

Detrás de la pantalla: la realidad de la industria de animación infantil chilena



Viviana Olivares, Tania Torreblanca, Nicolás Correa

ABSTRACT

Por medio de esta investigación damos a conocer el proceso de creación y producción de las series de animación infantiles chilenas.

En la animación chilena existen dos áreas. Una es la animación publicitaria, con más de 30 años de existencia, y de gran calidad, comparable con producciones extranjeras y perfectamente competitivas. El otro polo, cuyo desarrollo se ha visto estancado el último tiempo, corresponde a la propia animación infantil de televisión.

Esta última vio la primera oportunidad a partir de la creación de Ogú y Mampato en Rapa Nui, la primera película de animación infantil chilena, la cual abrió una puerta para la creación de producciones nacionales de esta índole. Luego, aparecieron las franjas infantiles en TVN y luego en Canal 13, con Tronia y Cubox respectivamente. Dado el éxito que alcanzó 31 Minutos, se abrió por fin la posibilidad de crear series de animación para televisión.

Fue así como aparecieron Villa Dulce, Clarita, Diego y Glot, Pulentos, y El Ojo del Gato, sumados a una gran cantidad de series, que no mencionaremos y que no alcanzaron el éxito ni la popularidad de estos referentes, los que a su vez difieren en popularidad y éxito. Pero cada uno de ellos posee un valor especial: Villa Dulce fue la primera serie de animación chilena;

Clarita fue la primera serie de TVN, que fue más que nada un experimento, producido por una diseñadora de forma bastante artesanal; Diego y Glot fue la primera serie de animación tradicional y de larga duración, superando el éxito de las series anteriores; Pulentos fue la primera serie en modelada y animada en 3D (y junto a Diego y Glot, fue la serie de mayor éxito, logrando incluso llegar al cine); y por último El Ojo del Gato, que si bien no tuvo tanta repercusión, fue la primera serie animada de acción, y además su producción se desarrolló fuera de Santiago, en la ciudad de Valparaíso.

A través de estas series conocimos el proceso de creación y producción de un programa de televisión infantil de animación, la situación actual que vive esta incipiente industria, y los factores que intervienen en esto.

1. INTRODUCCIÓN

La presente investigación surgió en base a la pregunta de por qué en Chile no hay series animadas infantiles en la televisión que sean realmente de calidad y con un éxito mantenido. Otra pregunta que surgió fue por qué existió hace unos pocos años un “boom” televisivo, en el cual las franjas infantiles de los canales de televisión abierta Canal 13 y TVN, tuvieron un rol fundamental. Ambas preguntas están íntimamente relacionadas, y ello es lo que pretendemos explicar.

Este “boom” comenzó el año 2004 y terminó el año 2007. Entre todas las series que fueron televisadas durante estos años, existen muy pocas que realmente tuvieron éxito, y de ellas, destacamos cuatro ejemplares, cuyos criterios de selección son el éxito televisivo y comercial, y la popularidad que tuvieron en la audiencia. Estas series son: Villa Dulce, Clarita, Diego y Glot, Pulentos y El Ojo del Gato.

Sin embargo, al momento de emprender nuestra investigación, nos dimos cuenta de que no existe una cantidad significativa de información en la red a nuestra disposición, relacionada directamente con el tema. Por lo tanto, se nos hizo imprescindible acudir a los propios creadores y colaboradores de estas series, para así obtener información propia y de primera fuente. Esto fue complementado con investigación propia y recopilación de datos a través de Internet (páginas oficiales, otras entrevistas y artículos relacionados).

Poco a poco, nuestro trabajo de investigación comenzó a tomar un rumbo mucho más claro que al comienzo, logrando especificar más los objetivos y los instrumentos necesarios para cumplirlos.

Además de todo lo antes mencionado, nos interesaba mucho conocer el proceso de creación y producción de este tipo de proyectos, cómo es su financiamiento, cómo se componen los equipos de trabajo, y la rentabilidad de esta pequeña e incipiente industria, permitiéndonos conocer la realidad actual de la industria de animación infantil.

Para lograr cumplir a cabalidad los objetivos de esta investigación, comenzaremos aclarando una serie de sucesos de importancia. Haremos una breve reseña de la historia de los dibujos animados en Chile. Posteriormente realizaremos la discusión a cabalidad, tomando como ejemplo las series de animación antes mencionadas.

Para el desarrollo de este trabajo fueron muy importantes las entrevistas. Tres de ellas se realizaron a los creadores de las series, y una de ellas corresponde a la experiencia y conocimientos provenientes de la formación de Director Audiovisual del entrevistado

(Universidad Católica de Chile, PUC). Por ello, mucha de la información aquí detallada corresponde a las distintas experiencias y puntos de vista de los entrevistados, sumado a la información extraída de la web. Todos los entrevistados tienen diferentes formaciones. Francisco Bodadilla, creador de Villa Dulce, es publicista, por lo que tiene una perspectiva enfocada a lo comercial. Bernardita Ojeda, creadora de Clarita, es diseñadora de la PUC, y nos otorga un punto de vista mucho más gráfico y “audiovisual a la fuerza”. Y Tomás Cornejo, si bien no es creador de ninguna de las series que abarcamos en este artículo, es el único entrevistado que sí tiene formación audiovisual, por lo cual su ayuda fue fundamental.

De esta manera convergen tres profesiones y nos dan una visión más amplia de la industria de la animación infantil chilena.

2. ANTECEDENTES

2.1 Historia de los dibujos animados chilenos

La década de los '20 marcó el inicio de la industria de los dibujos animados en nuestro país. El cortometraje mudo “La Transición del Mando Presidencial” (1921), dibujado y dirigido por Alfredo Serey, fue la primera producción de esta índole, y se caracterizó por su carácter argumental. Tres años más tarde, Carlos Borcosque creó “Vida y Milagros de Don Fausto”, una adaptación chilena de la tira cómica estadounidense “Bringing Up Father” (de George McManus), en la que el personaje central se codeaba con grandes personalidades políticas de la época.

El primer largometraje chileno se produjo en 1929 de la mano de Jorge Délano. Se trata de “La Calle del Ensueño”, en la cual personajes animados interactúan con seres humanos de carne y hueso.

En 1942, Carlos Trupp y Jaime Escudero produjeron la cinta “15.000 Dibujos”, protagonizada por Copuchita, un cóndor antropomorfo. La creación de este filme ocurrió al mismo tiempo en que Walt Disney visitó Chile, y conoció de paso a los dos jóvenes realizadores. Disney ayudó e incentivó a Trupp y a Escudero en la realización del filme, pero a pesar del entusiasmo puesto en ella, “15.000 Dibujos” resultó un fracaso de taquilla, debido a que su trama y calidad no estaban al nivel de las monumentales obras de Disney.

Desde ese momento, la animación chilena tuvo varias décadas de pasividad en cuanto a producción. Los dibujos animados se realizaban exclusivamente para hacer comerciales, intros y promociones de programas televisivos, estando restringidos al uso publicitario y corporativo. Y nada más.

Sin embargo, no hubo barreras para el nacimiento de personajes como la mascota de Canal 13 (entonces llamado Universidad Católica de Chile Televisión), el conocido Angelito, creado por el dibujante Enrique Bustamante y por el argumentista teatral Nelson Cuadros, en 1971. Ni siquiera la difícil situación económica del canal en esa época, pudo impedir que saliera a la luz.

