.UBAsociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Repositorio Digital Institucional

Tipo de documento: Tesina de Grado de Ciencias de la Comunicación

Título del documento: Formas de producción, financiación y distribución de películas de animación independientes en Argentina y EE.UU.

Autores (en el caso de tesistas y directores):

Federico Ruffa

Laura Vázquez, tutora

Datos de edición (fecha, editorial, lugar,

fecha de defensa para el caso de tesis): 2018

Documento disponible para su consulta y descarga en el Repositorio Digital Institucional de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires.
Para más información consulte: http://repositorio.sociales.uba.ar/

Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Argentina.
Atribución-No comercial-Sin obras derivadas 4.0 (CC BY 4.0 AR)
La imagen se puede sacar de aca: https://creativecommons.org/choose/?lang=es_AR

Repositorio Digital Institucional

.UBAsociales
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
CARRERA CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TESINA DE GRADO

Formas de producción, financiación y distribución de películas de animación independientes en Argentina y EE.UU.

DICIEMBRE DE 2017

FEDERICO RUFFA
DNI 30.182.092
federicoruffa@gmail.com
Tel. 1139504487

—

Tutora: Laura Vázquez
lauravanevaz@gmail.com

Formas de producción, financiación y distribución de películas de animación independientes en Argentina y EE.UU.

Contenido

CAPÍTULO I. 5

1.1 Presentación —5
1.2 Objetivos —6
1.3 Metodología —6
1.4 Marco teórico —7

CAPITULO II. 13

2.1 Qué es la animación —13
2.2 Qué entendemos por animación independiente —15
2.3 Inicios de la animación —17
2.4 Inicios de la animación en Argentina —18
2.5 Técnicas —20
2.6 Animación y contenido infantil —23

CAPITULO III. 25

3.1 Bill Plympton —25
3.1.1 ***Your Face*** ***—27***
3.2 Don Hertzfeldt —28
3.3 Santiago Bou Grasso —29
3.3.1 ***El Empleo*** ***—31***
3.4 Ayar Blasco —33
3.5 Juan Pablo Zaramella —35
3.6 Esteban Echeverría —36
3.7 Magrio González —38
3.8 Esteban Tolj —39

CAPITULO IV. 40

4.1 Formas de financiación —40
4.1.1 Financiación colectiva (***Crowdfunding***) —41
4.1.2 Mecenazgo —41
4.1.3 Becas y subsidios —42
4.2 Formas de distribución —43
4.2.1 Streaming y Alquiler —43
4.2.2 Festivales—44
4.4 Temáticas —46
4.5 Productoras de animación en Argentina —47

CAPITULO V. 48

5. Conclusión —48

BIBLIOGRAFÍA. 50

ANEXO I. 52

Desgrabación de las entrevistas —52
Entrevista a Bill Plympton —52
Entrevista a Santiago Bou Grasso —56
Entrevista a Juan Pablo Zaramella —65
Entrevista a Ayar Blasco —73
Entrevista a Esteban Echeverría —77
Entrevista a Magrio Gonzalez (Magrio Animaciones) —86
Entrevista a Esteban Tojl —91

ANEXO II. 94

Cortometrajes incluidos en el CD —94

CAPÍTULO I.

1.1 Presentación

La animación en Argentina ha tenido un desarrollo cambiante desde sus inicios a principios del siglo pasado. Este año, de hecho, se cumplieron cien años de uno de los hitos —poco conocido a nivel nacional— de la animación mundial: en 1917 se realizó en Argentina el primer largometraje animado producido íntegramente en el país. Se trata de *El Apóstol,* un film de Quirino Cristiani, realizado de manera autodidacta por este ilustrador de origen italiano[1]. La animación en nuestro país cuenta por lo tanto con vasta trayectoria, y representa una de las formas de representación artística más innovadora y con perspectiva de crecimiento. Luego de un período oscuro después de los 40, logra su período de mayor productividad en la década de los setenta, en la que las producciones cinematográficas y televisivas de García Ferré se destacan.

Los ochenta y noventa representan un retroceso para la producción cinematográfica nacional, que nunca llega a dar un salto cuantitativo y cualitativo para convertirse en verdadera industria autosustentable. A partir de fines de la década de los noventa, la animación en nuestro país comienza a tomar nuevas perspectivas y gana terreno su desarrollo en el ámbito independiente: las nuevas tecnologías y el mejor y más amplio acceso a Internet han logrado, en las últimas décadas, que se incorporen a la animación más actores, jóvenes con ideas creativas e innovadores y una diversidad de técnicas que convierten a la animación en un fenómeno cultural, artístico y comunicacional muy interesante.

En Estados Unidos, por otra parte, la animación ha tenido un enorme desarrollo dentro de su gran industria cinematográfica, con los Estudios Disney, que han establecido una suerte de paradigma mundial en lo referente a la animación como se la conoce popularmente, y Warner Brothers, entre otros. Sin embargo, la animación independiente también ha contado a lo largo de su historia con grandes referentes, desde Ralph Bakshi hasta Don Hertzfeld. Sus películas han logrado renombre y reconocimiento de amplias audiencias y han obtenidos premios y nominaciones en festivales internacionales y Oscars.

1 Ver para ello la biografía de Cristiani de Bendazzi (2008)

1.2 Objetivos

Este trabajo se propone hacer un análisis comparativo entre las formas de producción de películas de animación independiente en Argentina y Estados Unidos en las últimas tres décadas. Primeramente haremos un repaso de la historia de la animación, sus técnicas y sus formas de producción iniciales y la evolución técnica que permitió que eventualmente pudieran dar origen a estudios de animación independiente autogestionados y sustentables. Se hará imprescindible definir los límites de lo independiente, qué implica esta clasificación y cómo se diferencia de un tipo de animación clásica o comercial.

Intentar definir y comprender el concepto de animación y de la animación independiente específicamente es necesario también para realizar la comparativa entre ambos tipos de producción, toda vez que no existe una única definición de qué significa lo independiente, y en muchos casos la definición varía considerablemente entre los realizadores. A su vez, consideramos que esta comparación será útil para identificar otros tipos de comunicación independiente y abordar los problemas y desafíos que plantea esta tipología, dando así luz a una mirada distinta sobre los conceptos de independiente, alternativo, experimental y alterativo en la comunicación social, sobre todo a partir del desarrollo de Internet y otros medios que se distancian de la comunicación destinada al consumo masivo. Será en este caso necesario revisar los conceptos de cultura popular y de masas y nuevas formas de comunicación, como el *narrowcasting* y las producciones autogestionadas de menor alcance y dirigidas a públicos definidos y específicos.

A su vez, al tiempo en que haremos una comparación entre dos formas a primera vista muy distintas de producir —o por lo menos para mercados y audiencias muy distintas— será importante categorizar las formas de producción en los diferentes casos. El tipo de producción norteamericano difiere sustancialmente con las formas de producción locales, ya sea en recursos, tecnologías, financiación y demás.

De todos modos, en ambos abordajes veremos que la cuestión de lo independiente es importante, y que muchos directores de animación se definen de una u otra manera como independientes.

1.3 Metodología

En cuanto a la metodología, nos valdremos de entrevistas a directores referentes en el mundo de la animación independiente para poder realizar un panorama de cómo los protagonistas crean, conciben y distribuyen sus películas. Para ello hemos seleccionado algunos directores de películas de animación como referencias a los que entrevistamos para obtener sus testimonios acerca de cuáles son sus procesos de trabajo, qué implica ser animadores independientes, cómo financian y distribuyen sus películas y qué técnicas utilizan y cómo lo hacen.

También tomamos una película de cada algunos de estos directores como referencia para hacer un breve análisis sobre su confección, el modo en que fue producida y cómo se descubren las relaciones entre condiciones de producción y reconocimiento en cada una, brindando una herramienta de análisis más profunda.

Todas las entrevistas fueron realizadas entre octubre de 2016 y septiembre de 2017 con la excepción de la entrevista a Bill Plympton, realizada en el año 2010. Todas fueron realizadas vía la aplicación Skype salvo la de Esteban Tolj, que fue realizada por correo electrónico, y la entrevista a Esteban Echeverria, realizada en persona en el domicilio del entrevistado.

Las preguntas no han sido en todos las mismas dado que se privilegió un formato de entrevista en la que cada autor pudiera explayarse abiertamente sobre sus conceptos de animación, procurando en la entrevista encauzar la conversación hacia obtener definiciones acerca de lo que cada sujeto interpreta como animación independiente y cómo en cada caso esto se resuelve en la práctica. A su vez, hemos recuperado entrevistas realizadas por otros medios como publicaciones online, y entrevistas y charlas en video en YouTube para complementar la información y para conocer las posturas de autores con a los que no pudimos acceder por dificultad de contacto o imposibilidad técnica.

1.4 Marco teórico

Intentaremos en primer lugar poner en común algunas de las definiciones de la animación para luego hacer foco en la animación independiente y qué es lo que ello implica. Se hará imprescindible en esta etapa hacer referencia a teóricos y realizadores del género específico, como Paul Wells, que tiene dos libros fundamentales para conocer y entender la animación: uno es *Fundamentals of Animation* (2016) y el otro *Understanding Animation* (1998). Ambos libros

conjugan saber teórico con saber práctico y brindan un panorama muy abarcativo sobre el estado de la animación actual y sus problemáticas. Otro de los teóricos que referenciamos es Giannalberto Bendazzi (2008), que fue el primer historiador de la animación que descubrió el trabajo de Cristiani, y lo sacó a la luz en su obra Quirino Cristiani, pionero del cine de animación (dos veces el océano). Además, Bendazzi (2016) es autor de un impresionante recorrido por la animación, un compendio de tres volúmenes que abarca toda la historia de la animación mundial con gran detalle, desde sus comienzos hasta nuestros tiempos.

La relación de la animación y sobre todo de la animación independiente con la técnica es fundamental, toda vez que en muchos casos las innovaciones permiten y dan paso a mayor independencia y autonomía de los realizadores, por lo que consideramos que en este aspecto el bagaje teórico es fundamental. Eliseo Verón (2013) destaca que "la materialización del mensaje resulta siempre de una secuencia de operaciones técnicas" y que toda comunicación es mediada, y que por tanto "corresponde introducir, en todos los niveles la distinción producción/reconocimiento". Al enfocarnos especialmente en la forma de producción de las películas de animación, veremos que será clave reconocer las condiciones de producción y, a su vez, de reconocimiento para tener un panorama general de los conceptos abordados.

La noción de lo independiente en el arte ha sido tratada en numerosos trabajos, y excede a la producción y objetivos de esta tesina discutir cada uno de ellos. Nos servirá para el estudio las concepciones dentro del área de la sociología de la cultura y particularmente el estudio del campo literario de Bourdieu (1995) en tanto nos brindará una conceptualización fundamental de la autonomía del campo, sus reglas internas, nomos, y la importancia de las condiciones históricas morfológicas para que se produzcan determinados caminos dentro de la expresión artística. En este sentido, conviene seguir las recomendaciones de Bourdieu para no caer en un análisis inmanentista de las obras, ni tampoco, por otra parte, en la directa suposición de que todo cambio estructural socioeconómico determina la producción de las mismas. A propósito de la autonomía y la independencia, nos dice Bourdieu:

> Este análisis de las relaciones entre el campo literario y el campo del poder, que destaca las formas, abiertas o larvadas, y los efectos, directos o indirectos, de la dependencia, no debe hacer olvidar lo que constituye uno de

> los efectos principales del funcionamiento del mundo literario en su calidad de campo. Es indudable que la indignación moral contra cualquier forma de sumisión a los poderes o al mercado, trátese del celo por carrera que lleva a algunos literatos a perseguir con empeño los privilegios y los honores, o del sometimiento a los requerimientos de la prensa y el periodismo que impulsa a folletinisitas y vodevilistas a hacer una literatura carente de exigencias y de escritura, desempeñó un papel determinante, en personajes como Baudelaire o Flaubert, en la resistencia cotidiana que condujo a la afirmación progresiva de la autonomía de los escritores; y es indudable también que, en la fase heroica de la conquista de la autonomía, la ruptura ética es siempre, como queda patente con Baudelaire, una dimensión fundamental de todas las rupturas estéticas. (Bourdieu;1995:98)

Si damos en llamar a la animación como un campo, o en todo caso, un arte perteneciente al campo de la imagen en movimiento, o cinematográfico, podemos relacionar este análisis de Bourdieu con nuestra investigación. Se puede hacer una relación entre el literato bohemio independiente que rechaza ingresar al mercado a través del periodismo o de los folletines y el animador independiente que rechaza incorporarse a la publicidad. En última instancia ambos deben hacerlo para lograr un sustento. Interviene también en esta discusión, incorporada en el romanticismo, la idea del "arte por el arte", que provee a los escritores de autonomía valiéndose de la autoproclamación de la no dependencia a otros poderes y en última instancia respondiendo a los valores intrínsecos de la obra de arte. Veremos, por otro lado, la dificultad que entablan estas categorías: el arte por el arte, el arte social y el arte burgués.

Por otra parte, y en relación con estos temas, resulta pertinente relacionar el mundo de la historieta y el humor gráfico con la animación, en tanto se reproducen en ambos casos discusiones similares, sobre todo en el plano de la consideración por parte de la crítica especializada y teoría dominante de ambas formas como tipos de "arte menor". Nos resultará iluminadora para esta empresa toda la obra de Oscar Steimberg y Oscar Massota, como referentes y pioneros en poner en relieve la consideración de la historieta como una forma comunicacional pasible de análisis académico en su carácter de factor de la semiosis social. La relación entre historieta y

animación, por otra parte, supone un terreno fértil para el análisis de futuras investigaciones, dado que se trata un vínculo poco explorado, sobre todo en las producciones de nuestro país.

En cuanto al trabajo específicamente referido a la animación en Argentina, encontramos que el material es escaso y la producción teórica y crítica tiene gran potencial de desarrollo por delante. Podemos rescatar no obstante el excelente trabajo de compilación de Alejandro R. González y Cristina Siragusa (2013), en tanto que en primer lugar resulta una interesante recopilación teórica respecto a la animación en nuestro país, pero que a la vez pone en relieve una problemática que se replica en diferentes áreas artísticas y comunicacionales de la región: la centralidad de las ciudades capitales y la dificultad de áreas periféricas para poder desarrollar una actividad. En nuestro país, se hace evidente frente al dominio de las producciones de Buenos Aires frente a las del resto del territorio. De allí que el trabajo intente poner foco en las producciones de Córdoba y Rosario, en donde se realizaron interesantes producciones en cuanto a la animación se refiere.

Por otra parte encontraremos algunas de las definiciones que servirán de eje al trabajo comparativo de esta tesina. González (2013) afirma: "Fuera del dominio de la animación industrial, las producciones animadas explotan en múltiples exponentes y no es posible encontrar una única técnica o un único estilo dominante". González pone de manifiesto la tensión entre una forma hegemónica o dominante de la animación, cuyo principal referente es el modelo Disney/Pixar según la etapa que consideremos, frente a un modelo mucho más abierto y experimental que podemos encontrar en la animación no industrial/no hegemónica y que es mucho más heterodoxo y por ende, más difícil de definir, que para propósitos de simplificación hemos denominado "animación independiente" en nuestro trabajo.

