sin ir más lejos, para el año 2020 Chile solo aportaba el 0,3% del PIB a la cultura, lo cual en relación al aporte que se otorga a otras ramas de la economía nacional es realmente bajo. Sin embargo, la excusa de muchos inversionistas y economistas está basada en el poco interés por parte de las audiencias a visualizar cine chileno, por lo que en relación a la baja audiencia se comprende el bajo aporte monetario. Esto es discutible luego del análisis de PunkRobot y Lunes, quienes con sus contenidos han logrado generar audiencias para dos nichos totalmente distintos. Por un lado PunkRobot con interés en generar contenidos para infantes y por otro lado, Lunes quienes buscan proyectar animaciones para adultos que puedan ser visualizados por personas de todas las edades, pero que comprendan los temas según su conocimiento previo en base a experiencias. Si bien, el público de PunkRobot es un camino más sencillo dado que siempre se ha clasificado la animación como algo para niños, la situación de Lunes es totalmente diferente, ya que tuvieron que generar su propia audiencia de animación para adultos apelando a que sus espectadores probablemente pudieran ser los seguidores de series como *Los Simpson* o *South Park*. Si bien es un público que aún están intentando formar o captar, todo sería más sencillo si existiera un aporte en términos monetarios o de distribución.

Hoy en día la animación para adultos está mucho más aceptada en la industria del entretenimiento por lo que Lunes apunta a obtener una audiencia aún mayor en los próximos años. Sobre todo en las plataformas de streaming que existen hoy, en donde es más sencillo compartir este tipo de contenidos teniendo en cuenta la censura, dado que

cada espectador decide qué producir, además de la diversificación y expansión de este tipo de contenidos, los cuales cada vez generan más audiencia.

En conclusión, si bien el cine de animación en Chile está creciendo cada vez más, no es posible que los productores logren generar una industria si no reciben apoyo de diferentes sectores de la economía para expandirse.

BIBLIOGRAFIA

- Angulo, S. (2016, 28 febrero). *EyN: 17 estudios impulsan la creciente industria de la animación en Chile y exportan sus contenidos a plataformas internacionales*. Economía y Negocios.
<http://www.economiaynegocios.cl/noticias/noticias.asp?id=229921>
- Alvarez, Pablo (2014). El mito de la crisis de audiencias en el cine chileno
- Barry, V. (s. f.). *Magia en movimiento*. Pehuen.
- BBC News Mundo. (2016b, febrero 29). «Historia de un oso», el corto animado que logró el primer Oscar de la historia para Chile. *BBC News Mundo*.
- Bloop Animation. (2013b, julio 18). *The Difference Between 2D and 3D animation (What does it mean to animate in 3D?)* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=wwL5dQbmwUg&t=358s>
- Brandão, D., & Martins, N. (2017). INTERNATIONAL CONFERENCE ON DESIGN & DIGITAL COMMUNICATION. *Digicom*.
- Caloguerea, A. (2015, 11 noviembre). ¿De qué dependen los resultados comerciales de una obra cinematográfica? *Cámara de exhibidores de multisala de Chile A.G*, 6–7.
- Carla Alonso Bertaggia. (2013, 29 septiembre). *El complejo modelo de financiamiento del cine chileno*.
- Cavalier, S., & Chomet, S. (2011). *The World History of Animation* (Illustrated ed.). University of California Press.
- Cine Chile. (2020b, mayo 13). Ogú y Mampato en Rapa Nui. *Cinechile*.