Una de esas animaciones y/o viñetas, decía “Ayúdame a llegar a todo Chile”, para promover la expansión en la cobertura de las transmisiones de la teledifusora. El personaje era tan popular entre los niños que incluso recibía su propia correspondencia de todo el país. La participación más significativa del Angelito se aprecia en el inicio de transmisiones del canal, donde se muestra el set de televisión lleno de angelitos que representaban a miembros del personal del

canal. Estos dibujos animados tuvieron tal aceptación, que los usaron siempre para abrir sus transmisiones, hasta fines de los años '90.

Años antes, Carlos González, un estudiante del Instituto de Bellas Artes, dio vida al perro Tevito, la mascota de Televisión Nacional de Chile (TVN) durante el gobierno de Salvador Allende. Las facciones del personaje fueron inspiradas en el director de la estación estatal en esa década, Augusto "Perro" Olivares. El personaje tocaba un chinchín que tenía plasmado el logotipo de TVN de esa época, mientras tocaban el tema instrumental "Charagua" como música de fondo. Al igual que el Angelito del 13, Tevito era bastante multifacético: boxeaba, tocaba la trutruca y bailaba cumbia. En las secuencias animadas de los años '70, participaron 6 dibujantes más.

La década de los '80 marcó el regreso triunfal del dibujo animado chileno como entretenimiento propiamente tal. A su vez, de forma independiente, surgía uno de sus máximos gestores: Álvaro Arce, un dibujante chileno que trabajó durante algunos años en Hanna-Barbera como artista de layout y director de guiones. Se le conoce por contribuir a la creación de "Scooby-Doo". De hecho, se dice que él creó a "Shaggy". Luego, ya de regreso en Chile, Arce produjo dos series de cortos para televisión: "Una Sonrisa con Lukas" (1982), para Televisión Nacional, basado los dibujos de Renzo "Lukas" Pecchenino, y "Condorito" (1983), basado en el famoso cómic de René Ríos Boettiger, "Pepo". En ambas producciones los personajes eran mudos, especialmente Condorito, quien según muchos, aún no encuentra una voz apropiada.

Al mismo tiempo, Enrique Bustamante y Nelson Cuadros pusieron al Angelito del 13 en una serie de cortos titulada "Hasta mañana". En ellas, UCTV marcaba el horario de protección al menor. Gracias a esta participación, el Angelito se consolidó como una superestrella de la animación nacional, y por esto, hoy en día a Canal 13 se le llama también "El Canal del Angelito".

Tevito y el Angelito eran producciones de excelente calidad, lograda a pesar de los pocos recursos con los que contaban sus creadores. Esto es una muestra clara de que en nuestro país hay mucho talento. Sin embargo, aún primaba la falta de infraestructura con respecto a la industria internacional de la animación. Y por esa razón, nuevamente se relegó su uso a la producción publicitaria.

2.2 Las productoras de animación

Todas las producciones nombradas anteriormente fueron creadas por periodistas, caricaturistas o dibujantes, quienes experimentaban con papel y dibujos, puesto que no existía una industria de la animación establecida en Chile.

Esto se refleja en una entrevista hecha por Ergocomics a Carlos González (Charles): "Fui autodidacta, me formé echando a perder. Mirando animaciones extranjeras, experimentando los tiempos, los cambios de un dibujo a otro. Realizando, practicando, no cejar cuando las cosas salían mal, había que buscar las causas y sus soluciones."

Así ocurrió también con Alfredo Serey, Carlos Borcosque, Jorge Délano, Carlos Trupp, Jaime Escudero, Enrique Bustamante, Nelson Cuadros, Carlos González y Álvaro Arce, para luego cambiar con la creación de las primeras productoras de animación en Chile.

Después de la creación de la animación de “Condorito” en 1983 por Arce, pasaron 6 años para que apareciera la primera productora en Chile y la más conocida: Cineaminadores, creada en 1989. Se define a sí misma como una empresa productora de dibujos animados, la cual enfoca su capacidad productiva esencialmente a la realización de series y películas para televisión o cine, comerciales y/o cortos publicitarios.

Posteriormente en 1993 se formó CuboNegro, cuando Erwin Gómez, después de ser empleado de televisión, se independizó y comenzó a proveer servicios a los canales. Debido a que la industria de dibujos animados no existía, no había clientes para que la empresa hiciera animaciones, por lo que se comenzó haciendo continuidades para La Red y luego prestación de servicios a Metrópolis Intercom (hoy VTR). Luego se suma Claudio “Caco” Kreutzberger y se reorientaron. “De una empresa de diseño pasamos a ser una productora audiovisual y juntamos el mundo de las imágenes reales con las imágenes virtuales”, dice Kreutzberger. Se dieron cuenta de que ellos debían generar el contenido y ofrecerlo a los canales de televisión (dinámica que perdura hasta el día de hoy para no perder clientes).

En el año 1999 nace la productora ATiempo, la cual se dedica exclusivamente a la creación, desarrollo y producción de dibujos animados 3D para público infantil familiar.

Luego encontramos Tercer Hemisferio, la cual comienza a funcionar como productora el año 2002 después de que los hermanos Ángel y Roberto Fucaraccio conocen a Rodrigo Vicens trabajando en la producción de la película de dibujos animados “Ogu y Mampato en Rapa Nui”.

Estas 4 importantes productoras de animación chilenas nacieron de la mano de profesionales por medio de la intuición, la práctica y la perseverancia para subsistir en este campo tan poco explorado. Y gracias a estos esfuerzos, las primeras producciones animadas “industriales” chilenas salen a la luz.

Fue así como nació la primera película animada chilena, Ogu y Mampato en Rapa Nui, cuya dirección estuvo a cargo de Alejandro Rojas, de la productora Cineanimadores. Esta producción, basada en la tira cómica original del dibujante Themo Lobos, comenzó a gestarse el año 1999 para ser estrenada en 2002. Era la primera vez que se realizaba un film de este calibre en nuestro país. Fue la primera piedra de una incipiente industria.

La segunda piedra de la industria, si bien no es una producción animada, fue el programa de marionetas 31 Minutos, de la productora Aplaplac, transmitido por las pantallas de TVN desde el año 2003. En poco tiempo, 31 Minutos logró convertirse en un éxito, cautivando tanto al público infantil como al adulto. Esto último se debe en parte al doble sentido que maneja. La serie fue tan exitosa, que se emitió por el canal Nickelodeon y fue traducido al portugués para el público brasileño.

Así se abrieron las puertas para la creación de la primera serie de animación infantil de televisión, Villa Dulce.

3. MATERIALES Y MÉTODOS

Como mencionamos anteriormente, para obtener los resultados se hizo una investigación cualitativa que tenía como instrumento principal la entrevista, en donde a través de 13 preguntas se pretendía dar respuesta a las interrogantes planteadas. Gracias a esto se lograron dos excelentes entrevistas con Bernardita Ojeda, creadora de Clarita, y Francisco Bobadilla, creador de Villa Dulce y colaborador de Pulentos. Además entrevistamos a Patricio Gamonal,

productor ejecutivo de ATiempo, productora creadora de El Ojo del Gato, y a Tomás Cornejo, egresado de Dirección Audiovisual de la PUC, quien trabajó en CuboNegro, productora creadora de Diego y Glot, y fue el encargado postular la serie Pacha Pulai al fondo-CNTV (la cual ganó y se encuentra en proceso de producción).