En este trabajo encontramos también una aproximación teórica que nos permitirá ser un punto de partida que nos permite comenzar a definir el campo sobre el cual estamos trabajando. Afirma Siragusa (2013):

> Primero, reconocemos el diverso entramado en el que se articula la animación con diferentes lenguajes (cinematográficos, televisivos, publicitarios, de la historieta y el cómic, como los más relevantes). Segundo, consideramos la emergencia de dos tendencias nominadas bajo los rótulos de animación-co-

> mercial y animación-independiente. Tercero se comprueban tomas de posición vinculadas a las técnicas aplicadas (dibujo animado, stop motion, entre otras) que no se anclan únicamente en el carácter de un saber hacer técnico sino que lo trasciende en términos de inscripciones estéticas (búsquedas experimentales, innovación), estilísticas, orientaciones ética-políticas, formación, accesibilidad tecnológica, entre otras cuestiones. Y finalmente debemos añadir la irrupción "desestabilizadora" de la tecnología digital en términos de apropiaciones que posibilitaron transformaciones en las prácticas creativas y en los canales de difusión de las obras.

Es a partir de la problematización expuesta en estos tres puntos que basaremos el análisis general de la animación en nuestro trabajo. Nos interesa, sobre todo, el segundo punto destacado por la autora, toda vez que encontramos aquí una determinación teórica fundamental para nuestro análisis: la tensión entre lo comercial-industrial y lo independiente, y el reconocimiento de que tal diferenciación existe y es aún más palpable en estos tiempos en los que los avances de la tecnología permiten realización de películas que no estén directamente atadas a lo comercial, o al menos no exclusivamente a ello.

Por otra parte, nos será útil el trabajo de Tassara y Kirchheimer (comps. 2016). Kirchheimer es Doctora en Ciencias Sociales por la UBA, dirige la revista académica sobre animación "Me manda Walt" y coordina el Área de Investigación Poéticas Animadas en la Carrera de Ciencias de la Comunicación de la UBA. Su trabajo representa para esta tesina un gran aporte para poder explorar, por un lado, las posibilidades de la animación que exceden lo narrativo y figurativo, en donde se plantean dos tipos distintos de animación: "este duelo entre una búsqueda realista y una que pone de manifiesto el carácter construido del dibujo como dibujo se mantiene como una fuerza irrefrenable". (Kirchheimer, 2016:26). En este duelo, veremos, también se dirimen las luchas de lo independiente frente a lo tradicional y comercial: no porque siempre lo independiente implique una búsqueda de la animación puramente experimental, pero sí en gran cantidad de casos implica una exploración distinta al modelo clásico que emula al hiperrealismo disneyiano. En palabras de Wells (2016):

> Se puede argumentar que el arte de Disney y el hiperrealismo hicieron

> mucho para eclipsar los estilos y enfoques adoptados por otros animadores en otros contextos. Inevitablemente, la cantidad de animación en celuloide producida a bajo precio y altamente industrializada realizada en los EE.UU. y Japón ha colonizado horarios de televisión, y quizás, lo que es más importante, la imaginación de los espectadores.

Aparece, en los filmes independientes (pero también en casos de animación comercial más de vanguardia, como afirma la autora), que encontramos "posiciones intermedias, las que mantienen la narración como estructura pero expanden transformaciones de las imágenes que permiten temporalidades diversas" (Kirchheimer, 2016, pág. 24).

También en un mismo trabajo de la misma compilación, Kirchheimer analiza el derrotero de la animación argentina a partir de su renacimiento a fines de los noventa y principios de los 2000. Propone la autora que en los largometrajes producidos comercialmente se "produce un tipo de intertextualidad fuerte con la historia de la historieta y el dibujo gráfico y animado previo" (ibídem, pág. 98). Los ejemplos que dan cuenta de esto son claros: películas como *Manuelita* (1999), *Patoruzito* (2004), *Isidoro* (2007) y *Martín Fierro, La Película* (2007), entre otros, claramente responden a una transposición de los personajes de historietas al mundo de la animación.

Nos interesa, a este respecto, hacernos eco del planteo de la autora respecto a los límites que tienen este tipo de transposiciones que han dominado el espectro de la animación comercial durante esos años. Ante la necesidad de una búsqueda de un "camino de identidad propia" (ibídem, pág 102) resulta tal vez pertinente descubrir las posibilidades que ofrece a ese respecto un estudio de los tipos de animación que no corresponden a una lógica puramente comercial, que son objeto de estudio de este trabajo.

CAPITULO II.

2.1 Qué es la animación

La génesis de la animación puede explorarse inicialmente a partir de la etimología de la palabra: "animación" proviene del verbo latina *animare*, que significa dar vida a. Esto prefigura ya un intento de definición: la animación como el arte de dar vida a formas y líneas que son inanimadas. La clave del cine animado es que produce la ilusión de movimiento a partir de sucesión de fotogramas en los que las imágenes cambian, desplazándose, mutando de forma o siguiendo algún tipo de dirección. Sin embargo, es difícil definir con certeza qué se puede considerar como animación y qué no. Bendazzi (2004), al respecto, esboza una posible solución: "Animación es todo lo que los hombres, en diferentes períodos históricos, han llamado animación". Norman McLaren, artista canadiense y uno de los más reconocidos animadores del mundo, aporta una interesante definición de la animación: "La animación no es el arte de los dibujos que se mueven sino el arte de los movimientos que son dibujados. Lo que ocurre entre cada cuadro es más importante que lo que ocurre en cada cuadro" (en Solomon, 1987). Según Wells (1998), esta definición permite un acercamiento más preciso a lo que podemos entender de la animación hoy en día, en cuanto este arte ya no se circunscribe únicamente a dibujos animados, sino a nuevas formas, como veremos más adelante.

A su vez, hace una distinción importante en este sentido: para este autor, existen tres grandes tipos de animación. Habla entonces de animación ortodoxa en contraposición a la animación experimental, y un tercer tipo, que se puede identificar como en el medio de las dos clasificaciones anteriores: la animación en desarrollo (*developmental animation*). (Wells, 1998: 57-72)

En los dos extremos se encuentran características propias de cada tipo. Así, la animación ortodoxa se define por estos parámetros:

- **Figurativa:** los personajes corresponden a un tipo identificable de persona o animal, más allá de las exageraciones propias de la caricatura.

- **Continuidad específica:** cada personaje conserva su carácter y contexto. Así, un personaje como el Pato Donald, por ejemplo, nunca se sale del comportamiento esperado, y los gags

se repiten con esa lógica.

- **Forma narrativa:** la animación ortodoxa sigue un desarrollo narrativo con principio, nudo y final.

- **Evolución del contenido:** rara vez se pone en evidencia la construcción del personaje o se manifiestan los usos del color y la forma; más bien se privilegia el desarrollo del contenido dentro de cada pieza, escondiendo a la audiencia la forma de producción y su materialidad.

- **Unidad de estilo:** siempre se mantiene la técnica utilizada y no se mezclan técnicas. En general, la animación ortodoxa, si está hecha en 2D, no incorpora elementos de 3D u otro tipo de técnicas. El diseño de fondos y el uso del color tiende a ser uniforme en todas las producciones.

- **Ausencia del artista:** con la emergencia de la animación en celuloide el rol y la presencia del artista desapareció, privilegiando narrativas, personajes y estilos. Esta presencia fue recobrada solo en parte en trabajos de autor posteriores.

- **Dinámica del diálogo:** en la animación ortodoxa los personajes tienden a tener un latiguillo o frase característica que los distinguen inequívocamente de otros personajes.

En contraposición, la animación del tipo experimental tiene las siguientes características:

- **Abstracción:** la animación experimental no usa al cuerpo de manera ilustrativa y se resiste a emplear la imagen corporal de manera figurativa. Se preocupa más por el ritmo y el movimiento en sí que por el ritmo y movimiento de un personaje en particular.

- **No continuidad específica:** se rechaza la continuidad, o se utiliza un tipo de continuidad múltiple que no sigue una lógica o racionalidad. Y en caso de existir una continuidad, resulta específica porque solo aplica a la película en cuestión, siguiendo sus propias reglas.

- **Forma interpretativa:** no se sigue una línea narrativa sino que privilegia la estética de la composición, pareciéndose en ello mucho más a la pintura o a la escultura que al dibujo animado convencional.

- **Evolución de la materialidad:** se concentra en su propia materialidad y el desarrollo de las formas, líneas, colores y texturas y sus variaciones a lo largo de la película.

- **Multiplicidad de estilos:** no se mantiene un estilo uniforme, ni una sola técnica, sino que

se combinan para crear nuevos efectos.

- **Presencia del artista:** las películas son subjetivas, personales y no intentan esconder esta subjetividad sino exponerlas como características del estilo de cada autor.

- **Dinámica de la musicalidad:** la música tiene un rol protagonista en la animación experimental

Los directores y películas analizados en este trabajo en general pertenecen al tipo de animación que se encuentra en el límite entre estos dos tipos de animación, definida por Wells, como vimos, como animación en desarrollo. En general, la animación independiente tiende a ser de este tipo o experimental. Está claro que la animación ortodoxa está vinculada al cine animado industrial, y es justamente de la que los realizadores independientes intentan separarse para lograr nuevos lenguajes y estilos.

Finalmente, cabe destacar que entendemos la animación como un campo en sí mismo, y no un género de lo que, en términos generales, se define como "el cine" o "lo audiovisual". Como afirma Alejandro R. González (2013): "La animación, entonces, supera la noción de género, estableciéndose como una forma audiovisual con derecho propio, tanto como la acción en vivo"

2.2 Qué entendemos por animación independiente

Una de las primeras dificultades que nos encontramos en nuestra investigación de campo fue la de definir con alguna certeza el concepto de independiente en referencia a las películas de animación. Ciertamente se trata de un concepto esquivo, pero que sin embargo ha sido abordado en innumerables trabajos, sobre todo en cuanto a estudios de comunicación se refiere.

Dedicaremos un breve apartado a definir, según nuestros parámetros, y para facilitar la comprensión del trabajo en general, la idea de lo independiente. Muy abordada por los trabajos en comunicación —sobre todo en periodismo— este término, por naturaleza, escapa a una definición conclusiva. En todo caso, podríamos empezar por una alternativa de diccionario: la RAE, por ejemplo, destaca que se trata de aquello que "no depende de otro". Y la dependencia, según la misma referencia, es la subordinación al poder. Aquí podemos encontrar un primer punto clave acerca de lo independiente: su distanciamiento del poder. Se descubre, entonces, un doble sentido: por un lado, el artista independiente es el que rechaza o esquiva cualquier forma de poder

establecido, porque no se subordina a él. Por otro lado, debe reclamar ese poder como propio, para poder realizar su producción. Es decir, el artista debe valerse de sus propios medios para producir la obra. La manera más clara en la que esto se manifiesta es en la forma de financiación, y es por esto que nos dedicaremos a abordar en detalle cuáles son las maneras de financiamiento de las producciones. Pero también hay otras maneras en las que el artista reclama este poder: a través de su propio camino como animador, buscando formas de nutrirse de nuevos conocimientos y metodologías, nuevas técnicas de animación, definiendo su estética, recibiendo instrucción y educación por muchos medios, es decir, a través del conocimiento. La tecnología en general, e Internet en particular, facilitan mucho este proceso.

En este sentido, resulta de interés destacar el rol fundamental que tiene Internet en este tipo de producciones. La gran red interviene en el proceso, en la actualidad, de varias maneras, pero facilita muchísimo dos etapas: la de financiación y la de distribución. Dependiendo del artista, cuyo abordaje difiere significativamente en cada caso, siempre existe alguna forma de utilizar Internet para la realización de los proyectos. Más allá del uso de nuevas tecnologías para la realización de las películas —muchos siguen dando prioridad al trabajo manual, tradicional, a la hora de la creación— difícil es que escapen a la utilización de Internet para, por ejemplo, la difusión de los films. No obstante, el circuito de difusión de las películas de animación independientes tiene un funcionamiento propio y muy determinado por usos y costumbres, regulado por la presentación de las películas en festivales, un factor clave en este mundo.

En términos generales, podemos reconocer dos tipos de artistas de animación independiente: un animador que trabaja por su cuenta, siendo director de sus proyectos, que son motivados por inquietudes personales, trabajando solo o ayudado por un pequeño equipo de colaboradores; y un animador que dirige su propia compañía de animación, funcionando como pequeña empresa, trabajando para proyectos propios y para terceros.

En cualquiera de los casos mencionados, una de las variables clave es la forma de financiación. La producción de películas de animación supone una inversión de tiempo y recursos importante, ya que se trata, lo veremos en profundidad más adelante, de una actividad que exige una dedicación casi exclusiva. Los artistas suelen en muchas casos financiar las películas con sus propios recursos. Para esto se valen de distintas estrategias, desde buscar trabajos comerciales

para financiar sus proyectos hasta pedir préstamos bancarios, que les permitan ponerlos en marcha —y finalizarlos.

A lo largo de este trabajo intentaremos dar cuenta de diferentes proyectos financiados de diversas formas, a cargo de uno o varios artistas, con objetivos diversos, que buscan en la animación una forma de expresión que, sobre todo, ofrece una enorme libertad de acción. Un animador independiente puede, si lo desea, intervenir y realizar por su cuenta todos los roles que implica la producción de una película de animación sin grandes inconvenientes. Esto se ha visto muy facilitado en los últimos tiempos con la disponibilidad de herramientas informáticas que facilitan muchísimo los procesos. Este tipo de animador, que según las definiciones de más arriba sería del primer tipo, es un artista que busca llevar a cabo su idea personal, y si forma un equipo, busca colaboradores que sigan sus indicaciones al pie de la letra. En general, los animadores que encontramos en el panorama independiente, sobre todo en Argentina, pertenecen a este tipo. En términos de Wells (1998), el tipo de películas que realizan estos animadores son caracterizadas como "películas de autor": este es un concepto muy presente en la animación, en donde la figura del director es la que prevalece por sobre todos los demás actores intervinientes.

2.3 Inicios de la animación

La imagen animada precede a la invención del cine en casi 50 años. Los primeros experimentadores descubrieron el principio de la persistencia de la visión, que postula que los dibujos de los estados de una acción mostrados en una sucesión rápida son vistos por el ojo humano como un movimiento contínuo. Uno de los primeros dispositivos en usar este principio fue inventado por el belga Joseph Plateau en 1832, el fenaquisticopio, un cartón giratorio que creaba la ilusión de movimiento cuando era mirado a través de un espejo. En 1834 William Horner inventó el zoótropo, un tambor rotativo con una banda de imágenes que podían ser intercambiadas. En 1876, Emile Reynaud adaptó este principio y diseñó un dispositivo que podía proyectar las imágenes frente a una audiencia teatral.