- Cómo coproducir con Chile*. (s. f.). CinemaChile.
- Core. (2019, 30 agosto). Homeless: se estrena en Chile el primer largometraje animado para adultos tras una década. *El Desconcierto - Prensa digital libre*.
- D21. (2016). ORIGINALES DE “HISTORIA DE UN OSO” Gabriel Osorio y Antonia Herrera. *D21*.
- Dibujos animados para adultos son cada vez más populares con las nuevas tecnologías*. (2016, 13 octubre). Teletrece.
- Disney. (2013, 15 enero). *La Magia de la Animación (Detrás de cámaras)*.
- EcuRed. (s. f.). *Cine de animación*
- El mercurio. (2016, 23 diciembre). Historia de un oso obtiene fondo audiovisual para convertirse en largometraje. *El Mercurio*.
- Gonzalez C., M. (2021, 25 abril). *Patricio Escala, productor de “Historia de un Oso”*: “En Chile solo se aporta un 0,3% del PIB a la cultura” [Comunicado de prensa].
- Herrera, F. (2018). Monoclub Lunes. *Solomonos Magazine*, 02.
- Izquierdo, Castillo, J. (2012, agosto). *Distribución online de contenidos audiovisuales: Análisis de 3 modelos de negocio*. (N.º 21).
- *José Ignacio Navarro, codirector de “Homeless”, selección Annecy 2019*. (2019, 17 julio). CinemaChile.
- J. Viñolo (2017). El modelo de producción industrial de animación 3D estadounidense. (Tesis de doctorado). Universitat de Barcelona.
- LA ANIMACIÓN EN CHILE*. (s. f.). Centro Cultural La Moneda.

- Las diferencias entre la animación 2D y la 3D. (2018, 3 junio). MGVA.
- Latorre, I. (2019). *Esquema de producción para contenido audiovisual* (Tesis de grado de Facultad de comunicación social). Universidad Javeriana, Colombia.
- Letelier, J. (2014, 9 junio). Historia de un oso: La animación chilena que abre puertas en el festival más importante del mundo. *La Tercera*.
- Lunes Animation Studios. (s. f.). *Waldos Dream*. VENTURIA | Animation Studio Based in Colombia. Recuperado 24 de septiembre de 2021, de <https://www.venturiaanimation.com/waldos-dream>
- Martínez, L. (2020, 3 noviembre). *Animación 2D y 3D: ¿qué son y cuáles son sus diferencias y utilidades?*
- Ministerio de Educación. (2019, 2 agosto). Antonia Herrera, directora de arte de Punkrobot e ilustradora infantil: EL MENSAJE DE HISTORIA DE UN OSO ES UNIVERSAL. *Revista de Educacion*.
- Ministerio De Las Culturas, Las Artes Y El Patrimonio. (2019). *Análisis del cine en Chile y sus audiencias 2019*
- Morales, M. (2021, 18 abril). *El cine chileno NO habla mucho del golpe y la dictadura. Películas estrenadas entre 2001–2021 (actualizado al mes de abril)*. Cinechile.
- «Historia de un oso»: El drama humano que esconde el ganador chileno de un Premio Oscar. (2016, 29 febrero). *Teletrece*.
- Morales, M. (2016). 15.000 dibujos. *Solomonos*,
- Prieto, M. F. (2021, 27 abril). Estudio reveló la estrepitosa caída en espectadores y recaudación que tuvo el cine en Chile durante 2020. *Emol*.

<https://www.emol.com/noticias/Espectaculos/2021/04/27/1019175/Espectadores-recaudacion-cine-Chile-2020.html>

-Punkrobot Studio. (2016, 6 mayo). *Making of «Bear Story» picture book* [Vídeo]. Vimeo.

-Realizadores de «Historia de un oso» a cinco años del Oscar: «Fue un antes y un después». (2021, 28 febrero). *CNN*.

-Riveri, Valentina (2008). *Industria cinematográfica en Chile*. (Tesis de grado, Facultad de economía y negocios Universidad de Chile). Universidad de Chile.

-Riveros, P. (2015, 26 febrero). PUNK ROBOT – Solomonos Magazine. *Solomonos Magazine, 01*.

-T13. (2016, 26 julio). Punkrobot y posibilidad de convertir «Historia de un Oso» en largometraje: «Estamos con calma». *T13*.

-Telám. (20–04-22). La animación chilena entrega con «Homeless» un corrosivo relato sobre las crisis. *Telam - Agencia Nacional de Noticias*.

-Troncoso, C. (2016, 28 octubre). *La nueva vida de Punkrobot después de ganar el Oscar*. La Tercera.

-Troncoso, C. (2020, 13 febrero). Punkrobot, la productora detrás del corto animado candidato al Oscar. *La Tercera*.

-UDLA. (2020, 21 septiembre). *Punkrobot, productora de académicos de UDLA, se adjudica dos fondos CNTV 2020 - Facultad de Arquitectura - Portal de noticias*.