Las preguntas de la entrevista eran:

1. ¿Cómo nace la idea del proyecto?
2. ¿Cuándo empezaron a desarrollar el proyecto?
3. ¿Puedes contarnos un poco sobre cómo es el proceso de creación y producción de la serie? Desde el comienzo de la idea hasta post-producción.
4. Cuéntanos, cuáles son las principales influencias tanto temáticas como gráficas.
5. ¿Cómo está conformado el equipo de trabajo, o qué roles existen?
6. ¿Y en qué momento se realiza la propuesta a los canales de TV?
7. Personalmente y por tu experiencia, ¿crees que en Chile existen las competencias para desarrollar animación infantil de calidad como la del extranjero?
8. Cuéntanos un poco más sobre el financiamiento de las series. ¿Existe la posibilidad de financiarlas sin fondos concursables?
9. ¿Crees que existe un prejuicio con respecto a la animación chilena?
10. ¿Qué aspectos hay en común entre las series chilenas más conocidas?
11. ¿Y qué opinas de la animación chilena en general?
12. ¿Qué elementos crees que se pueden emplear como factor motivador para captar audiencia?
13. Por último, ¿consideras que la animación infantil chilena es rentable en la televisión de hoy?

Junto con esto se crearon fichas recopilatorias de cada serie, registrando tanto sus aspectos formales como gráficos.

Los aspectos a considerar en las fichas fueron:

Aspectos Formales

Nombre de la serie

Productora a cargo

Equipo de trabajo

Año de producción

Duración de producción

Fecha de transmisión

Canal de transmisión

Cantidad de capítulos

Duración de cada capítulo

Número de temporadas

Técnicas gráficas utilizadas

Tipo de animación

Cantidad de personajes

Personajes principales

Personajes secundarios

Contexto de la serie

Argumento base

Pequeña descripción

Nombres de capítulos

Aspectos gráficos

Estilos

Influencias

Color

Forma

Iluminación

Tipografías en créditos

Tipografías en títulos

Logotipo

Referencia

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

4.1. Inicios de la programación infantil

4.1.1. Villa Dulce y 31 Minutos

Francisco Bobadilla fue el guionista y co-creador de Villa Dulce junto a su socia Beatriz “Poly” Buttazzoni. Publicista de profesión, Bobadilla nos contó en nuestra entrevista la importancia de 31 Minutos en la realización del proyecto de Villa Dulce, y de la oportunidad creativa y de negocios que se presentó para esta incipiente industria gracias al éxito que tuvo este programa de títeres, brindándonos un punto de vista comercial.

Villa Dulce comenzó como un proyecto presentado a Canal 13, y fue financiado por él. La idea del proyecto nació a partir de una necesidad creativa y de negocios porque se presentó una oportunidad. En ese momento no había ninguna serie local. En las franjas infantiles se transmitían programas infantiles extranjeros.

Hasta que se empezaron a proponer programas locales, que estaban financiados por el Consejo Nacional de Televisión. Uno de ellos fue 31 Minutos, el cual provocó un boom comercial. Los inversionistas, los productores, y especialmente los canales de televisión, se dieron cuenta de que había una nueva posibilidad de negocios (TVN recibió las utilidades del merchandising).

Posteriormente, Canal 13 intentó armar esta forma de negocios con su propia área infantil. Así nació Cubox.

Si no hubiera sido por 31 Minutos, Villa Dulce probablemente nunca habría visto la luz, por dos motivos: uno, que había mucha reticencia en el mercado, y dos, que producir animación en Chile no es tan rentable como en otras partes del mundo, con industrias consolidadas, y más aún en comparación con un programa como 31 Minutos, en el que sólo había marionetas.

Para producir una serie de animación se requieren dos elementos fundamentales: invertir en equipos y software, y contratar mano de obra especializada, que recién hoy está comenzando a asomarse. En ese momento se recurrió a personas provenientes del mundo de la Publicidad, porque sólo ellos tenían la experticia necesaria. Siendo así, para los productores independientes como Bobadilla, fue bastante costoso, en un escenario inhóspito.

4.1.2. Clarita

El año 2004 fue estrenada la serie Clarita, creada por la diseñadora Bernardita Ojeda como proyecto de título (Universidad Católica de Chile), y transmitida por TVN. Actualmente dirige la productora Pájaro, que actualmente se encuentra produciendo la serie Hostal Morrison, ganadora del Fondo CNTV de este año 2009.

Conversamos con ella y nos dio, al igual que Bobadilla, una visión bastante amplia de su experiencia.

Clarita surgió casi como un experimento o una casualidad, debido a la inexperiencia tanto de Ojeda como de su equipo. Presentó el proyecto junto a TVN pero nunca esperó ganarlo. A partir de ese momento, Ojeda se dedicó a la creación de series animadas infantiles. Pero al igual que los siguientes creadores independientes, fue aprendiendo paso a paso, en el camino.

La serie carece del formato o estructura de una serie de animación. No tenía elementos como un conflicto que solucionar, sino que cada capítulo se trataba de un tema particular, anecdótico, basado en experiencias de los creadores. Fue muy artesanal. Ojeda reconoce que la serie era rara, quizás incluso perturbadora para los niños más pequeños. Quedó relegada a un público adulto, debido además a que tenía más presencia online a través de entrevistas a su creadora. Y es que era la primera vez que una mujer realizaba un proyecto así, lo que sorprendió a muchos, desembocando en varias ocasiones en entrevistas con preguntas bastante absurdas, como ¿qué se siente ser mujer y hacer una serie animada de televisión?

Actualmente, Ojeda y su equipo han logrado posicionarse bastante bien en el mercado, trabajando externamente para la productora Sólo Por Las Niñas (Block!, Proyecto Guayápolis).

El equipo ha logrado integrar una metodología de trabajo adecuada para crear los capítulos de sus series.

4.1.3. Diego y Glot

A cargo de la productora CuboNegro y con Caco Kreuzberger a la cabeza, esta serie se estrenó el 2005 por las pantallas de Canal 13. Es la primera serie realizada en animación tradicional. Ha tenido dos temporadas, y la segunda fue estrenada a mediados de este año, cuatro años después de la primera temporada.

Al igual que Villa Dulce y Clarita, Diego y Glot basa su historia en las vivencias cotidianas de sus personajes. Incluye elementos característicos de la ciudad de Santiago, siendo más cercana en este sentido a la realidad.

Una característica importante es que fue la primera serie de animación chilena en ser exhibida en horario prime, a las 10 de la noche los días sábado, en reemplazo de Gigantes con Vivi.

El sello discográfico La Oreja lanzó un CD con la música de la primera temporada de la serie, en el cual colaboraron músicos como Javiera Parra, Nicolás Torres y Ángel Parra.

A mediados de 2006, Sur Multimedia lanzó dos DVDs con los volúmenes uno y dos de la primera temporada. Cada volumen contiene cinco episodios, algunos videos y extras adicionales.