Uno de los primeros animadores en filme es J. Stuart Blackton, que lanzó una serie de filmes animados en 1906, impulsados por el éxito de *Humorous Phases of Funny Faces* (Facetas humorísticas de rostros divertidos). Blackton también experimentó con la técnica de stop motion,

en la que los objetos son fotografiados, luego reposicionados y fotografiados nuevamente, para su corto *Haunted Hotel* (Hotel Encantado). Otro de los pioneros fue Windsor McCay, que en 1914 realizó Gertie el dinosaurio, una de las primeras películas animadas con un desarrollo de personaje. Luego, en 1917, Quirino Cristiani, como mencionamos, hizo el primer largometraje animado. Ya en 1920 nace el Gato Félix, y es a partir de entonces que podemos marcar el hito del nacimiento de la animación tradicional tal como la conocemos. En 1928 los Estudios Disney lanzan *Steamboat Willie*, la primera película protagonizada por Mickey Mouse, y en 1930 Disney lanza la primera película a color con su tecnología Technicolor. A partir de entonces se comienza a consolidar el imperio Disney, y con él una tradición de películas que se ajustan al modelo que hemos desarrollado como de animación ortodoxa.

2.4 Inicios de la animación en Argentina

En Argentina la animación comienza a desarrollarse a partir de fines del siglo XIX, como en el resto del mundo. En 1896 se exhibieron en el teatro Odeón de Buenos Aires los primeros rollos de fílmico en donde se podía ver la primera película de los Lumière, *La llegada de un tren a la estación*. A partir de entonces se inició una incipiente industria local y se comenzaron a producir películas. Uno de los más importantes productores de la época fue un empresario italiano, Federico Valle, que realizaba documentales y noticiarios, llegando a realizar el primer noticiero semanal del país, Actualidades Valle, que se emitía los jueves en cines locales. Fue para este noticiero semanal que Valle contrata al inmigrante italiano Quirino Cristiani para realizar caricaturas políticas que se incluirían dentro del espacio de la transmisión del noticiero. Valle le sugirió a Cristiani, hasta el momento ilustrador, que los dibujos tuvieran movimiento, debido a que resultarían más atractivos para la audiencia en la pantalla grande. Así fue como Cristiani desarrolló y eventualmente perfeccionó su técnica de dibujo y recorte de figuras en cartulina, creando una técnica de animación fotograma a fotograma con recursos propios y sin mayores referencias de la técnica más que las pocas películas que Valle le había enseñado. A partir del perfeccionamiento de esta técnica desarrollada de forma autónoma por Cristiani es que este ilustrador llega a realizar, en el año 1917, el que es considerado primer largometraje animado del mundo, *El Apóstol*, que se concretó con el trabajo de un año y la colaboración de otros dibujantes.

Esta película marca un hito en la historia de la animación mundial, y es a partir de aquí que nuestro país comienza a desarrollar, con altibajos, crisis y repuntes, una industria de la animación. De hecho, Cristiani pudo montar un estudio de animación y se dedicó a realizar películas de gran calidad, aunque ya no largometrajes debido a su alto costo y dificultad de realización: uno de los cortometrajes mejor logrados fue *El Mono Relojero*, estrenada en 1938, y que tuvo buena aceptación por parte de la audiencia (González, 2006), a tal punto que en el año 1940 el propio Walt Disney contactó a Cristiani para contratarlo para realizar animaciones para su estudio, que para ese momento estaba comenzando a crecer exponencialmente.

Se puede argumentar que, dada la envergadura del equipo de Cristiani, la poca cantidad de dibujantes y el tamaño de su estudio, puede considerarse como el primer realizador de películas de animación independiente del país. Pero a la vez, capaz de competir en el panorama internacional. Según Bendazzi (2008), "la película puede considerarse un ejemplo de producción promedio, capaz de confrontarse brillantemente con cualquier otro producto homólogo de su época". De hecho, Cristiani rechazó la invitación de Disney y recomendó a un amigo suyo, el reconocido dibujante Molina Campos, para ir en su lugar, siendo de los primeros artistas que privilegian la autonomía e independencia ante la oportunidad del trabajo en una gran empresa.

La animación en Argentina da un salto importante en términos industriales a partir de la incorporación al género de Dante Quinterno, que había amasado gran fortuna a partir de la realización de historietas muy exitosas con personajes extremadamente populares, como Patoruzú e Isidoro Cañones. Esto sucede porque, como afirma Vazquez (2012) "Dante Quinterno, en tanto empresario y editor de revistas de historietas vislumbra hacia principios de la década del cuarenta un proceso de transformación en la industria del entretenimiento". A partir de entonces se producen tres grandes momentos, como hace notar Siragusa (2013): una primera etapa, que comprende desde la década de los '60 hasta mediados de los '80, de "popularización de la animación argentina" en gran parte dominado comercialmente por Manuel García Ferré y su amplia producción de películas, pero con el surgimiento de otros animadores fundamentales, como el rosarino Luis Ricardo Bras, uno de los animadores experimentales más innovadores del país, a quien Manrupe (2004) considera como "ultra independiente"; luego los primeros años de la democracia y finalmente la animación argentina contemporánea, que es el período que tomamos

para nuestro análisis, que comienza en los ‘90 y atraviesa la crisis del 2001, un momento clave para el surgimiento de varios de los referentes que hemos tomado para la investigación.

2.5 Técnicas

Un apartado sobre la técnica es clave en cualquier estudio sobre animación: la técnica define una forma de trabajo, y por consiguiente el camino a seguir durante toda la realización de la obra. Según la clásica definición de ASIFA (Asociación Internacional de Cine de Animación por sus siglas en francés), “el arte de la animación es la creación de imágenes en movimiento a través de la manipulación de todas las variedades de técnicas distintas a los métodos de registro de acción real”. Como todo arte, la técnica elegida por el artista tiene una incidencia directa sobre la obra final. En este sentido, la animación se acerca mucho más al arte pictórico o al comic que al cine de acción real, y más cuando se trata de un trabajo independiente, en el cual el artista tiene -en principio- absoluta libertad para trabajar.

Cabe destacar que la animación, como detallamos anteriormente, consiste en una ilusión óptica que da la sensación de movimiento al superponer distintas imágenes fijas que den cuenta de una acción en el tiempo. Es por esto que cualquier técnica que produzca este tipo de ilusión puede ser considerada una técnica de animación. Según Bendazzi (2016), inicialmente el cine que ahora conocemos como de “acción real” solía llamarse “fotografía” animada: es decir, todo era animación, por tratarse, en definitiva, de una ilusión. Por esto, existe una gran variedad de técnicas de animación que dependen del medio y de los materiales utilizados. Haremos en este apartado un repaso por las técnicas más importantes, considerando que pueden haber variaciones e intercambios de técnicas, y en ocasiones un animador puede utilizar distintos tipos de técnicas, inclusive dentro de la misma producción. También debemos aclarar que, en muchos de los casos, siempre interviene la utilización de algún tipo de herramienta informática, sin que ello implique que la animación sea considerada computarizada. En general nos referiremos a animación por computación al tipo de animación realizada íntegramente con dispositivos informáticos.

En virtud de la gran cantidad de técnicas existentes, y considerando que muchos artistas usan una mixtura de técnicas en sus producciones, las dividiremos en cinco grandes grupos con el fin de lograr una clasificación ordenada. Esta clasificación responde al medio utilizado y a el

tipo de película que se puede producir a partir de éste. La elección de una técnica de animación responde, en muchas ocasiones, a una preferencia personal del artista, a una necesidad específica o simplemente a una cuestión práctica que tenga en cuenta los elementos que cada animador tiene a mano, y los recursos económicos que tenga para hacerlo.

En general, podemos hablar de cinco grandes grupos en cuanto a técnicas:

a. Animación tradicional. Consiste en la realización de dibujos hechos a mano alzada sobre papel o lámina de celuloide transparente, que luego se fotografían para ser combinados en una cinta fílmica en sucesión, lo que permite dar la ilusión de movimiento de los personajes. En grandes producciones comerciales este tipo de animación ha caído en desuso, optando por otras opciones de animación, pero en lo que respecta a la animación independiente, es una técnica que sigue siendo utilizada con buenos rendimientos. Actualmente también se puede considerar animación tradicional la que está hecha con asistencia de una computadora, con dibujos realizados a mano alzada sobre una tableta, que digitaliza los trazos a medida que el dibujante los realiza, ahorrando así la necesidad de fotografiar cada dibujo a posteriori, y facilitando mucho la producción de la película.

b. Animación vectorizada 2D. Este es el tipo de técnica más utilizada por animadores independientes que distribuyen su contenido en Internet, ya sea en YouTube como en otros canales. Consiste en la animación a partir de imágenes vectorizadas realizadas en la computadora con software especial (el más conocido es el Flash), que permite un tipo de animación con similares características a la animación tradicional pero con el agregado de que a los personajes se les puede incrustar una suerte de estructura ósea (rig) que permite realizar movimientos con mayor facilidad, dado que el animador puede indicarle el movimiento a realizar al ordenador y este se ocupará de llenar los espacios entre fotogramas clave para completar la animación. La facilidad de uso del software especializado y el hecho de que buena parte del proceso pueda ser automatizado convierten a esta técnica en la preferida por animadores principiantes que están haciendo sus primeros trabajos.

c. Animación 3D (CGI, Animación computarizada). Esta técnica difiere significativamente con el tipo de animación tradicional y vectorizada 2D en el sentido de que requiere un en-

tendimiento del espacio y de la corporalidad de los personajes mucho mayor. Este tipo de animación consiste en la modelación de personajes y objetos dentro de un entorno 3D computarizado. El animador sitúa al personaje y sus movimientos en fotogramas clave en la línea de animación, y el software se encarga de completar el recorrido del movimiento. Luego se utiliza el programa para capturar todos los movimientos de la escena cuadro por cuadro en una operación que se conoce como renderización. Esta operación puede tomar mucho tiempo, dependiendo de varios factores, como el nivel de detalle de la escena, cantidad de objetos y polígonos involucrados y calidad de imagen que se requiera. Una importante diferencia con la animación en dos dimensiones es que en 3D todo el cuerpo personaje (o personajes u objetos) completo debe ser tenido en cuenta. Es decir, en 2D se dibuja la porción de lo que vemos, y todo el resto, técnicamente, no existe. El espectador puede imaginar que está allí, pero en la renderización no es tenido en cuenta. En cambio, en los modelos 3D, los personajes y objetos están en la escena a renderizar, aún si no los vemos completamente. Por ejemplo, si en una parte de la escena no vemos una mano de un personaje, esa mano igualmente allí está y tiene que ser considerada por el animador para que el producto final tenga coherencia. Además, el objeto o personaje es tomado en toda su dimensión por el software animado, para la computadora sigue estando allí aunque no lo veamos, y forma parte de la renderización. Este es un detalle importante a la hora de entender por qué la animación de este tipo es tan compleja. De esto se deriva que su realización requiera de mucho tiempo y, por ende, de mucho dinero.

d. Animación en volumen o Stop Motion. La animación en este caso se realiza del siguiente modo: se toma una fotografía de un objeto, luego se lo mueve ligeramente, se toma otra fotografía y así sucesivamente, intentando conservar una lógica de movimiento. Luego todos los fotogramas se montan en sucesión, logrando el efecto visual de un objeto animado. Existen varios tipos de animación con este método, dependiendo del material que se utilice:

- **Plastimación o claymation:** consiste en animar objetos construidos con arcilla o plastilina u otro tipo de material que sea maleable, de forma tal que permitan moldear los personajes u objetos fácilmente a medida que se suceden los cuadros.

- **Recortes o cut-out:** en este caso las figuras se realizan con distintos tipos de materiales recortados, como papelo o incluso fotografías, que forman las partes de los

personajes, permitiendo moverlas para lograr una animación fluida. Una variante de esta técnica es la utilización de siluetas, figuras negras sobre un fondo claro; esta es una de las formas más antiguas de animación conocidas.

- **Pixilación:** en esta técnica, los personajes son representados por figuras humanas, actores, con la particularidad de que son utilizados como objetos, es decir, el director de animación va moviendo las partes del cuerpo del actor de acuerdo a cómo quiere que produzcan los movimientos para lograr la acción. Un gran ejemplo de esta técnica es la película *Luminaris*, de Juan Pablo Zaramella, entrevistado para este trabajo.

- **Marionetas o muñecos:** se utilizan figuras o muñecos que tengan cierta rigidez y algún tipo de esqueleto para lograr que conserven las posiciones para cada cuadro, con el fin de lograr una animación fluida.

e. Motion graphics. Se trata de animación de gráficos, logotipos y tipografías. Este tipo de animación se utiliza en general para la animación de material infográfico o películas explicativas, videos de presentación, promociones televisivas y demás. En este tipo de animación no entran en juego los movimientos corporales de personajes, pero sí los movimientos de cámara y de composición de escena.

2.6 Animación y contenido infantil

Es fácil confundir lo animado con lo dirigido a niños. El dibujo, el color, la comicidad, todo lleva a pensar que las historias animadas están dirigidas a los más pequeños. Según Kirchheimer (ibídem, pág. 70), la "asociación entre lo infantil y lo cómico está fundada en un corpus amplio e históricamente presente de dibujos animados." No obstante, se puede hacer la observación de que muchas veces las películas de animación apelan a ambos públicos: niños y adultos. Responde siempre a una lógica inherentemente comercial: son los padres quienes llevan a ver las películas a los niños, y estas deben entretener a todos por igual. Sin embargo, creemos que están orientadas a los niños. Esta es una herramienta comercial, típicamente hollywoodense, pero que aplica también a la lógica independiente, aunque solo en ciertos casos. La meta de algunos autores es lograr que sus películas animadas no sean exclusivamente para niños.

Clara cuenta da de esto el largo *Wizards* de 1977 de Ralph Bashki. Pensada como película

para niños, la trama y el desarrollo proponen más una crítica a la sociedad que claramente tiene destinatarios adultos. Podríamos aventurar que, en general, la animación independiente comparte algo de ese objetivo: apuntar a adultos, con un medio usualmente pensado para niños. Ese es su valor implícito: sorprender a niños y adultos, ganando una buena porción de la audiencia. Las películas animadas pueden terminar siendo una forma para el padre para explicar el mundo a sus hijos. Los dibujos lo simplifican, porque lo hacen parecer irreal: dan cuenta de que todo es una historia, pero que de las historias se aprende.

Kirchheimer destaca en su trabajo los ejemplos de las series *Dr. Katz* y *Bob & Margaret*, aclarando que "los textos que incluye son infantiles y no infantiles", dando al canal de cable que los emitía, Locomotion, esa rara capacidad de atraer a ambos públicos. Se pueden mencionar otras instancias de programación similares: Cartoon Network, por ejemplo, fue incluyendo en su programación, a partir del año 1998 con *Las Niñas Superpoderosas, El Laboratorio de Dexter, La Vaca y el Pollito* y otros, productos que contenían referencias que eran mejor captadas por audiencias mayores, pero siempre apelando también a los niños. Un ejemplo de una serie animada que durante décadas ha apelado tanto a niños como a adultos es Los Simpson, creada por Matt Groening, que se ha convertido en un ícono de la animación televisada llegando a tener su propia película y diverso contenido transmedia cómo videojuegos e historietas.