4.1.4. Pulentos

Luego del éxito de Villa Dulce, Francisco Bobadilla formó parte de un equipo editorial de Canal 13, cuya función era evaluar proyectos que postulaban al nuevo sistema de fondos concursables del canal. En él se aportaba con el 50% de la producción de los proyectos entrantes. Fue así como llegó a sus manos un proyecto en 3D potenciado por su música original, similar a la estrategia comercial empleada por 31 Minutos. Este proyecto era Pulentos, creada por la productora Tercer Hemisferio y asesorada por Francisco Bobadilla y Luis Ponce. Se transmitió el año 2005 en Canal 13, y utiliza animación 3D y se trata de una pandilla de cinco amigos que forman una banda de hip-hop.

Pulentos es bastante precario gráficamente en cuanto a morfología, dimensionalidad y movimiento. Esto, al igual que en Villa Dulce y Clarita, se debió en gran parte al bajo presupuesto con el que contaban.

El equipo editorial trabajó los guiones, ayudó a hacer las historias para que se pudieran transformar en canciones, y arreglaron la Biblia del proyecto para darle continuidad a la serie.

A pesar de sus deficiencias gráficas, Pulentos tuvo mucho éxito, más que las dos series anteriores. A los niños les gustaba la música, se hizo muy popular, y fue muy publicitada en el canal. Luego se creó la película, que fue realizada en 2D.

Pulentos fue estrenada el mismo día que Diego y Glot, el 3 de septiembre de 2005.

4.1.5 El Ojo del Gato

Esta serie en 3D nació en la ciudad de Valparaíso a manos de Elizabeth Carmona y Patricio Gamonal, de la productora ATiempo, basándose en los atractivos turísticos y la mitología de la ciudad. Fue presentada al fondo-CNTV junto a Canal 13 desde su inicio, apoyada en su época por Vasco Moulian, director del área infantil del canal en ese momento. La serie es 50% propiedad del canal y 50% de la productora ATiempo. Tuvo un costo cercano a los 60 millones de pesos.

Fue la primera serie chilena animada de acción, y tiene un valor especial porque para realizarla, la productora invirtió una gran cantidad de dinero en una máquina para capturar el movimiento real de actores para posteriormente traspasarlo al computador y así animar a los personajes.

La principal influencia de la serie es Spiderman, generando un superhéroe local al más puro estilo norteamericano, enfrentado a monstruos y situaciones fantásticas de la mitología de Valparaíso.

Dadas las posibilidades de la animación 3D y de la tecnología empleada, las escenas tuvieron un juego de cámaras y encuadres mucho más interesantes que en las series anteriores.

Los capítulos de El Ojo del Gato contienen diversos elementos que la hacen una serie muy entretenida, pero que a la vez entrega un contenido valórico que fomenta la lealtad, la tradición, el amor y la valoración por la familia, la amistad y el honor.

El Ojo del Gato ganó en agosto de 2005 el primer lugar en la categoría niños de 11 a 15 años – ficción, de la versión Iberoamericana del Festival de Televisión Infantil Prix Jeunesse.

4.1.6. Elementos locales compartidos

Algo que caracteriza a las series de animación infantiles chilenas, es la inclusión de elementos locales en sus temáticas. Siempre está el conflicto que se desarrolla a partir de las vivencias del protagonista y su grupo de amigos (de barrio o del colegio). Casi todos tienen una familia, estudian, y tienen aventuras pequeñas. Realizan actividades cotidianas, y la gran mayoría se basa en la conversación, y no en la acción. Esto se debe en parte a que el fondo-CNTV pone ciertas limitantes. Ya que se preocupa por el desarrollo de producciones nacionales, intenta mantener elementos locales en los proyectos que ganan.

En cuanto a gráfica, casi todas poseen una morfología simple, muy básica y económica, salvo El Ojo del Gato.

Bernardita Ojeda nos contó que hace un tiempo vino a Chile Satoshi Tajiri, el creador de la serie de anime Pokémon. Él quiso reunirse con ella y conversaron por intermedio de un traductor. Tajiri no comprendía por qué en nuestro país se realizaban series tan planas, donde no había cambio de cámaras, ni mayor acción. Ella le respondió que se debe principalmente a que no hay presupuesto suficiente como para realizar animación de mejor calidad, sumado al poco tiempo del que se dispone.

Aquí es donde aparecen los problemas de financiamiento.

4.2. Fondo del Consejo Nacional de Televisión

El mayor responsable de que la industria de animación infantil nacional esté intentando desarrollarse, es el Consejo Nacional de Televisión (CNTV). A través del Fondo de Fomento a la

Calidad o Fondo-CNTV (creado en 1992 para fomentar la producción de programas de televisión) el Estado asigna recursos a los distintos creadores a través de concursos públicos. Es actualmente el subsidio más importante a la producción televisiva nacional. Su objetivo es promover la producción, transmisión o difusión de programas culturales o de interés nacional o regional.

Año a año, el Fondo-CNTV entrega recursos tanto a productores independientes como a canales de televisión. El monto del fondo para el año 2009 fue de \$4.275.192.000 (cuatro mil doscientos setenta y cinco millones ciento noventa y dos mil pesos). En total, el Fondo-CNTV ha entregado más de \$12.000 millones para producir 174 series.

Podemos mencionar algunos de los programas más destacados que el Fondo-CNTV ha financiado: 31 Minutos, Diego y Glot, Amango, Mi Mundo Privado, Chile Íntimo, Gen Mishima, El Desquite, La Travesía de Darwin, El Vuelo de Huidobro, Leonardo Lui, Geografía del Deseo, Heredia y Asociados, Ogú y Mampato en Rapa Nui, Nadie Me Entiende, Mistral, Cazadores de Ciencia, Viejo Zorro, Planeta Pérez Prado, Ciudadano K, Epopeya, y Tikitiklip.

Además, se encuentran actualmente en proceso de producción una gran cantidad de series que darán que hablar muy pronto, entre ellas: Pacha Pulai, Hostal Morrison, Finis Terrae, Maldito Corazón, Divino Tesoro, Réquiem de Chile, Flipos, Explora – Cosas de Ciencia, Cosas de Niños, Zumbástico Fantástico, Cartas de Mujer, Adiós al 7º de Línea, Fuego en la Niebla, El Lugar Más Bonito del Mundo, Terra Incógnita, Bichentenario.

El nuevo estándar del CNTV para las series infantiles animadas es que cada temporada debe tener 13 capítulos de 13 minutos.

4.3. El rol de los canales de televisión

Los canales son muy importantes en la industria de animación infantil, ya que sus pantallas son el medio a través del cual se dan a conocer las distintas series.

En el boom 2004 – 2007, hubo una amplia aceptación de los canales para transmitirlos, pero esto fue decayendo, relegando cada vez más a las producciones, a horarios absurdos.

Son muy pocas las excepciones en que los canales financian un proyecto de esta índole. Tal es el caso de Villa Dulce y Pulentos.

Cuando el proyecto de Villa Dulce se consolidó para ser transmitido por Canal 13, la estación invirtió una suma de dinero. Pero de cualquier manera, esta suma no alcanzaba a cubrir por completo las expectativas de Bobadilla y su equipo. Por lo tanto Villa Dulce tuvo que adecuarse al presupuesto, optando por una “animación económica”, diseñada en Flash. La animación tradicional era algo imposible de realizar entonces, porque era mucho más cara en ese tiempo.