Por otro lado, señales como iSat han incorporado a su programación trabajos de animación como las producidas por Bill Plympton o Don Hertzfeldt. En este caso, el contenido y utilización del dibujo y de la animación puede ser considerada claramente para adultos. En este caso se evidencia la necesidad de cierto tipo de animación independiente de separarse de una clasificación que pueda incluir a ambos mundos, manteniendo así una distancia con el mundo de la animación tradicional.

CAPITULO III.

Entrevistas

El trabajo metodológico de campo de esta tesina consistió en la realización de entrevistas a varios artistas de animación independiente —basándonos en las definiciones anteriormente expuestas— para dar cuenta de los procesos de producción de cada uno, encontrar similitudes y diferencias. Siendo una actividad artística y comunicacional que puede realizarse con una multiplicidad de técnicas, que también pueden combinarse, y que también pueden intervenir varios soportes, es previsible que los enfoques de los artistas sean muy variados y en apariencia disímiles. Intentaremos, sin embargo, encontrar ciertos puntos de anclaje que puedan dar cuenta un patrón de trabajo del animador independiente, o siquiera una manera que pueda ser comparable entre dos o más realizadores. Conviene destacar, en este sentido, que todos los artistas que contemplaremos en estas páginas se reconocen a sí mismos como —de una forma u otra— *independientes*, por lo que esto constituye en sí mismo una característica que los une.

Otra característica que une a los artistas entrevistados es que todos, de una manera u otra, trabajan o han trabajado con un equipo de colaboradores, ya sea animadores como editores, sonidistas, asistentes o en otro tipo de actividades. A diferencia de lo que puede suceder con los cómics, la intensidad de trabajo que implica una película de animación, aún con ayuda de todas las herramientas informáticas al alcance, requiere que se forme un equipo de trabajo para la tarea.

La única excepción a esta metodología fue la inclusión en esta sección del animador Don Hertzfeldt, ya que a pesar de no haber logrado una entrevista con el mismo, amerita su inclusión dado que se lo considera una de las figuras más importantes de la animación independiente actual y, gracias a diversas entrevistas que ha brindado a distintos medios, se ha logrado plasmar su pensamiento acerca de los temas propuestos para esta tesina en su sección en la misma.

3.1 Bill Plympton

Bill Plympton (nacido el 30 de abril de 1946, EE.UU.) representa al estereotipo de emprendedor cultural independiente norteamericano por excelencia. Tiene montada una estructura pragmática y funcional para la producción de sus películas. Él mismo realiza los guiones, dibuja

buena parte de los fotogramas y dirige las películas. Plympton ha logrado, desde su primera película nominada al Oscar a mejor película de Animación, *Your Face*, destacarse dentro del ámbito internacional como uno de los animadores más exitosos en términos de ventas y exposición. Ante la pregunta acerca de por qué considera él que sus películas tienen este éxito, Plympton nos dice: "Bueno, me lleva un poco a mi fórmula para el éxito, que yo llamo "El Dogma Plympton", que consiste en tres reglas. Uno, la película tiene que ser muy corta, de cinco minutos o menos. Dos, tiene que ser muy barata, debe costar mil dólares o menos el minuto; y tres, debe ser muy graciosa." (Ruffa, 2017, pág. 53) Plympton reconoce en estas palabras el pragmatismo característico de las producciones norteamericanas. El uso de una fórmula para la realización de contenidos da cuenta de un tipo de producción que se ajusta a ciertas demandas del mercado. A lo largo de toda la entrevista, el animador estadounidense se encarga de dejarlo bien claro: "Muchos jóvenes estudiantes, no entiendo por qué, quieren hacer películas serias y largas, con contenido político, artísticas, que son muy caras de realizar, y eso es suicida. Primero porque nunca las terminan, quiebran, y finalmente no hay mercado para ellas, nadie quiere ver ese tipo de películas." (Ruffa, 2017, pág. 53). La necesidad por agradar al público se vuelve esencial en todo su trabajo, reconoce que el objetivo principal de sus películas es venderlo a su público cautivo y generar nuevas audiencias. Plympton, como vemos, es además crítico de otro tipo de enfoques, considerando innecesarios y hasta perjudiciales todos los enfoques de tipo políticos o de pretensiones "artísticas". La justificación de fondo es que este tipo de películas son más difíciles de realizar, y por ende más caras, generalmente llevando a frustraciones y a proyectos no terminados.

Plympton sabe que con una buena historia, su película puede funcionar: que se va a vender. Conoce a su público y para él hace sus películas, tiene una metodología de trabajo constante y casi inalterable. Plympton vive de sus animaciones, y puede hacerlo porque tiene consumidores, hay personas que compran su trabajo, y el valor del mismo está dado por esa relación: la comercial. Con internet, además, sabe quiénes compran sus trabajos, quiénes lo siguen y cómo atraerlos. Sigue, además, una lógica de lo independiente, en el sentido en que entendemos a una especie de emprendedor cultural independiente; de hecho tiene un libro que se llama *Cómo ser un animador independiente exitoso*, que se puede comprar por internet. Es animador y sabe venderse. Esta parece ser una clave en la animación independiente en Estados Unidos: el prag-

matismo aplicado al arte.

Hemos utilizado a este director como referente de la animación estadounidense porque representa de forma acabada el modelo de animador independiente que se autoproduce y logra obtener un rédito y sustento a partir de su trabajo.

3.1.1 *Your Face*

Your Face es la película que ubicó a Plympton en el centro de la escena de la animación independiente a nivel mundial. Plympton presentó la película en el Festival de Annecy en 1987, luego de haber presentado, dos años antes, su primera película, Boomtown. La recepción de Your Face por parte de los europeos fue más que auspiciosa. Plympton utiliza en esta película la técnica de animación tradicional. De hecho, está realizada íntegramente con dibujos a mano alzada realizados por él mismo. Esta es la modalidad de trabajo de este animador que, si bien ha cambiado un poco con los años, se ha mantenido prácticamente igual a lo largo de toda su carrera. En la entrevista realizada para este trabajo, Plympton afirma poder realizar de 10 a 15 segundos de animación por día, siguiendo su metodología de dibujo. En su libro *Making toons that sell without selling out* (Haciendo caricaturas que se vendan sin *venderse*), Plympton aporta algunos consejos para noveles animadores para poder ahorrar tiempo y dinero en la realización de las películas. Un método que tiene, por ejemplo, que resulta realmente eficaz, es su forma de ahorrar cuadros: por el tipo de animación, Plympton puede prescindir de algunos cuadros en el

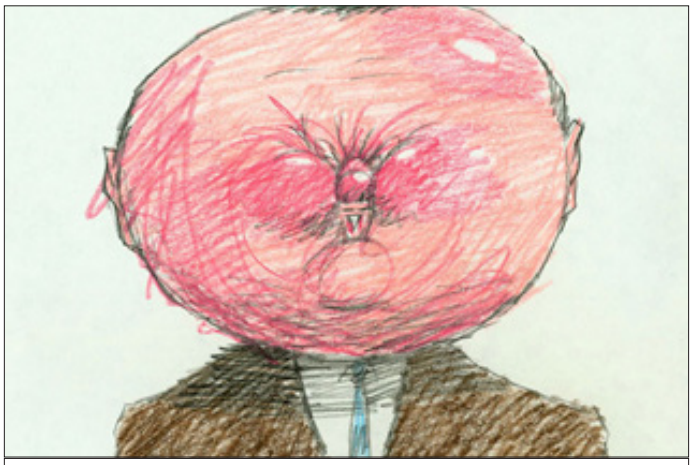

Figura 1. Fotograma de *Your Face* (1987), de Bill Plympton.

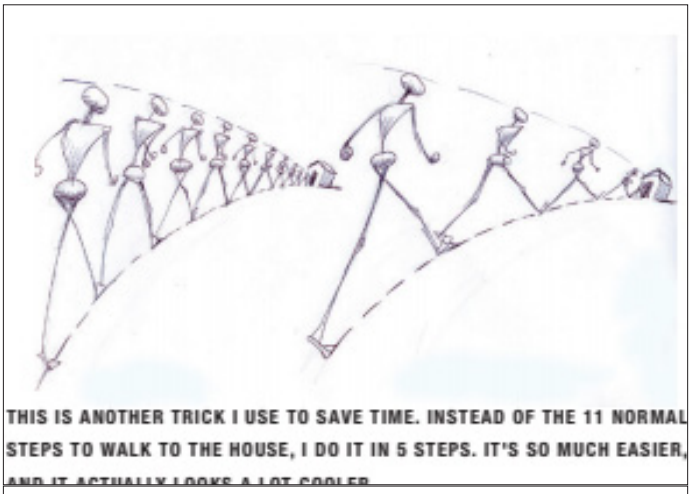

Figura 2. Ejemplo de ahorro de fotogramas, técnica usada por Bill Plympton.

movimiento de los personajes, por ejemplo en el desplazamiento. Una imagen de un personaje moviéndose de un punto A a un punto B podría tomar según una técnica de animación tradicional unos 11 cuadros; Plympton reduce esa cantidad a 5, para lograr un movimiento que encaja perfectamente con la estética general de sus filmes (Figura 2). Esto es un ejemplo de cómo la técnica utilizada influye mucho en los tiempos de producción, animación y realización general de las películas.

En el caso de *Your Face*, específicamente, se observa una economía y una utilización de recursos ejemplar. Recordemos que en la animación independiente el ahorro de recursos se convierte en una técnica más. Esto es muy notable en toda la obra de Plympton, y es algo que él reconoce y propone como un estilo. El corto consiste en las variaciones en el rostro de un personaje masculino, vestido de traje, que va sufriendo alteraciones al compás de una melodía grave y cansina. El trazo de los dibujos y el coloreado responden a un tipo de dibujo que se distingue por su personalidad: se descubre en Plympton su formación e inicios como ilustrador, y esto queda plasmado en la confección de la película.

En este caso, la obra responde casi a la perfección con lo que, como hemos visto anteriormente, el director denomina su "dogma": es una película corta, de poco más de 3 minutos, graciosa y barata; según el mismo director, su realización costó menos de tres mil dólares, que puso inicialmente de su propio bolsillo, para garantizarse absoluta libertad creativa. Es partir de esta película, en rigor, que Plympton encuentra que el recurso humorístico resulta clave para cautivar a las audiencias. Las piezas de animación que ha realizado desde entonces han incorporado el humor de alguna forma u otra, y esta ha sido de hecho una de las claves de su éxito, y es algo que repitió más de una vez en la entrevista realizada por este tesista: "¡Las películas deben ser graciosas!".

3.2 Don Hertzfeldt

Hertzfeldt (1 de agosto de 1976, EE.UU.) es una de las voces más influyentes de la animación independiente actual. El único cineasta que ganó dos veces el Grand Jury Prize para cortometrajes en Sundance, también fue nominado dos veces al Oscar por mejor corto de animación y en 2012 estrenó su primer largometraje *It's Such a Beautiful Day*, en el que combina tres de sus

cortos anteriores de una manera en la renueva el sentido de cada uno al unirlos. En su libro *The World History of Animation*, Stephen Cavalier habla de él como "un ejemplo en la nueva forma en que los animadores independientes sobreviven en la actualidad, en sus propios términos". Su obra toca temas que podrían considerarse "oscuros" y que rara vez son explorados en la animación, como la depresión, las enfermedades degenerativas y el vacío existencial. Si bien la mayoría de su obra fue realizada con animación tradicional, Hertzfeldt se pasó al mundo digital con su último corto, *World of Tomorrow*, en el que las texturas logradas de forma digital juegan un rol clave en la narración. Asegura que los únicos programas que utilizó para el corto son Photoshop, Final Cut y Protools. Acerca de esto, en una entrevista para el sitio TheFilmStage.com, Hertzfeldt afirma que el gran cambio fue "simplemente poder ir pasando de escenas mucho más rápido que antes, y realmente lo aprecié porque si bien la cinta es hermosa, toma tiempo, y hay que procesarla, y el papel, y la cámara, y ya no soy tan jóven". Otra peculiaridad de su último trabajo es que fue el primero de su obra en distribuirse exclusivamente por Vimeo on Demand, una plataforma digital de alquiler de contenido audiovisual. Sobre esto, en una entrevista con el portal Vice, Hertzfeldt comentó que "es un riesgo, ya que siempre financié todo en los cines y con dvds, y la mayoría de la gente te va a decir que no hay mercado para alquilar cortometrajes online, pero si seguimos creyendo esto sin intentar nunca nada, entonces nada va a cambiar"

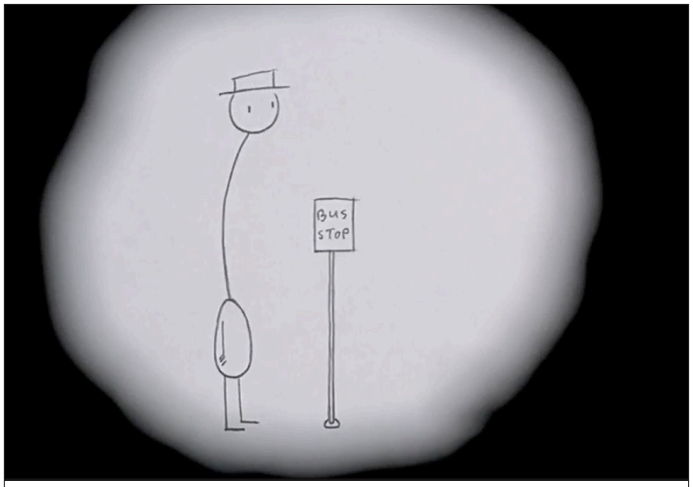

Figura 3. Fotograma de *It's Such a Beautiful Day* (2012), de Don Hertzfeldt

3.3 Santiago Bou Grasso

Santiago Bou Grasso (1979, Buenos Aires, Argentina) es un director de animación radicado en Bariloche, en la Provincia de Río Negro, en donde funciona su productora OpusBou. Su corto más conocido es *El Empleo*, que ha ganado más de cien premios internacionales, entre ellos el Premio FIPRESCI del Festival Annecy 2009, el Premio del público en Hiroshima 2010 y el Premio al Mejor Corto Argentino en el Festival Internacional de Cine de Mar del Plata. También

es el realizador de *Padre*, otro corto animado con la técnica de stop motion, que ha recibido galardones en muchos festivales internacionales.

Estudió Comunicación Visual en la Universidad de La Plata, y en la mitad de la carrera comenzó a realizar un curso de animación. Esto le permitió conseguir un trabajo en la realización de Condor Crux, una película de animación argentina realizada en el año 2000, dirigida por Juan Pablo Buscarini y Swan Glecer, producida y distribuida por Patagonik Film Group y Buena Vista International. A partir de esa experiencia descubrió su amor por la animación y trabajó en siete largometrajes animados, formando parte de un equipo de animadores. Según él mismo relata en la entrevista realizada para esta tesina, el trabajo del animador para este tipo de producciones grandes está industrializado, y termina haciéndose monótono: "tiene su parte creativa muy alta pero también por otro lado es un laburo como cualquier otro, es una industria, tiene una cosa así como de monocinta" (Ruffa, 2017, p. 58). Esta es la razón por la cual decidió formar una productora con otros compañeros del estudio, iniciativa que duró poco, pero que le permitió dar el paso para tomar la iniciativa de intentar producir sus propias películas de animación.

Bou se define como un director de animación independiente, pero se encarga de aclarar que, para él, lo independiente debe definirse adecuadamente, considerando que en Argentina y Latinoamérica en general, es difícil no ser un director independiente. En sus propias palabras: "Por lo general tiene que ver un poco con una cuestión económica fundamentalmente, y también con una cuestión de recursos humanos, que justamente es un área en la que no hay mucha gente y entonces es difícil encontrar un equipo de gente que lo resuelva. No es tanto una elección, creo yo, sino que es una consecuencia de un contexto argentino-latinoamericano." (Ruffa, 2017, p. 57)

La necesidad de encontrar una definición de lo independiente en este rubro es una constante a través de la entrevista que tuvimos con este director. Lo expresa como un asunto que ha pensado largamente y que lo interpela en su trabajo cotidiano. Bou relata que no vive de su trabajo de animación, sino de la docencia, de algunos trabajos como ilustrador y, anteriormente, en algunas producciones publicitarias. Su actividad como animador tiene un ritmo definido, que él considera "más humilde": "Estoy como en una situación que es más hacer los cortos que quiero, dentro de mis posibilidades y eso, si uno lo piensa, a nivel productivo, hacer un corto cada tres o cuatro años" (Ruffa, 2017, p. 64). Hacer un corto le toma aproximadamente dos años y medio, que junto

a la distribución y otros rubros terminan siendo tres años. Trabaja con un equipo propio, con su productora OpusBou, de no más de tres personas. Cuando deben encarar la realización de una película nueva, convoca a más personas si es necesario. Este director, además, varía la técnica entre sus películas: *El Empleo*, por ejemplo, es una película hecha en animación 2D tradicional mientras que *Padre* está realizada con la técnica de stop motion. Para su próxima producción —adelanta— utilizará también una mezcla de animación tradicional con animación computarizada 3D.

Al ser interrogado por las similitudes y diferencias con el modo de producción estadounidense, y teniendo el modelo de Bill Plympton como referencia, si bien no única, principal, Bou distingue que el modelo de producción de Plympton puede ser considerado independiente desde cierto punto de vista, en el sentido en que el director estadounidense cuenta con su propia productora y realiza él mismo las películas en todo su proceso. Sin embargo, Bou subraya que esta independencia no es total, ya que Plympton cuenta con una "maquinaria de producción", que realiza trabajos para ser vendidos en el mercado, y que por tanto, el modelo de Plympton depende de que la venta de sus películas sea exitosa. En este sentido, para Bou, este modelo estadounidense es el de producción de películas con un claro objetivo: éxito comercial.

Acerca de la situación de la animación en Argentina, Bou refiere que no hay en el país un interés a nivel institucional del género: "[en] el mundillo del cine hay una ignorancia alevosa sobre lo que es la animación" (Ruffa, 2017, p. 61) . Da cuenta de que este tipo de películas son a menudo consideradas como menores, y que están dirigidas a un público infantil: "la gente cree que es un arte menor". Al igual que sucede con la consideración del cómic frente al "arte serio", la animación está ubicada en un escalón por debajo del cine tradicional. Bou comenta que en otros países, como Francia o Japón, la animación está mucho más valorizada y que en Argentina eso no sucede: refiere al gran esfuerzo que se tuvo que realizar para lograr que el INCAA subsidie películas de animación, y que ni siquiera con los nuevos concursos se logra el apoyo necesario.

3.3.1 *El Empleo*

El Empleo es una de las películas más conocidas y premiadas de Santiago Bou con idea y guión de Patricio Plaza. Estrenada en el 2008, fue galardonada con más de cien premios interna-

cionales, entre ellos Primer Premio en el Festival de La Habana en 2008, Mejor corto argentino en Mar del Plata 2008, el Premio FIPRESI (Prensa Internacional) en Annecy 2009 y el Premio de la Audiencia de Hiroshima 2010, entre muchos otros. El corto es una audaz crítica al sistema laboral capitalista: en él vemos a un hombre de mediana edad que comienza su día laboral en un contexto en el cual el resto de las personas están objetificadas de una forma literal, al punto de que cumplen una doble función: servir de objetos pero a la vez ser ellas mismas los objetos. Así, el personaje principal se sirve de diferentes personas para ejecutar sus actividades cotidianas: se sienta a tomar el café sobre una persona en cuclillas, se afeita en un espejo que sostiene otro individuo, y va hacia el trabajo en un "taxi" que es en realidad otra persona que lo lleva a sus espaldas. Esto continúa durante el desarrollo de la película, con nuevas e ingeniosas formas de personas-objeto, cuyos trabajos implican poner el cuerpo de modo tal que sus esfuerzos podrían clasificarse como de sobrehumanos. Finalmente el protagonista llega a su lugar de trabajo, y se revela que el suyo es uno de los más humillantes de todos: cumple la función de alfombra de la puerta del despacho de quien suponemos que es su jefe, que se restriega los zapatos sobre su espalda antes de ingresar a la oficina. En este caso vemos que, más allá de la composición estética y factura de la película, que puede desprenderse de un tipo de animación tradicional, aún conservando ciertos rasgos de la misma, el distanciamiento se produce a partir de la temática utilizada: el corto resulta una fuerte crítica al sistema capitalista y, sobre todo, a una de las bases subyacientes y casi nunca retratada tan crudamente en el mainstream del mundo animado: la explotación laboral de la clase media. Se podrá argumentar que en algunas series animadas, como es el caso de *Los Simpsons* o *Padre de Familia*, el personaje principal es puesto en contextos de humillación similares. Estas son, sin embargo, excepciones, y creemos que en

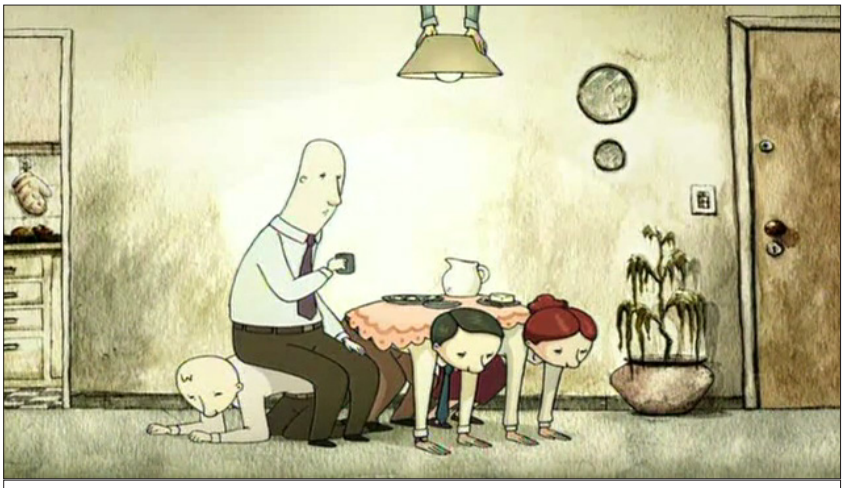

Figura 4. Fotograma de *El Empleo* (2012), de Santiago Bou Grasso

todo caso la crudeza y el tono de humor negro casi melancólico logrado en *El Empleo* es mucho más subversivo que los planteos de las series de consumo masivo mencionadas. Es este un ejemplo perfecto de libertad temática y conceptual al que solo se puede acceder desde una producción independiente.

3.4 Ayar Blasco

Ayar Blasco (26 de diciembre de 1975, Argentina) trabajó en uno de los primeros largos modernos de animación independiente del país como director artístico, *Mercano el Marciano*, en el año 2002. El personaje principal, Mercano, era el protagonista de una serie animada del canal de cable MuchMusic. La película fue financiada por la Universidad del Cine y fue también uno de los primeros trabajos de Blasco. Este director se reconoce como independiente en el sentido de que no trabaja con una gran productora con la que realice las películas: "Lo subo todo a YouTube y las películas que hago las hago buscando financiación del INCAA" (Ruffa, 2017, p. 73). Para él esto tiene un lado positivo, que es que tiene absoluta libertad para hacer lo que quiere, sin censuras y a su propio ritmo, y un lado negativo que es que no obtiene el rédito económico que sí puede obtener alguien que trabaja para una agencia publicitaria o en una productora grande. Blasco participó de dos largometrajes animados: el ya mencionado *Mercano el Marciano* y *El Sol*, que fue financiada por el INCAA y que es un proyecto enteramente personal. Según su definición, es "cine independiente pero las películas tampoco son tan independientes, no es que las subo a YouTube o que yo mismo vendo los DVDs o cosas así. Entrás en una movida, en un juego por asi decirlo en donde hay un distribuidor, un productor, no es tipo hacer un fanzine, que lo fotocopias vos, lo vendes vos. En este caso es un poco más grande y ya entra más gente" (Ruffa, 2017, p. 73). En realidad, Blasco trabaja con dos tipos de producciones: por un lado, hace animaciones por su cuenta para subir a redes sociales, específicamente a YouTube. Este es un trabajo absolutamente libre y des-

Figura 5. "El Ratón Disney" personaje de la serie web *Chimiboga,* de Ayar Blasco

contracturado, sin ningún tipo de limitación en cuanto a formatos, guión o contenido. Por otro lado, se dedica a la producción de largometrajes, para los cuales el trabajo es más largo, requiere financiación, la intervención de productores y equipo de animación, distribución y demás.

De todas formas, y teniendo en cuenta estas diferencias, se puede afirmar que ambos tipos de trabajo configuran un cine que podemos llamar independiente. En cuanto al trabajo con otros animadores independientes, Blasco afirma que trabaja mayormente solo, acompañado en ocasiones por su amigo Magrio González. Según él, directores como Zaramella tienen un enfoque distinto, que se basa en la realización de cortometrajes que tienen la finalidad de ser presentados en festivales. Así, Blasco menciona la figura del animador-productor, que tiene conocimientos claros sobre cómo conseguir financiamiento internacional para sus películas y que trabaja intensamente con este objetivo. En ese sentido, este director hace una diferenciación entre la técnica y las oportunidades para buscar financiamiento que posibilitan las mismas. Desde su óptica, las películas que tienen un enfoque particular en la búsqueda de la calidad sobresaliente y en el producto final cuidado hasta el último detalle, tienen una chance mayor de conseguir apoyo financiero que las producciones como la suya: "Lo mío está hecho con el mouse, no es mucho laburo hacerlo, y por eso lo hago. Y de eso ya formé como un estilo, hay gente interesada, hay gente que le gusta pero no sé si voy a ir a Europa a pedir plata para seguir haciendo *Chimiboga*, no lo necesito." (Ruffa, 2017, p. 75)

En cuanto a públicos, Ayar Blasco parece tener claro que lo necesario para que a una película le vaya bien en términos de niveles de audiencia es que esté dirigida a un público definido. A raíz de esto afirma que *Mercano, el Marciano* de algún modo fracasó en este sentido, porque no se planteó desde un comienzo el público al que estaba definido: en un principio estuvo planteada para una audiencia mayor, con más escenas de sexo y violencia, pero que en una segunda instancia el director Juan Antín optó por sacar algunas de esas escenas para lograr un producto más accesible a todo tipo de público. Según Blasco, esto no se logró del todo y la película no logró la audiencia esperada en ese momento.

3.5 Juan Pablo Zaramella

Juan Pablo Zaramella (7 de abril, 1972, Buenos Aires, Argentina) Es egresado de la Carrera

de Realizador de Cine Animado del Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda (IDAC). Cuenta con una extensa filmografía, en total once cortometrajes animados, en los que utilizó diferentes técnicas, desde el stop motion hasta la pixilación, pasando por la animación 2D y 3D. Luego de realizar algunos cortometrajes animados, su trabajo cobró notoriedad a nivel mundial a partir de *Viaje a Marte*, un corto realizado en forma independiente con la técnica de stop motion. Este film fue casi totalmente autofinanciado: según su director, recibió un apoyo del INCAA de manera posterior.

En una de las entrevistas externas consultadas por este tesista, con fecha septiembre de 2005, Zaramella aclara: "En realidad tampoco lo buscamos demasiado al apoyo, queríamos que el cortometraje fuera nuestro y tener la libertad de terminarlo como quisiéramos." (Ruffa, 2017, p. 65) Vemos que la necesidad de no tener ningún tipo de condicionamiento para la realización de las películas tiene un rol fundamental en sus consideraciones acerca de su propio trabajo. De todas maneras, la definición acerca de lo independiente según el propio Zaramella que pudimos recopilar en nuestra entrevista, ofrece una postura que trasciende lo meramente comercial: "Para mi [lo independiente] es no atarme a los formatos que impone la industria. Yo trato de hacer los proyectos que me gustan personalmente." (Ruffa, 2017, p. 65) Se desprende de esta definición que uno de los objetivos de trabajo de este director está orientado específicamente a evitar la utilización de formatos que exige la industria. Su reivindicación desde lo independiente es artística sobre todo. Según su visión, la industria demanda formatos de largometrajes y series, mientras que su actividad se basa principalmente en la realización de cortometrajes. Otro concepto fundamental de lo que significa ser independiente para este director es la posibilidad de intervenir en la realización de las películas en todo el proceso, de principio a fin. Sin embargo, relata,

Figura 6. Fotograma de *Luminaris* (2011), de Juan Pablo Zaramella. Una de las pocas películas de animación argentinas hechas con la técnica de pixilación. Zaramella relató en la entrevista realizada la dificultad que supuso trabajar con la luz solar para lograr el efecto deseado en la animación.

cuando el tipo de animación requiere de la intervención de un equipo de trabajo con más personas, no duda en delegar tareas y, de hecho, en su trabajo más reciente, una serie de 53 episodios para televisión, *El hombre más chiquito del mundo*, casi no tuvo participación en la animación directamente, sino que contó con un equipo de animadores.

Zaramella incursionó en el financiamiento colaborativo para el corto Onión que se estrenó en 2016 y que combina acción real con animación. Respecto a este tipo de financiación, el director destaca que es una forma que no está seguro de que vaya a volver a utilizar, debido a que no está seguro de que otro proyecto pueda tener un éxito similar en una plataforma de financiamiento colaborativo, como Ideame. En general, afirma, se siente más cómodo con la búsqueda de financiación mediante los métodos más tradicionales, como los subsidios del INCAA o las alternativas de mecenazgo como el Régimen de Promoción Cultural del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, u otros.