Cada capítulo de Villa Dulce costaba alrededor de 6 millones de pesos, un valor bastante bajo en comparación con una serie de animación internacional. Bobadilla y su equipo contaban con un presupuesto de 200 millones de pesos.

Ojeda, por su lado, cuenta que cada capítulo de Clarita costaba 5 millones de pesos.

Estas características de escasés de presupuesto son compartidas por todas las series, hayan sido financiadas por el CNTV, por privados, o por los propios canales. Siempre está la limitante del dinero.

Transmitir una serie que no asegura ningún éxito, en lugar de transmitir una serie que de seguro lo tendrá, no tiene ningún beneficio económico para los canales de TV. Por eso se optó por volver a transmitir casi exclusivamente series externas, como Los Padrinos Mágicos o Bob Esponja, cuya publicidad está además asegurada por los canales del cable. Por esto, resulta muy barato transmitir las series, y a la vez genera enormes ganancias. Ese es el motivo por el cual hoy Canal 13 transmite todos los días Los Simpson, por ejemplo, y por qué continúan dejando la programación nacional en horarios absurdos.

Con tan poca exposición mediática, y es muy difícil que tengan éxito, y sin éxito, no ha segundas temporadas. Los niños no se encariñan con los personajes, ni menos querían comprar sus figuritas de juguete (merchandising).

El ranking obtenido (en general) con estas series, fue aceptable, y en algunas no tanto. Pero el éxito fue temporal, y decayó por distintos motivos. Y hoy la máquina se encuentra casi detenida, pero hay un gran esfuerzo por continuar funcionando de parte de las productoras y el CNTV. No así por parte de los canales.

4.4. El CNTV y los canales

Muchos creadores, entre diciembre y enero presentan sus proyectos directamente al CNTV, o bien a través de los canales de televisión. Para ello, se debe llegar a un acuerdo previo con el canal, respecto a algunas características del proyecto mismo y del financiamiento (si acaso el canal invertirá dinero en el proyecto o no). Ojeda comenta que la negociación con los canales es muy difícil y puede ser bastante injusta. El hecho de que un canal invierta o no, hace la diferencia en la propiedad de un proyecto. Si un creador independiente gana el fondo, el programa le pertenece a él, independientemente a la cesión de derechos. Clarita ganó el fondo a manos de TVN, y el canal mismo invirtió, por lo tanto todas las ganancias fueron suyas, y hoy la serie es también de su propiedad. El ambiente es muy hostil, y las condiciones asfixiantes. No hay flexibilidad en los horarios de transmisión, ni en los créditos a los creadores de los proyectos, ni en la repartición de ganancias.

De aquí desprendemos un problema que nos atañe directamente a nosotros como diseñadores gráficos, y es que hay un vacío legal con respecto a los derechos de autor de las imágenes. En otros países del mundo no ocurre esto. Si hubiera una movilización y una unidad entre los afectados (ilustradores, diseñadores, etc.), cuenta Ojeda, se podría solucionar este problema. Por ejemplo, si un diseñador ilustra un libro, sólo recibe las ganancias del trabajo hecho, el pago por el encargo, pero no recibe ganancias por derechos de autor. Recientemente ha dejado de ocurrir este problema con los músicos chilenos, y se debe a que se unieron con el propósito de protegerse.

Este es un tema interesante que vale la pena discutir, pero lamentablemente no se encuentra en el marco de este artículo.

4.5. Globalidad v/s Localidad

Según las opiniones y experiencias contadas por los entrevistados, hay un consenso respecto de las características que se deben explotar o mejorar para que las series sean más rentables, e incluso exportables al extranjero.

Estas características corresponden al tratamiento de temas globales, dejando de lado las temáticas locales que comparten las series. Para que una serie sea “gustable” por una mayor cantidad de personas, debe contener elementos que llamen su atención. Se debe pensar en grande, hay que dejar de limitarse al respecto.

Bobadilla asegura que la mejor forma de rentabilizar la industria de animación nacional, es eliminando los excesivos elementos propios chilenos, entendibles sólo por nosotros. Esto constituye una barrera para el éxito de las producciones nacionales en el extranjero.

Por ejemplo, Bernardita Ojeda se encuentra trabajando en su serie infantil animada *Hostal Morrison*, reciente ganadora del CNTV, que deja de lado el típico escenario de los amigos de barrio para adentrarse en un tétrico y oscuro *hostal*, con personajes fantásticos.

Otra de las barreras para lograr éxito fuera del país, es el idioma. Según Ojeda, los chilenos estamos tan acostumbrados a ver dibujos animados en español neutro, que se nos vuelve extraño ver una serie con modismos chilenos. Un producto con esas características no puede pretender tener gran éxito en el extranjero. Hay que pensar en grande, más allá de las fronteras, para generar competitividad en la industria. *Diego y Glot*, *Pulentos y Villa Dulce* comparten esta limitante. *Clarita y El Ojo del Gato*, no. *Clarita*, a pesar de haber sido doblada por actores de teleserie, logra un acento mucho más neutro. Y *El Ojo del Gato*, fue doblada por actores doblajistas muy conocidos en el medio, como Carlos Carvajal y Keiros Guillén, entre otros.

En definitiva, para lograr rentabilidad tanto dentro como fuera de Chile, es necesaria la inclusión de elementos globales y temas transversales.

4.6. Proceso de producción

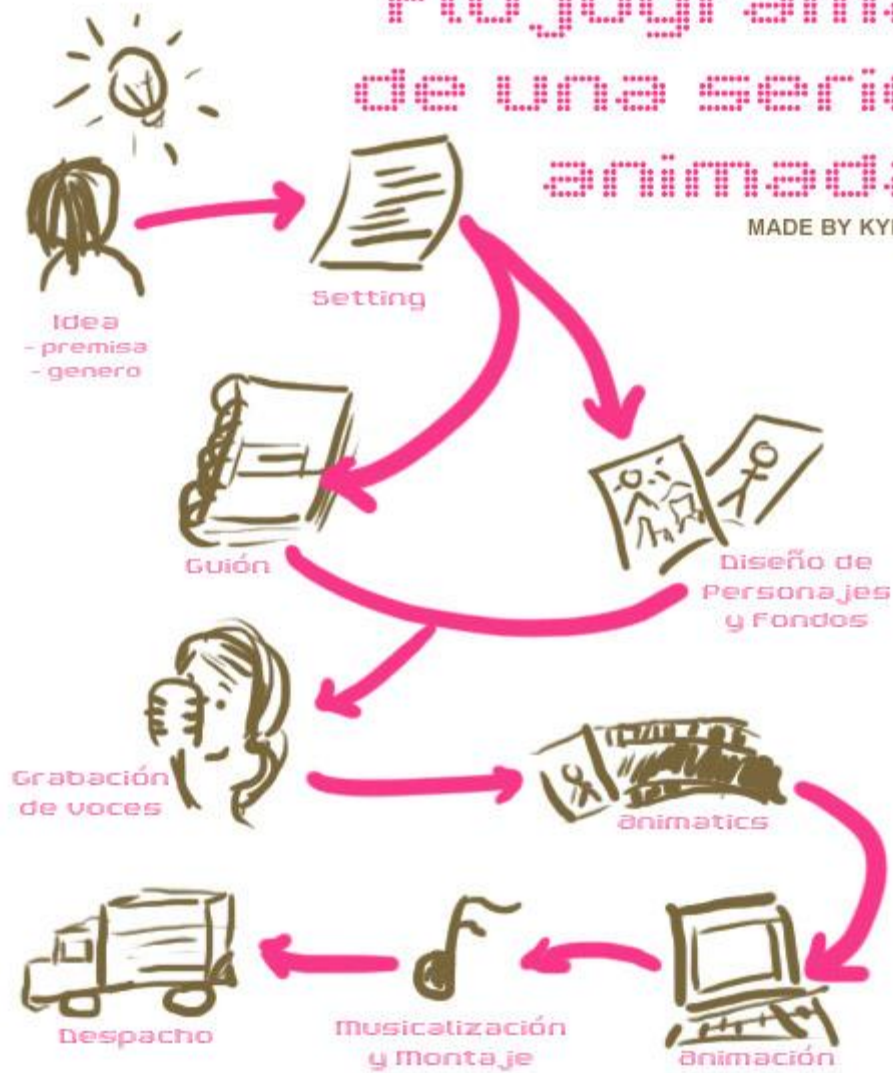
Basándonos en las entrevistas realizadas, pero sobre todo gracias a la información otorgada por Tomás Cornejo, aprendimos bastante sobre el proceso productivo de una serie de televisión.