Con respecto a la producción para Internet, se trata de un rubro en el que no ha incursionado específicamente. No ha creado contenido específicamente para la web, principalmente porque la producción para plataformas web no representan una buena alternativa económica: "en Internet no hay plata", afirma tajantemente. (Ruffa, 2017, p. 68)

3.6 Esteban Echeverría

La película más importante de Esteban Echeverría (13 de octubre, 1975, Buenos Aires) es un largometraje de una hora y media de duración realizado con gran producción, estrenado en 2012, llamado *La máquina que hace estrellas*. Escrita por Echeverría y Gerardo Pranteda, es una película animada en 3D acerca de un niño extraterrestre, Pilo, que vive en uno de los asteroides que rodean al planeta Anjk con su madre y abuelo, que le cuenta historias acerca de la máquina que hace las estrellas en la galaxia y que un día

Figura 7. Fotograma de *La máquina que hace estrellas* (2013) de Esteban Echeverría.

empiezan a desaparecer, haciendo que Pilo se embarque en la aventura para recuperarlas. Esta historia simple se convirtió en una de las producciones más importantes de la industria de la animación argentina de la última década. Su director, entrevistado para esta tesina, tiene sus propios conceptos acerca de la animación independiente: en primer lugar, no se ubica tan claramente dentro de lo independiente como, según su propio criterio, otros directores como Bou o Zaramella: "yo me considero más industrial, y no sé si me considero un animador como un artesano de la animación, sino que soy más industrial". (Ruffa, 2017, p. 77)

Echeverría, al igual que Santiago Bou, también hace la aclaración de que se considera un director de animación más que animador. Para la realización de *La Máquina que hace estrellas*, Echeverría trabajó con dos socios, Sebastián Semproni y Facundo Ramos Mejía, realizaron un trailer para el film y juntos consiguieron contactarse con el empresario y productor cinematográfico Fernando Sokolowicz, que apoyó financieramente la película, además de conseguir apoyo del INCAA. Además, lograron un subsidio a través del Programa Ibermedia, que fomenta las coproducciones entre Latinoamérica y España.

En cuanto a la distribución y al circuito de festivales en los que puede difundirse la película, Echeverría apunta que es mucho más difícil puesto que existe solo un festival en el mundo con premio a largometraje animado, el festival de Annecy, en Francia. Es por esto, dice, que muchos directores de animación se vuelcan a la realización de cortos.

Este director hace una acotación acerca de lo independiente y la forma de trabajo en Argentina. Según su criterio, todos los directores de animación en el país son necesariamente independientes. Esto se debe a que es un rubro en el que no hay una estructura de producción armada nacional que sea competitiva o que pueda generar películas de manera sostenida y sustentable. Depende mucho del esfuerzo personal y de la capacidad de gestión de los responsables: "salvo que estés distribuido por Disney y eso que distribuye a la mayoría de las empresas argentinas, la empresa de distribución que se llama Buena Vista, lo demás es medio a pulmón" (Ruffa, 2017, p. 82), afirma Echeverría.

Con respecto a su trabajo como animador y como forma de sustento, Echeverría realizó algunos trabajos en forma paralela, en publicidad y también como director de series animadas para

canales de televisión, como *Paka Paka*. También es docente en distintas universidades y escuelas terciarias, como la escuela de diseño Da Vinci.

3.7 Magrio González

Magrio González es un joven animador de Buenos Aires. Su trabajo más conocido es la serie web animada *Leguleyo*, que subió por un período de diez años a YouTube. De entre los animadores consultados, es el que más ha utilizado esta plataforma, junto con Ayar Blasco, con quien hizo colaboraciones en *Chimiboga* y *Mercano el Marciano*. De perfil autodidacta, Magrio empezó a animar desde muy chico, a los 13 años, y se ha dedicado a la actividad, ya sea en publicidad tradicional como web, desde entonces. Su técnica predilecta es la Animación 2D en Flash, típica de los contenidos online. Este animador tiene un enfoque directamente apuntado a la realización de contenidos para Internet casi exclusivamente, con un estilo de producción más descontracturado y menos planificado: "Yo no puedo sentarme a pensar un proyecto a largo plazo y a escribirlo y desarrollarlo y presentarlo y esperar que alguien me confirme si eso se va a hacer porque yo tengo una idea ahora y quiero sacar esa idea de mi cabeza lo más rápido posible antes de que me aburra de la idea o que la idea ya no me interese" (Ruffa, 2017, p. 86), aclara Magrio.

Figura 8. *Leguleyo* es la serie web de Magrio González, que retiró de YouTube por llegar a un acuerdo con un canal que retransmitirá todos los capítulos.

Consultado acerca de la forma de financiación de su trabajo, expresa que para un nuevo proyecto, una miniserie de diez capítulos que ya tiene escrita, armará carpetas para presentación en el INCAA, la Bienal de Buenos Aires y canales de TV; menciona específicamente el canal web dependiente de la Universidad Nacional de Tres de Febrero, UN3.tv. En cuanto a la forma de financiamiento colaborativo, aclara que no cree que sea una forma efectiva para sus trabajos, en primer lugar por no creer contar con el público seguidor necesario para esa empresa, y en segundo lugar porque prefiere que el dinero "no salga del público y no tener que venderle al público algo que todavía no está" (Ruffa, 2017, p. 86). Esta es una opinión generalizada en muchos de los

animadores respecto al tipo de financiación colaborativa, que mencionaremos más adelante: el problema de no contar con el tiempo o los recursos necesarios como para lograr que las campañas sean exitosas y poder juntar el dinero para realizar las películas.

3.8 Esteban Tolj

Estebaj Tolj es un dibujante, ilustrador y animador rosarino. Pertenece a una corriente de dibujantes y animadores rosarinos que, herederos del trabajo de Luis Bras, pionero de la animación experimental en el país, Pablo Rodríguez Jáuregui y otros, crearon y enseñaron animación en Argentina. Tolj formó, junto con Diego Rolle y José María Bekkaria la productora de dibujos animados "El Sótano Cartoons", justamente en referencia al famoso lugar en donde Bras realizaba sus animaciones.

Figura 9. Fotograma de *El show de los perrolotuditos,* serie animada por, entre otros, Estebaj Tolj, una producción del estudio rosarino "El Sótano Cartoons"

Para Tolj, ser independiente significa "Que trabajas por fuera de una producción o circuito industrial, la mayoría de las veces en forma artesanal, con un equipo donde intervienen pocas personas." (Ruffa, 2017, p. 90) Según este artista, no se puede ser independiente en su totalidad, porque siempre intervienen "diferentes factores que influyen y determinan la producción de un dibujo animado, por ejemplo encontrar pantalla y distribución, para llegar al espectador" (Ruffa, 2017, p. 90)

No creo que haya alguien "independiente" en forma total. Siempre se depende de diferentes factores que influyen y determinan la producción de un dibujo animado, por ejemplo encontrar pantalla y distribución, para llegar al espectador. Tolj afirma que siempre ha financiado sus trabajos de su propio bolsillo, y toda la distribución del mismo ha sido exclusivamente a través de Internet.

CAPITULO IV.

El trabajo comparativo de esta tesina parte de un universo que en primera instancia parece incomparable: como hemos afirmado, las diferencias entre la animación estadounidense y la argentina son significativas. Sin embargo, ambas tuvieron comienzos similares: la ejecución a través del ingenio de los artistas. Eso no es menor, ya que se trata de un arte en el que el animador, el "autor" cumple el rol protagónico: es una forma de expresión casi absolutamente personal.

Cuando nos concentramos en la animación independiente, y sobre todo en los últimos años, aunque también en cierta forma desde los comienzos, las comparaciones comienzan a ser posibles. Los animadores argentinos han buscado siempre las innovaciones tecnológicas y el abaratamiento de costos de realización de películas, junto con los niveles crecientes de formación en el área, permiten que la producción de películas tenga un nivel comparable en ambos países. Además, la financiación toma en nuestro país una forma distinta: la disponibilidad de subsidios, que no se encuentran disponibles en EEUU. Dicho de otra forma, como afirma Kirchheimer, "[Argentina] tampoco logra una industria cinematográfica autosustentable sin apoyo del Estado, incluso en nuestros días". Veremos, en este capítulo, algunos puntos claves que nos permiten realizar una comparación sobre este punto tan vital para la realización que es la financiación y distribución de las películas.

4.1 Formas de financiación

En el mundo de la animación independiente, queda descartado trabajar con una productora grande en pos de explorar discursos y métodos alternativos, no necesariamente con un fin comercial. Actualmente, existen una serie de maneras de financiar una película independiente, que permiten mantener la integridad artística del proyecto y cubrir los gastos necesarios de la película. Por un lado, en Argentina, existen las becas e incentivos que generalmente son otorgadas por organizaciones de fomento artístico, empresas, y organismos del estado, y requieren un gran trabajo previo para diseñar un anteproyecto que resulte atractivo y un presupuesto detallado que demuestre burocráticamente que el proyecto va a sacar provecho del capital. Las becas e incentivos en general tienen un valor estipulado que en ocasiones puede no alcanzar para la totalidad

de los costos de realización de un proyecto. En Estados Unidos, el estado no otorga becas para la realización artística, lo cual hizo que se desarrolle otras dinámicas de financiación como el *crowdfunding* (financiación colectiva), o el *patronage* (mecenazgo). En Argentina, si bien muchos de los productores entrevistados han utilizado algún tipo de financiación no tradicional como las últimas mencionadas, es más habitual solicitar subsidios o becas de instituciones como el INCAA (Instituto Nacional del Cine y las Artes Audiovisuales) o el FNA (Fondo Nacional de las Artes).

4.1.1 Financiación colectiva (*Crowdfunding*)

La financiación colectiva o crowdfunding es una forma alternativa para conseguir dinero para las producciones que se ha desarrollado en los últimos años con el advenimiento de Internet y la entrada del público masivo en la red. La dinámica de esta forma de financiación es conseguir fondos previo a la realización del proyecto mediante colaboraciones de seguidores en una plataforma como Kickstarter o, en Argentina, Idea.me. A cambio de las colaboraciones, que pueden variar de colaboraciones muy pequeñas a grandes colaboraciones, se le ofrece a los seguidores algún tipo de premio o compensación, que dependiendo del proyecto va a variar. Entre algunos de los ejemplos más utilizados para premios están una copia de la película, algún tipo de producto autografiado por el director, merchandising y saludos en video. Esta forma de financiación se basa mucho en el concepto de comunidad y de ayuda colectiva para realizar un proyecto que, de otra manera, no podría realizarse. En Estados Unidos, este método de financiación se utiliza mucho porque no hay becas desde el estado y es una de las formas más fuertes de financiar un proyecto audiovisual de manera independiente. Algunos ejemplos de proyectos exitosamente financiados con Kickstarter son *Bee and Puppycat* y *The Cyanide and Happiness Show.*

4.1.2 Mecenazgo

Entre las formas de financiación colectiva que emergieron con Internet, una de las más populares es el patronage, o mecenazgo. La plataforma más popular para esta dinámica de financiación es la plataforma *Patreon* (www.patreon.com), y si bien hay gente en Argentina que la utiliza, es mucho más utilizada en los Estados Unidos. El patronazgo propone una dinámica de confianza de parte del seguidor o "fan" hacia el creador, en la que cada seguidor elige una

suma de dinero para que se le debite automáticamente de su cuenta cada vez que el artista genera contenido. No es utilizado para proyectos grandes como películas, sino más bien para contenido digital, series web y material que se publica con alguna regularidad. La filosofía detrás del mecenazgo digital es que uno al poner dinero por cada pieza de contenido, está manteniendo al artista para que pueda tener el tiempo libre necesario para poder realizar su obra, similar al concepto de mecenazgo artístico.

4.1.3 Becas y subsidios

El modelo de financiación en Argentina difiere sustancialmente del norteamericano en este punto. Las posibilidades de subsidio en el país son variadas. Al momento de la realización de esta tesina, el más utilizado sigue siendo el subsidio que otorga el INCAA (Instituto Nacional del Cine y las Artes Audiovisuales). En su página web, se expresa que "El INCAA tiene entre sus funciones principales la promoción y el fomento de la cinematográfica nacional. El subsidio es una de los medios que utiliza el organismo para fomentar la industria."

Existen actualmente tres artículos pertinentes a la entrega de subsidios que el INCAA otorga. El primero es el subsidio por exhibición en salas, el cual se encuentra relacionado al nivel de audiencia que la obra pueda generar. Esta modalidad es más conveniente para largometrajes cuya distribución vayan a ser las salas de cine, pero no está destinado para otros tipos de distribución como la electrónica, que en la actualidad son los que más se usan para la animación independiente. Para las obras cuya distribución será por medios electrónicos, existe el segundo artículo de subsidio que ofrece el INCAA. Por un lado, se otorgan subsidios por monto fijo, para animación, ficción o documental, de acuerdo a los costos de producción, apuntando a recuperarlos. Por otro lado, existe la modalidad de subsidio por monto variable, que está apuntada a aquellos proyectos que vayan a distribuirse por ODEÓN, la plataforma de Video On Demand del INCAA; en la cual el subsidio depende de la cantidad de usuarios que ingresen a la plataforma, otorgando al día de hoy $20 (veinte pesos argentinos) por cada uno. El tercer artículo estipula los montos máximos que se pueden entregar, y para los proyectos de animación varían entre los 6 y 17 millones.

Otra alternativa de financiación institucional en Argentina son los concursos y becas del Fondo Nacional de las Artes, que otorgan fondos a artistas de todo el país para apoyar y promo-

ver el desarrollo del arte argentino, en distintas disciplinas, entre ellas las artes audiovisuales.

4.2 Formas de distribución

Actualmente, gracias al advenimiento de internet, hay muchas más alternativas de distribución que la tradicional sala de cine, lo cual sobre todo para la animación independiente representa un gran beneficio ya que resulta mucho más práctico a nivel económico y permite que los creadores tengan una relación más directa con su audiencia, la cual puede acceder a las obras desde sus dispositivos. Más allá de todas las posibilidades de distribución que ofrece internet, la rotación por festivales sigue siendo una de las formas más utilizadas para difundir obra y alrededor del mundo la gente sigue acudiendo a los mismos para descubrir y disfrutar de todo tipo de realizaciones audiovisuales. El panorama actual de distribución ofrece distintas alternativas y, de acuerdo al proyecto y sus necesidades, cada productor decide en base a cuál será la más conveniente para lograr llegar a su audiencia de la mejor forma posible. En este aspecto también difieren las tendencias en distribución en Argentina y en Estados Unidos, ya que las distintas audiencias consumen contenido de distintas maneras y, teniendo esto en cuenta, son aún pocos los productores argentinos que utilizan servicios de On Demand online, mientras que en Estados Unidos cada vez más realizadores elijen esta dinámica de distribución por sus beneficios económicos y prácticos.

4.2.1 Streaming y Alquiler

Los servicios de streaming y de alquiler digitales son una alternativa muy utilizada actualmente para distribuir contenido de animación de manera online sin tener que depender de más de un intermediario. Algunas de las plataformas más utilizadas para este tipo de distribución son Vimeo On Demand, YouTube Red, y por otro lado más masivo, Netflix y Amazon. En Argentina, un ejemplo de distribución vía Netflix fue la película *La Máquina Que Hace Estrellas* de Esteban Echeverría, realizador entrevistado para esta tesis. Al respecto, Echeverría dice que "es un contrato, te pagan y listo. Vos no sabés cuánta gente la vio, no sabés nada. Pero nos llegan mensajes, nos dicen que alguno lo ve, y ahí te das cuenta como va cambiando todo y cómo la sala de cine pasó a ser algo secundario" (Ruffa, 2017, pág. 82). Muchos realizadores en Estados Unidos eligen distribuir su material vía Vimeo On Demand, al ser una plataforma que permite

alquilar el contenido por una cantidad de tiempo a elección y es una forma para el usuario de mostrar apoyo al artista y para el artista de recuperar la inversión de la realización. Un ejemplo de distribución por esta plataforma fue el cortometraje *World Of Tomorrow* del realizador Don Hertzfeldt, en 2015. YouTube Red es otra alternativa y funciona como una red de streaming. Si bien es utilizada por creadores de contenido para conseguir un rédito económico por su material mayor al de YouTube tradicional (que paga en base a la cantidad de vistas de publicidad gracias al contenido, mientras que YT Red funciona con suscripciones y no contiene publicidad), aún no ha logrado la popularidad de YouTube tradicional, aunque propone una alternativa de suscripción distinta a la de Vimeo on Demand, que ofrece alquiler de contenido.

4.2.2 Festivales

La incorporación de las películas en festivales, según todos los directores entrevistados, tiene muchas ventajas, a nivel de difusión, financiamiento y hasta en oportunidades de distribución. Es una de las armas que tiene todo realizador de películas de animación independiente para darse a conocer y obtener el reconocimiento al que aspira. Según Bill Plympton (2012) una de las ventajas fundamentales de los festivales es que acercan al animador con productores cinematográficos luego de pasar por el proceso de selección del jurado de los festivales, por lo que los productores saben que las películas que se exhiben en los festivales prestigiosos son películas que tienen gran potencial. Plympton afirma, por ejemplo, que luego de presentar *Your Face* en el Festival de Annecy, en Francia, "muchos compradores se me acercaron, ofreciéndome dinero por la película [...] Con la TV española ofreciéndome $4000, el Canal Plus de Francia dispuesto a pagar $5000 y la BBC poniendo hasta $3000, ¡este film iba a hacer dinero! De repente me gustó el circuito de festivales".

Existe una gran variedad de festivales internacionales en donde se pueden presentar películas y que están abiertos a todo el mundo. En los Oscar, Cannes y Sundance existen categorías que premian animación. Pero también hay festivales dedicados exclusivamente a ella: en las páginas que siguen haremos un repaso por los más importantes:

- **Festival de Annecy.** Este es uno de los festivales más importantes del mundo en nivel de convocatoria, prestigio y participación. Los franceses se consideran fanáticos del cine de anima-

ción y reciben con entusiasmo películas de todas partes del mundo. Comenzó en 1960 y desde 1988 se hace todos los años, en junio. Es uno de los cuatro festivales de animación sponsoreados por la Asociación Internacional de Cine de Animación (ASIFA, por sus siglas en francés). Aquí compiten películas de animación hechas con diversidad de técnicas en diferentes categorías: largometraje, cortometraje, películas producidas para televisión o publicidad, películas de estudiantes y películas hechas para Internet.

- **Festival de Animación de Ottawa.** Canadá es otro de los países fuertes en animación, apoyada fuertemente por el Canadian Film Board, institución creada por uno de los padres de la animación mundial, Norman McLaren. El festival nació en 1976 y se realiza anualmente desde 2004 en la capital de Canadá.

- **Festival Internacional de Animación de Hiroshima.** Otro de los festivales fundados por ASIFA, se realiza cada dos años desde 1985. Cuenta con gran prestigio y participación internacional. En 2010 participaron 1937 películas de 57 países y tuvo más de 34 mil asistentes.

- **Festival de Animación de Stuttgart.** Este es uno de los festivales más importantes de Europa y del mundo. Comenzó como un festival bianual en 1982 pero a partir de 2005 se realiza anualmente. Este festival se caracteriza por considerar a la animación en todas sus variantes, incluyendo la convergencia entre animación y videojuegos, con una sección especialmente dedicada a ellos, la sección GameZone.

- **Festival de Zagreb.** Otro clásico europeo, este es uno de los más antiguos, fundado por ASIFA en 1972. Surgió como desprendimiento de la Escuela de Películas Animadas de Zagreb como un sitio en donde proyectar las películas producidas por la escuela. Actualmente se entregan premios a cortos, largos, películas de estudiantes, para niños, entre otros.

- **Animamundi.** Es uno de los más importantes de Latinoamérica, y se realiza desde 1993 en Río de Janeiro, Brasil. Se incluyen premios a las categorías tradicionales y además premios a la mejor película animada para niños, animación en curso, películas fuera de competición y premio al "futuro animador" en el que se premian producciones hechas por chicos.

- **Festival Internacional de Animación de Córdoba Anima.** Este festival es un de los más importantes de Argentina y está dedicado exclusivamente a la animación. Se realiza cada

dos años desde 2001 y cuenta con un espacio académico para la presentación de ponencias dedicadas al estudio teórico de la animación.

La lista completa es extensa, ya que se realizan más de noventa festivales anuales y bianuales en todo el mundo.

4.3 Audiencia

En primer lugar podemos hacer una observación acerca de los niveles de audiencia y los tipos de públicos de las películas de animación en ambos países. Desde luego, no hablaremos en términos cuantitativos, porque excede el propósito de nuestro análisis, pero podemos encontrar una distinción única: en nuestro país no hay un mercado dispuesto a comprar películas de animación. Si lo hay, es pequeño y no contribuye al sustento del artista. Sin embargo, el interés por la animación por parte del público es considerable, y lo demuestran algunos acontecimientos de carácter público relevantes: durante la década de los noventa el programa Caloi en su tinta realizó festivales de asistencias masivas en las que se proyectaban películas animadas. Podríamos aproximar que existe el público, pero no existe el mercado.

Por otra parte, la noción norteamericana de lo independiente está directamente relacionada al mercado. Lo independiente, en estos casos, puede funcionar comercialmente y a raíz de esto los creadores pueden lograr un sustento de ello. En los ejemplos de películas independientes vistas siempre, las películas son “de autor.

Pero si exploramos en mayor profundidad, lo que mejor define al artista independiente, y específicamente en animación, es el carácter de película de autor. Según Wells:

“Dentro del contexto de los métodos alternativos, se podría afirmar que la animación es un ‘medio de autor’, puesto que muchas películas animadas son obras individuales que tratan temas complejos y específicos utilizando nuevas técnicas o métodos experimentales distintos de los convencionales. Las demás obras que se presentan en este libro siguen estos cánones, ya sea aplicando a la animación los parámetros del arte o ya utilizando tecnolog.as digitales y nuevas posibilidades de proyección para ampliar las fronteras de la forma” (Wells, 2009:147)

4.4 Temáticas

Uno de los aspectos más mencionados por los entrevistados, y que también se desprenden de sus películas, es que las películas deben tratar temas y situaciones que pueda entender una audiencia internacional. Con la excepción, tal vez, de Ayar Blasco y Magrio González, cuyas tramas y diálogos refieren a temas más nacionales, los demás directores se esfuerzan por poder llegar a un público global. Esto no implica apartarse de cuestiones políticas domésticas, pero en esos casos son situaciones históricas ampliamente reconocidas, como referencia a la dictadura en el caso de *Padre*, de Santiago Bou, si bien en este caso la alusión es indirecta y no se manifiesta explícitamente. También sucede con el tratamiento, por ejemplo, del mundo laboral: como hemos visto, Bou lo abarca desde su film *El Empleo*. Zaramella hace lo propio en *Luminaris*, un film que utiliza la técnica de pixilación para abordar el mundo del trabajo.

Un recurso manifiesto en todos los casos es el humor. La animación es en ese sentido heredera del cómic, e históricamente la comedia —sobre todo la comedia física en los primeros tiempos— y la narrativa gráfica han estado estrechamente vinculadas.

4.5 Productoras de animación en Argentina

El número de compañías de animación argentinas desplegado en el Catálogo de Cine Argentino (http://www.catalogodecineargentino.com/animation) asciende a las 109 empresas. Las categorías son cuantiosas y muy diversas: desde compañías que se dedican a la publicidad tanto en televisión como Internet a las que realizan cortos y largos animados usando diferentes técnicas, como 3D estereoscópico, realidad mixta, contenido 360 y otros). Este catálogo, junto con el Informe final de la "Encuesta al sector animación de la Ciudad de Buenos Aires 2011" son dos de los documentos más completos en lo que refiere a datos concretos sobre el mundo de la animación en Buenos Aires. Si bien esto dista considerablemente de proporcionar un panorama nacional del estado de la animación en nuestro país, es un punto de partida para conocer algunos números relativos a la actividad. Vale aclarar que el propósito de la encuesta es hacer un relevamiento de las empresas dedicadas al sector, con lo cual tiene un enfoque primordialmente económico de la actividad.

CAPITULO V.

5. Conclusión

La idea inicial de esta tesina surge de una necesidad de explorar un mundo que resulta apasionante y, en muchos casos, desconocido, hasta para el espectador más avezado. El mundo de la animación parece, en casos, distante, inalcanzable, y sus formas y mecanismos pertenecientes al terreno de "lo mágico". No sería demasiado aventurado arriesgar que la propia naturaleza de este arte lo convierte, por definición, en evasiva: así como las imágenes se suceden segundo a segundo, generan un aura que es difícil de asir hasta con los conceptos más acabados de la teoría cinematográfica existente. Es por esto que la animación representa en sí misma un campo de estudio con características propias y diferentes al del cine de "acción viva", la historieta, el arte plástico, la escultura y otros, aunque siempre amalgamando elementos de todas esas artes. Resulta, a raíz de este punto, una disciplina que demanda gran atención por parte del practicante, una activa y resolutiva dedicación y paciencia para que el producto terminado tenga la mayor calidad posible dentro del marco de una industria dedicada de manera hegemónica a la espectacularización y difusión del entretenimiento masivo en que está inscripto.

Lo independiente refiere al condicionamiento que puede o no tener un autor respecto de su obra. Como hemos visto, la exploración de este concepto a lo largo de esta tesina nos indica que ni en el arte ni en la comunicación en general podrá haber una independencia total, porque toda persona está condicionada por una multiplicidad de factores: las condiciones de producción, de reconocimiento, la circulación de las obras. Existe, no obstante, una distancia entre las condiciones de producción puramente mercantiles y las que están atadas a otros factores, como preconceptos sobre la audiencia, demanda y hasta factores de la misma crianza del artista. En este sentido podemos retrotraernos hacia nuestra primera definición de lo independiente: aquello que no depende de otro (o depende de manera relativa, alcanzando así relativa autonomía). Ese otro es el factor de poder: el gran avance que se observa en nuestros tiempos, es que ese otro ya no es una fuerza única e identificable, son muchos otros. El poder se ha desplazado, y la tarea del artista, hoy y siempre, es buscar el equilibrio entre lo que se necesita expresar y lo que el/los otros quieren o piensan que quieren percibir.

En virtud de lo expuesto a lo largo del trabajo, podemos dar cuenta también de que, como esperábamos, las formas de producción, financiación y distribución son muy distintas en ambos países analizados, pero también se acercan en varios puntos. A su vez, la actividad que se autoproclama independiente, ya sea del mercado, del Estado o de la audiencia misma, debe en muchos casos nutrirse de aquellos factores de los que dice no depender. Pero esto no invalida de raíz esta proclama; más allá de que podamos encontrar otras denominaciones que la definan más acertadamente (ya sea que definamos como animación "de autor" o "experimental"), lo cierto es que existe una distancia para nada despreciable entre este tipo de animación y la que podemos caracterizar como "tradicional", "comercial" o "industrial". La distancia, o ruptura, está dada, en primera instancia, por la propia toma de posición de cada realizador en el campo, su necesidad y búsqueda de autonomía, y las formas en las que busca y reivindica esta autonomía.

Quedan muchas aristas por analizar en el campo, y de ninguna manera este trabajo pretende ser conclusivo, sino más bien un punto de partida exploratorio para poder avanzar en el estudio comunicacional en el área, que resulta tierra fértil para el análisis. Las nuevas tecnologías permiten integraciones entre la animación y, una vez más, el cine de "acción real", las posibilidades que ofrece la creación de contenido para la web, la publicidad, la realidad virtual, aumentada, realidad mixta, etcétera. También, como ocurre con muchas otras áreas del arte, la comunicación y la política, las producciones incipientes más o menos desarrolladas tienen lugar en los epicentros de las ciudades, en este caso Buenos Aires, Rosario y Córdoba, y no llegan a tener alcance a nivel más regional, ya sea en su dimensión productiva como en la puesta en circulación y consumo.

Consideramos que en Argentina, el camino tiene aún mucho por ser recorrido y, habiendo recopilado los puntos de vista de muchos de los protagonistas y referentes en el área, la voluntad sigue siendo abrir nuevos caminos y crear nuevos puentes que puedan darle a la animación en nuestro país la importancia que la creemos merecedora, por trayectoria, capacidad de trabajo e ideas. Como sentenciara Arlt en el prólogo a Los Lanzallamas: "El futuro es nuestro, por prepotencia de trabajo".

BIBLIOGRAFÍA.