Lo primero que se debe hacer al crear un proyecto, es la idea, es decir, de qué se trata, la premisa central y el género. Luego se hace el “*setting*”, que es una especie de brief en el cual se define el marco general del proyecto. Desde este momento se dividen los trabajos en dos áreas paralelas: la gráfica y la temática.

Se crea el guión, a la vez que se diseñan los personajes y los fondos. Luego se hace el storyboard. Posteriormente se graban las voces, y se realiza el animatic. En base a esto, el equipo de animadores comienza a animar. Se musicaliza, se monta, y se despacha.

Flujograma de una serie animada

MADE BY KYRIA



5. FICHAS TÉCNICAS

Villa Dulce



Nombre:

Villa Dulce

Productora a cargo:
Blanco Producciones

Equipo de trabajo (nombres y cargos)

Beatriz Buttazzoni y Francisco Bobadilla.

Año de producción: 2003

Duración de producción: 1 año

Fecha de transmisión: 6 de marzo de 2004

Canal de transmisión: Canal 13, posteriormente UCV TV

Cantidad de capítulos: 26 capítulos (más 2 especiales)

Duración de cada capítulo: 12 minutos aprox.

(Temporada 1); 22 minutos aprox. (Temporada 2)

Número de temporadas: 2

Técnicas gráficas utilizadas: Ilustración y animación en Flash.

Tipo de animación: Digital, por marionetas (Flash)

Cantidad de personajes: 17

Personajes principales: Jerson, Sonia, Peca, Rulo, Marlena, Luiggi y los mellizos rientes.

Personajes secundarios: Epifanio Toscano, Don Tapia, Juan Polilla, Horacio, Herman, Renato, Guito y Nemesio.

Contexto de la serie: Pueblo llamado Villa Dulce, considerado "la tierra del eterno domingo".

Argumento base: Relata situaciones que vive un grupo de niños menores de 11 años en Villa Dulce, una ciudad muy similar a Santiago.

Pequeña descripción

Las aventuras de un grupo de amigos que reflejan el aspecto idiosincrásico de los niños de hoy: juegan, se entretienen, estudian y hasta admiran a un famoso (Nemesio). Representa la realidad según la mirada de los niños.

Nombres de capítulos

Primera temporada:

1- Bienvenida (piloto)

2- Fin del mundo

3- Piojos

4- Nunca los olvidaré

5- OVNIS

6- Amenazada por las cuentas

Segunda temporada:

17- Nemesio is dead

18- La Marianita

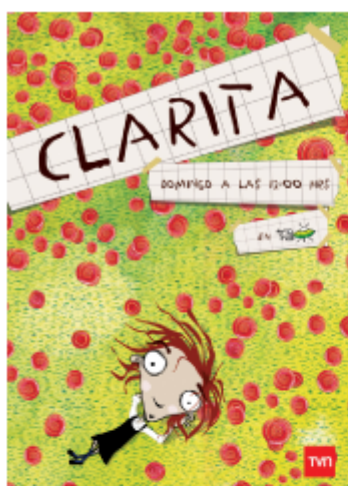
19- Perdidos

20- El bobot

21- Inundación

22- La venganza es dulce

Clarita



Nombre:

Clarita

Productora a cargo:

Fue creada por Bernardita Ojeda como proyecto de título (Diseño, PUC) y tomada por TVN tras ganar fondos.

Equipo de trabajo: Bernardita Ojeda junto al equipo de TVN

Año de producción: 2003

Duración de producción: 1 año y medio aprox.

Año de transmisión: 2004

Canal de transmisión: TVN

Cantidad de capítulos: 22 capítulos

Duración de cada capítulo: 24 min.

Número de temporadas: 1

Técnicas gráficas: Ilustración y animación en flash

Tipo de animación: Digital, Anime Studio Pro 5

Cantidad de personajes: 10 aprox.

Personajes principales: Clarita

Personajes secundarios: Punto, Reflujo, Guatón Glándula, Inesita María, Miss Olga, Música, Chico Godoy y los padres.

Contexto de la serie: Se desarrolla en un entorno urbano, centrado en la vida escolar de los personajes.

Argumento base: Cuenta las historias de Clarita en relación a su familia y sus compañeros de curso.

Pequeña descripción

Toda la historia es narrada por la protagonista, desde su peculiar punto de vista. No mueve los labios, sino que la mayor parte de lo que cuenta lo hace a modo de pensamiento, para ella misma y los telespectadores. "Clarita fue un experimento, tiene un ritmo extraño para la TV, sus historias son crípticas, y tiene un absurdo y encantador humor." Bernardita Ojeda.

Aspectos gráficos

Estilos: La fisonomía de Clarita y sus amigos es comparable con los personajes de Arlene Klasky y Gabor Csupo, las dos mentes creativas detrás de "Aventuras en Pañales" (Rugrats). Son personajes con rasgos irregulares, trazos bien definidos, y empleo de colores planos.

Diego y Glot



Nombre:

Diego y Glot

Productora a cargo:
CuboNegro

Equipo de trabajo: Claudio "Caco" Kreutzberger, Sebastián Correa y José Tomás "Cote" Correa.

Año de producción: 2004

Duración de producción: 1 año y medio aprox.

Año de transmisión: Fue estrenada el 3 de septiembre de 2005

Canal de transmisión: Canal 13

Número de temporadas: 2, la tercera temporada está en proceso

Cantidad de capítulos: 20 capítulos (10 por temporada)

Duración de cada capítulo: 22 min.

Técnicas gráficas: 2D

Tipo de animación: Animación tradicional

Cantidad de personajes: 17 aprox.

Personajes principales: Diego Plá, Glot, Armando Plá, Ismael Droguett, Danilo Paniagua, Violeta Ochoa

Personajes secundarios: Esmirna Pérez, Lalo Plá, Abuela Margarita, Mr. Chan, Don Paco, Don Ruden, Profesora Ibacache, Profesor Cabezas, Inspector Cáceres, 'Mamo'

Contexto de la serie: Se desarrolla en la ciudad de Santiago, en un barrio residencial de clase media.

Argumento base: Cuenta las aventuras de Diego junto a sus amigos y su fiel compañero Glot, además de las historias de su familia.

Pequeña descripción:

Esta serie animada trata sobre la vida de la familia Plá Perez, centrándose en el hijo menor Diego junto a su mascota, Glot, un perro quiltro de color verde. Según los creadores, la serie busca ser un reflejo de Chile y del mundo de actual, visto en la ciudad donde viven los personajes y como se relacionan. Los episodios se desarrollan en base a diferentes situaciones cotidianas (y otras no tanto) a los que deben enfrentarse Diego, Glot y sus amigos.

Nombres de capítulos

Primera Temporada:

1- Glot el Kiltro

2- Súper Familia

3- Mala Pata

4- Vacaciones

5- Doble Cuerpo

6- Circo

Segunda Temporada:

11- El reencuentro

12- Una historia de piratas

13- Ser o no ser

14- Esmirna taxista

15- Abuela al asilo

16- El secreto de Violeta

17- Diego presidente

Pulentos



Nombre:

Los Pulentos

Productora a cargo:
Tercer Hemisferio

Equipo de trabajo (nombres y cargos): Francisco Bobadilla y Luis Ponc (guión)

Año de producción: 2004

Duración de producción: 1 año

Fecha de transmisión: 3 de septiembre de 2005

Canal de transmisión: Canal 13

Cantidad de capítulos: 10 capítulos (primera temporada); 12 capítulos (segunda temporada)

Duración de cada capítulo: 18 a 22 minutos (incluyendo videos musicales).

Número de temporadas: 2

Técnicas gráficas utilizadas: Animación 3D

Tipo de animación: Digital

Cantidad de personajes: 16

Personajes principales: Nea (voz), Barry (bajo), Benzo (mezcla de sonido), Ramón (scratch), Walala (guitarra), Jorge y Tom York

Personajes secundarios: Capitán Zamora, Ricardo, Mercedes, Janet, Alin, Gunther Pino, Lai Fan, Moribundo Meza y Mike.

Contexto de la serie: Villa de la ciudad de Santiago

Argumento base: Se reúnen casualmente cinco chicos que tienen en común su afición por la música, en especial por el hip-hop

Pequeña descripción

Las peripecias e historias de la banda de Walala, Barry, Nea, Ramón y Benzo, transcurren junto a sus mascotas Tom York y Jorge, los conflictos con la Vieja Mercedes o el papá de Walala el Capitán Zamora.

Nombres de capítulos

Primera temporada:

- 1- Vamos, let's go!
- 2- Perros de la calle
- 3- Aquelarre
- 4- Mi amigo ET
- 5- Pasao a queso
- 6- Pelar no es pulento
- 7- Ratón volador
- 8- Malas juntas
- 9- La polola de papi
- 10- Barry a dieta

Segunda temporada:

- 11- El día después
- 12- Chufán, arroz con palitos
- 13- Muertos de miedo
- 14- Tocando madera
- 15- K-win
- 16- Es-3
- 17- Que no se te olvide acordarte
- 18- La masaca...
- 19- Raíces
- 20- El inicio de la serie

El Ojo del Gato



Nombre:

El Ojo del Gato

Productora a cargo:
ATiempo

Equipo de trabajo: Patricio Gamonal (Productor General, Director) y Elizabeth Carmona (Guionista) Con un equipo de 15 personas se comenzó a producir esta serie: 4 animadores 3d, 1 asistente de animación, 1 fx, 4 modeladores y texturizadores, 1 iluminador y shader 1 renderman, 1 morfista, 2 dibujantes.

Año de producción: Comenzó el 2002

Duración de producción: El primer capítulo demoró 6 meses en verlo terminado, él capítulo 11 y 12 demoraron 1 mes cada uno.

Año de transmisión: Estrenó el 28 Abril 2006

Canal de transmisión: Canal 13

Número de temporadas: 1

Cantidad de capítulos: 12 capítulos

Duración de cada capítulo: 15 min.

Técnicas gráficas: Se modeló en 3ds max, con un promedio de 70.000 polígonos.

Tipo de animación: Animación Digital

Cantidad de personajes: 8 aprox.

Personajes principales: Está protagonizada por Francisco, un joven de 18 años.

Personajes secundarios: El fantasma de Francis Drake, El hombre Cerdo, El Chivato, El esqueleto de la Cueva del Pirata y Anguila.

Contexto de la serie: Se desarrolla en un entorno urbano, en Valparaíso específicamente.

Argumento base: "El argumento central de la serie se sustenta en un joven que adquiere poderes felinos y con ellos debe defender al puerto de amenazas relacionadas con las leyendas de la zona como el fantasma de Drake o el hombre Chanco", explica Patricio Gamonal.

Dato Anexo: Ganador del Fondo Concursable del Consejo Nacional de Televisión, Chile, (CNTV) del año 2005. Dirigida a niños de 11 a 15 años. La música está a cargo de Marcelo Fuentes y Mauro de la Cruz, y en cuanto a las voces, corresponden a actores que realizan doblajes para producciones internacionales, como el recientemente fallecido Omar López (padre Marraqueta),

6. ANALISIS CUALITATIVO DE ENTREVISTAS

Dentro del marco de esta investigación realizamos 4 entrevistas a personas relacionadas con las series animadas de esta época, sin embargo solo dos pudieron ser presenciales, las realizadas a Francisco Bobadilla y Bernardita Ojeda. Con estas entrevistas pudimos sacar aparte de datos duros muchos datos cualitativos, es por ello que realizamos un análisis de estos datos (anexo), enfocándonos a cinco temas objetivos: Planteamiento frente a motivaciones para iniciar el proyecto; Postura frente como resolver el proceso de producción; Planteamientos frente a Financiamientos; Planteamiento a tipos de series existentes en Chile; y Factores decisivos en la rentabilidad de un proyecto. Con respecto a estos llegamos a las siguientes conclusiones separando los datos por categorías mentales inconcientes.

Planteamiento frente a motivaciones para iniciar el proyecto
Por motivación personal: Existen quienes comenzaron a desarrollarse en esta área por gusto propio, como también están quienes llegaron por casualidad, sin embargo los une el gusto por lo audiovisual.

Postura frente como resolver el proceso de producción:
Por proceso de aprendizaje: Encontramos gente que contaba con experiencia audiovisual y gente que era muy inexperta, sin embargo coinciden en la inexperiencia en el área de la animación, específicamente de las series.

Planteamientos frente a Financiamientos:
Por origen de financiamiento: se coincide en que existe la industria de la animación en Chile primeramente gracias al CNTV y a CORFO, sin embargo dentro de las series chilenas ya se empiezan a distinguir dos categorías: las plenamente financiadas con fondos y las series que tienen inversión de privados.

Planteamiento a tipos de series existentes en Chile:
Por financiamiento: Se ve claramente las categorías de bajo presupuesto y las de presupuesto moderado, en Chile se considera que aun el presupuesto no es suficiente para llegar a un estándar internacional.
Por tipo de animación: Es lo primero que uno nota, si los dibujos están hechos en 2D o en 3D
Por temática: Encontramos que definen las series como locales, o como caprichosas, en ningún caso dentro de este periodo encontramos el termino creativas.

Factores decisivos en la rentabilidad de un proyecto:
Por tipo de financiamiento: Existe una rentabilidad baja en lo que se refiere a los Fondos concursables, sin embargo actualmente se esta visualizando una mayor rentabilidad mirando hacia el lado de los privados.
Por público de la serie: Se piensa que una serie tendrá mayor rentabilidad si posee temática que sea posible de exportar, por el contrario si es muy local no se la ve como totalmente rentable

7. CONCLUSIONES

La industria de la animación infantil en nuestro país es muy joven. Comenzó hace apenas 6 años, teniendo un despegue auspicioso, pero que lamentablemente ha decaído en el último tiempo.

Dada la inexperiencia, la metodología de trabajo en muchos casos no fue la adecuada en un comienzo, razón por la que se cometieron bastantes errores de gestión y producción. De estos errores, los creadores de las series fueron aprendiendo en el camino, siendo los gestores de la industria. Estos errores les pasaron la cuenta a las productoras, quedando con muchos problemas financieros y dificultades para poder continuar. Esto, sumado a la crisis económica sufrida este año, hizo de la industria un escenario completamente inhóspito, infértil para lanzar nuevos proyectos de calidad en televisión.

En definitiva, el decaimiento de la industria se debió primeramente a la falta de experiencia de sus gestores, reflejada en una mala gestión interna, y en un pobre resultado tanto gráfico como temático. Se deben tener claros los estándares de calidad para que el producto sea, en primer lugar, creíble para los inversionistas, y además, con un enfoque global, exportable o vendible, de manera que se genere un círculo virtuoso entre inversión y mejoramiento de la calidad del proyecto en el tiempo.

Sumado a lo anterior, la poca difusión y la falta de posibilidades dadas por los canales de televisión abierta, influyeron en el fin del auge de la animación chilena. Los horarios a los que quedaron relegadas las series anteriormente descritas perjudicaron la sintonía por parte de los televidentes.

Si no fuera por el apoyo del fondo-CNTV, la industria de la animación infantil chilena no existiría. El CNTV impulsa a la producción de programas culturales, que de a poco han ido mejorando su calidad, debido a la experiencia adquirida por sus creadores con el tiempo. Es decir, las productoras y creadores independientes han adquirido las competencias necesarias a la vez que han desarrollado sus proyectos. Así le ocurrió a Bernardita Ojeda, lo que hizo que Clarita no tuviera el éxito que podría haber tenido si hubiera estado bien planificado desde un comienzo.

Hoy, las capacidades técnicas y creativas para desarrollar nuevos proyectos de esta envergadura en Chile, sí existen. Actualmente muchas productoras y creadores independientes han desarrollado series y postulado año a año al CNTV. Pero todas a la vez dependen mucho de fondos del Estado, por lo que se ven demasiado limitadas a los presupuestos disponibles. Es una industria que requiere trabajo en el tiempo y una inversión constante.

Los inversionistas privados se desencantaron más rápido que los canales, y sin un respaldo comercial, el dinero entregado por el fondo-CNTV no da abastos para la producción de series de calidad.

En definitiva, podemos decir que el boom de la industria decayó debido a dos factores: los canales de televisión, que no tuvieron la paciencia ni el compromiso por desarrollar la industria, y por otro lado, las propias productoras, que no fueron capaces de mantener los estándares necesarios para cumplir con una animación de calidad. Esto sumado a que están divididas, segregadas, cada una velando por sus propios intereses.

Según la opinión de Bobadilla y de Ojeda, las productoras deberían unirse para lograr el bien común y el desarrollo de la industria, además de protegerse. Es difícil que la industria crezca y se desarrolle cuando existen tantos exponentes con tantos proyectos que compiten entre sí. Si hubiera pocas productoras con más animadores, mejores guionistas, y un mejor equipo, se podrían producir series de mejor calidad.

Chile es un país pequeño, y la industria más aún. Por lo tanto, existen nichos de mercado a los cuales se apuntaría correcta y cabalmente si es que hubiera menos cantidad de productoras, pero de mejor calidad.

Para lograr mayor rentabilidad, es necesario incluir temas globales y apuntar hacia el extranjero, dejando de lado los temas locales chilenos.

Se espera el reencantamiento del público, de los canales de televisión y de los inversionistas para poder continuar con esta labor, que ha quedado truncada, pero que tiene un futuro promisorio, pues existen las capacidades, y sobre todo las ganas de seguir adelante.

8. RECONOCIMIENTOS

A Bernardita Ojeda y Francisco Bobadilla, por su tiempo, buena disposición, dedicación y colaboración en la entrevista realizada.

A Tomás Cornejo, por su ayuda, apoyo y la valiosa información proporcionada.

A Patricio Gamonal, productor ejecutivo de ATiempo, por la información proporcionada.

9. REFERENCIAS

9.1 Web

<http://www.ergocomics.net/foros/viewtopic.php?t=7169>

<http://www.ergocomics.cl/sitio/index.php?idele=20070830102401>

<http://www.cineanimadores.com/sitio.htm>

<http://diario.elmercurio.cl/detalle/index.asp?id=%7B9dfef5e4-a7dc-4ece-906699df958e5fe7%7D>

<http://www.atiempo.cl/>

<http://www.th.cl/>

9.2 Entrevistas

Entrevista a Bernardita Ojeda

Entrevista a Francisco Bobadilla

Entrevista a Tomás Cornejo

Entrevista online a Patricio Gamonal

10. ANEXOS

10.1. Entrevistas

A. Entrevista Bernardita Ojeda

http://rapidshare.com/files/309859434/Entrevista_Bernardita_Ojeda.doc.html

B. Entrevista Francisco Bobadilla

http://rapidshare.com/files/309859710/Entrevista_Francisco_Bobadilla.doc.html

C. Entrevista Tomás Cornejo

http://rapidshare.com/files/309859926/Entrevista_Tomás_Cornejo.doc.html

10.2 Analisis Cualitativo de Entrevista

Link para bajar: http://rapidshare.com/files/309944650/Analisis_Entrevistas.doc.html

11. GLOSARIO

ANIMATIC: Maqueta audiovisual creada en por computador para simular la duración y los efectos de una producción en proceso de creación. El animatic se construye a partir de imágenes estáticas, correspondientes a los fotogramas clave de la sucesión de planos de la producción, sea esta rodada con personas y objetos reales, o sea animada.

En el caso de la animación, el animatic es un paso fundamental porque antecede a la animación misma. Aquí se implementan las voces y sonidos pertinentes.

SETTING: Proceso de definición de parámetros temáticos generales de una serie de animación. Ej.: Serie de ficción en la cual la motivación del personaje es arruinar los planes de su malvada abuela para salvar a su familia.

En el setting se dejan establecidos a grandes rasgos los temas que tocará la producción. Este paso antecede a la creación del guión, y es desarrollado por los creativos o los mismos guionistas.

STORYBOARD : Es un guión gráfico compuesto por una serie de ilustraciones, generalmente hechas a mano, y encuadradas en una secuencia de viñetas, que sirven como guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar los ángulos de posición de la cámara durante el rodaje de una película o producción audiovisual. En el Storyboard se especifican además la duración de cada plano y algunos datos para la filmación o animación.

- [Compartir/Guardar](#)

Tags: [Animación Infantil](#), [Consejo Nacional de Televisión](#), [Diseño Gráfico](#), [Producción Audiovisual](#), [Televisión Chilena](#)