- Bendazzi, G. (2004), Definir la animacion - Una propuesta. Recuperado de http://www.giannalbertobendazzi.com/Content/resources/pdf/Animation-Essays/Definir_la_Animacion-Giannalberto_Bendazzi.pdf
- Bendazzi, G. (2008), Quirino Cristiani, pionero del cine de animación, Buenos Aires: Ediciones de la Flor
- Bendazzi, G. (2016), Animation, A World History, Nueva York: Routledge
- Bourdieu P. (1995), Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario, Barcelona: Anagrama
- Bras, L. (1990), Formas de hacer cine animación, Rosario: Universidad Nacional de Rosario.
- Cavalier, S. (2011), The World History of Animation, California: University of California Press
- González, A. (2006) La animación argentina. Cuba: Ensayo publicado en Miradas. Recuperada el 5 de junio del 2008. Disponible en http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=-com_content&task=view&id=398&Itemid=81
- González, A. (2013) "La invisible indefinición de animación" en Poéticas de la Animación Argentina, Córdoba: La Barbarie
- Manrupe, R. (2004), Breve historia del dibujo animado en la Argentina, Buenos Aires: Libros del Rojas
- Metz, C. (1973), Lenguaje y cine, Barcelona: Editorial Planeta
- Mufson, B., 10 Confessions from 'Rejected Cartoons' Animator Don Hertzfeldt (2015), recuperado de https://creators.vice.com/en_uk/article/4xqa8p/10-confessions-from-rejected-cartoons-animator-don-hertzfeldt
- Plympton, B. (2012), Making Toons That Sell Without Selling Out, Oxford: Elsevier

• Raup, J., Don Hertzfeldt Talks 'World of Tomorrow,' the State of Animation, His Next Feature, and More (2015), recuperado de https://thefilmstage.com/features/don-hertzfeldt-talks-world-of-tomorrow-the-state-of-animation-his-next-feature-and-more/

• Rodríguez Jáuregui, P. (comp.) (2014), Haciendo dibujitos en el fin del mundo, Rosario: Centro Audiovisual Rosario

• Siragusa, C. et. al. (2013), Poéticas de la Animación Argentina 1960-2010. Córdoba, Rosario y Buenos Aires, Córdoba: La Barbarie

• Solomon, C. (ed) (1987), The Art of the Animated Image: An Anthology, Los Angeles: AFI

• Soodin, E. (ed.) (1994), Disney Discourse, Producing the Magic Kingdom, Nueva York: Routledge

• Tassara, M., Kirchheimer, M. (comps) (2016), Animación: encuentros de lenguajes, géneros, figuras, Buenos Aires: Imago Mundi

• Vazquez, L. (2012), Un modelo a imitar: Disney en Ezeiza y el proyecto empresarial de Dante Quinterno, en Antiteses, v. 5, n.9, p.7-24, jan./jul. 2012

• Verón, E. (2013), La semiosis social 2: Ideas, momentos, interpretantes, Buenos Aires: Paidós

• Wells, P. (1998), Understanding Animation, Nueva York: Routledge

• Wells, P., Moore, S. (2016), The Fundamentals of Animation, Londres: Bloomsbury

• Williams, R. (1983), Sociología de la Cultura, Buenos Aires: Paidós

• Zaramella, J. P. (2012) Making independent animated films in Latin America: Juan Pablo Zaramella at TEDxBuenosAires, Recuperado de YouTube: https://www.youtube.com/watch?-v=oHO-ugt6V1Q&t=3s

ANEXO I.

Desgrabación de las entrevistas

Entrevista a Bill Plympton

P: ¿Cuándo empezaste a dibujar?

R: Bueno, como la mayor parte de los niños, empecé a dibujar a muy temprana edad, alrededor de los 3 años, y me encantaban los dibujitos en TV. Empecé a dibujar caricaturas de Disney y al Pato Lucas y Bugs Bunny, que eran los que más me gustaban.

P: ¿Le mandaste tus dibujos a Disney?

R: Sí, pero eso era normal, muchos chicos mandábamos dibujos a Disney. Yo, sin ir más lejos, recibo 3 o 4 paquetes con dibujos todas las semanas, y Disney deberá recibir miles. Sé que Brad Burt, Tim Burton y John Lassiter han mandado a Disney. Era una cosa normal si querías ser dibujante en esos tiempos.

P: ¿Cómo te convertiste en un animador independiente?

R: Eso fue más una cosa de tiempo y de suerte. Durante los 70s había muy poco trabajo para animadores, los estudios estaban quebrando o cerrando. Yo era ilustrador y hacía caricaturas políticas. Entonces en los 80 hubo algunos directores de películas independientes que empezaron a tener éxito como Jim Jarmush y Spike Lee, por lo que yo pensé que si ellos podían ser independientes y hacer dinero, también yo. No había en realidad oportunidades para trabajar en estudios grandes. Entonces pensé que haría dibujitos animados por placer, simplemente por diversión, y fue una gran sorpresa para mí que los cortos animados dieran plata. Entonces ya no necesitaba ir a Holywood para trabajar en un estudio grande, estaba haciendo buen dinero con los cortos animados. Entonces descubrí que podía ser independiente y ganar plata con mis películas.

P: ¿Y cómo fue que el corto animado *Your Face* cambió tu trabajo?

R: Inicialmente yo era ilustrador y pensé que seguiría siéndolo. Pero como Your Face fue tan exitosa y logré hacer mucho dinero vendiendo la película a MTv, cines y televisión, dejé ese trabajo de ilustración y pude concretar mi sueño de la infancia de ser animador. Así que eso fue como un accidente, no hubo un plan, y fue una gran oportunidad, así que seguí haciendo cortos animados: *How To Kiss, One of those days, 25 ways to quit smoking, Tunes* y todos eso films

fueron muy exitosos e hicieron mucho dinero.

P: ¿Por qué fueron tan exitosos?

R: Bueno, me lleva un poco a mi fórmula para el éxito, que yo llamo "El Dogma Plympton", que consiste en tres reglas. Uno, la película tiene que ser muy corta, de cinco minutos o menos. Dos, tiene que ser muy barata, debe costar mil dólares o menos el minuto; y tres, debe ser muy graciosa. Y *Your Face* representa a la perfección esa formula, y es por eso que hizo tanto dinero.

P: ¿Y creaste el dogma cuando hacías la película o fue algo en lo que pensaste después?

R: Bueno, he dado muchas charlas y clases magistrales a lo largo de los años, y esta fórmula se presentaba una y otra vez como instrucciones para los realizadores jóvenes, para que pudieran tener éxito con sus películas, y se volvió muy popular y útil entre estudiantes. Muchos jóvenes estudiantes, no entiendo por qué, quieren hacer películas serias y largas, con contenido político, artísticas, que son muy caras de realizar, y eso es suicida. Primero porque nunca las terminan, quiebran, y finalmente no hay mercado para ellas, nadie quiere ver ese tipo de películas. Entonces me di cuenta de que estos jóvenes tienen esa visión grandilocuente y tienen una visión de que quieren hacer una película épica, y ese es el peor error que pueden cometer; no hagas una épica, hacé algo que sea gracioso y corto y simpático y agradable.

P: ¿Es posible hacer dinero hoy con Internet y YouTube?

R: Bueno, Don Hertzfeld es muy exitoso haciendo cortos animados muy graciosos, hecho le va mejor que a mí... así que sí, hay otros artistas que siguen el dogma Plympton y les está yendo muy bien.

P: Cuando estabas dibujando Hair High dejabas que la gente viera cómo era tu proceso de realización de la película, ¿fue una experiencia exitosa?

R: Sí, estoy arrancando con un experiencia nueva, que llamé Plympton Anicam, en la que pondré una pequeña cámara encima de mi tablero de dibujo para que todo el mundo pueda verme dibujar mi nueva película.

P: ¿Eso es para hacer publicidad?

R: No, lo pensé más para que los jóvenes interesados en animación puedan ver cómo funciona el proceso, que no necesitás computadoras para hacer una película de animación exitosa.

P: ¿Aprendiste a animar por tu cuenta?

R: Sí, en realidad no había cursos de animación en esa época. Solo me gustaba dibujar, y durante la realización de un corto que hice en 1983, Boon Town, alguien me enseñó cómo era la tecnología para hacer films animados. Yo sabía cómo hacer una historia, sabía escribir escenas cómicas, sabía animar, pero no conocía en profundidad el lado técnico, la diagramación, cómo hacer el sonido, dónde obtener la música. Eso lo aprendí trabajando, no en ninguna escuela.

P: ¿Cómo creaste tu estilo?

R: Eso viene de ser ilustrador, porque necesitás dibujar rápido y pensar ideas muy rápido así que desarrollé un estilo que es como bocetado, sin muchos detalles, y me gusta ese estilo porque es como impresionista, no tiene líneas duras como la animación por computadora, con tanto detalle. Es curioso, cuando miro los dibujos de cuando tenía diez años puedo ver el mismo estilo, suelto, como el que tengo ahora, así que toda mi vida usé esta técnica.

P: ¿Es más fácil animar con ese estilo?

R: Sí, es muy rápido, de hecho puedo hacer un dibujo cada diez minutos, por lo que puedo hacer 20 o 15 segundos de animación por día. Eso es increíble, mucha gente en Holywood piensa que estoy mintiendo, que me lleva más que eso. Porque como sabrás, la animación generada por computadora requiere de la intervención de cientos de artistas, años y años para hacer una animación, mientras que con mi estilo puedo hacerlas en una fracción de ese tiempo.

P: Uno pensaría que la animación computarizada haría las cosas más fáciles, pero en realidad las complica más...

R: Es increíblemente costosa. Hasta un corto hecho con computadoras cuesta más de un millón de dólares. Eso es cinco veces más de lo que cuestan mis largometrajes. Siempre pierden plata. Yo necesito mantener el presupuesto bajo para poder recuperar dinero con mis cortos.

P: Alguna vez te interesaste por la animación por computadora?

R: Si me llamara John Lasseter para hacer alguna animación por computadora, definitivamente me interesaría.

P: ¿Qué creés que le gusta al público de tus películas?

R: Bueno, en primer lugar, están hechas a mano, eso les da una cualidad artística detrás, se ven como si fueran dibujos en un museo de arte, así que se siente muy humano, tiene calidez humana. Segundo, es un humor adulto, sofisticado, no es para niños. Puede haber sexo, escenas de violencia. Y tercero porque son películas hechas por una sola persona, y eso es lo que la gente quiere ver. No es una película con muchos burócratas y gente de marketing detrás, es simplemente Bill Plympton tratando de hacer reír a la gente con su película, y creo que eso es lo que las personas quieren ver.

P: Tu película Idiots and Angels es un poco más oscura...

R: Tomé una dirección diferente, es mucho más personal, no está tan orientada al gag ni al chiste, es una historia más profunda, más simpática, más emocional, así que estoy tratando de hacer un film diferente. Y la audiencia parece responder bien. La reacción de la audiencia fue muy muy buena, de hecho tengo nuevos fans ahora, gente mayor, a más mujeres les gustan mis películas ahora, porque Idiots and Angels es una película más sofisticada.

P: ¿De dónde recibís las reacciones de la gente?

R: Bueno, voy a muchos festivales y muestro mis películas ahí, y se dan en muchos cines, estrenan en Francia y alrededor del mundo, y ahí es donde recibo las opiniones de la audiencia. También Internet y llamados telefónicos, pero mayormente cuando apariciones en persona es cuando recibo los comentarios de fans. De hecho hubo un show que hice en Grecia en el que la gente se agolpaba en la puerta del cine para entrar.

P: ¿Cómo pensás las ideas?

R: Bueno hice caricaturas y chistes políticos toda mi vida así que tengo un gran archivo de ideas para películas. También, vivo en Nueva York, y allí vive un montón de gente loca, es una ciudad cartoon, así que me viene un montón de inspiración para caricaturas tan solo al caminar por las calles de la ciudad.

P: ¿Las escribís?

R: Sí, necesito escribirlas porque de otra manera las olvidaría. Normalmente tengo dos o tres ideas por día, y a veces las uso y otras veces no.

P: ¿Sabés cuándo una idea es buena?

R: Sí, en general lo sé, es muy poderoso, te da como una sensación de cosquilleo, como después de tener sexo. Sí, te hace sentir muy poderoso. Por ejemplo, iba caminando por el parque en donde vivo cuando ví a un perro ladrándole a un pajarito, y me quedé pensando en por qué un perro le tendría miedo a un pajarito, y después se e ocurrió que estaba protegiendo a su dueño de un pájaro asesino que quiere matar a su amo. Inmediatamente pensé que esta era una idea maravillosa, y se me ocurrieron nuevos gags y variaciones, y de ahí surgió el film Guard Doc, que fue mi segunda nominación al Oscar.

P: El perro es un personaje importante en tus películas

R: Sí, es un personaje muy popular. He hecho 4 filmes con él, y planeo hacer una quinta este otoño, una en la que detecta bombas en aeropuertos.

P: ¿Has estado en Argentina?

R: He estado en Buenos Aires una vez, y me parece una ciudad maravillosa, la gente es muy amable y amistosa y me gustaría volver, es en verdad una de mis ciudades favoritas. Estuve hace cuatro años en el Festival de Cine Independiente, pasaron mis películas ahí y la audiencia fue muy buena, estaba muy orgulloso.

Quisiera mencionar una cosa también, cuando visité Buenos Aires visité a Carlos Nine, quien es una gran inspiración para mi y es uno de mis artistas preferidos de todo el mundo.

Entrevista a Santiago Bou Grasso

P: ¿Te considerás un animador independiente?

R: Sí, creo que igual por lo menos en Latinoamérica, habría que definir un poco qué es animador, porque en realidad animador sería el que anima, quizá la definición más adecuada sería director de animación, porque creo que debe haber muy pocos directores de animación en Argentina que no sean independientes. Porque en realidad también habría que definir independiente quizás. ¿Cuando te referis a independiente te referís a que sus producciones no giran en torno a productos comerciales y que no son por encargo?

P: Lo estoy intentando definir en esta tesina también. Lo que si puedo definir es que el objetivo del producto no es comercial en si mismo y que además intervienen en todo el

proceso de la realización de la película, desde la producción hasta la distribución.

R: Por lo general tiene que ver un poco con una cuestión económica fundamentalmente, y también con una cuestión de recursos humanos, que justamente es un área en la que no hay mucha gente y entonces es difícil encontrar un equipo de gente que lo resuelva. No es tanto una elección, creo yo, sino que es una consecuencia de un contexto argentino-latinoamericano. Aunque en Europa también, como es un formato que no brinda mucho rédito económico, justamente el que lo hace tiene que apañárselas como para apagar todos los fuegos como se pueda.

P: ¿Y vos cómo trabajás? ¿Tenés un equipo de trabajo, te armás un equipo para las películas?

R: En mi caso es complejo y a trasmano porque yo vivo en Bariloche, y laburar lejos de Bs As es muy complicado, tanto por las cuestiones burocráticas como la relación con el INCAA o con cualquier evento que pueda servirte a modo de contactos, o lobby o lo que sea y por el equipo de gente, en el sur hay mucha menos gente que tenga que ver con el tema, con formación como para laburar en animación, entonces es más complicado. El equipo es bastante reducido, porque no abunda la gente que pueda laburar para filmar y demás. Entonces en mi equipo no somos más de tres y cuando se labura en un corto se va sumando gente según lo que sea necesario. Yo tengo la particularidad de que varío la técnica, que no es tan común, en general los animadores están metidos en una técnica o dos, con su estilo y no varía mucho. En mi caso he saltado del 2D así tradicional al stop motion tradicional y ahora estoy laburando en un proyecto que es como una mezcla loca también con 3d, entonces el equipo se vuelve medio dialéctico según la producción, entonces por eso tengo gente que ha laburado en los anteriores y cuando se da la posibilidad de laburar se lo convoca. Pero cercanos, somos un equipo de tres.

P: ¿Cómo empezaste?

R: Yo soy diseñador en comunicación visual que es una carrera de La Plata, de Bellas Artes, que es como diseño gráfico más o menos… Cuando yo empecé la carrera se estaba dando una transición en el diseño que se estaba pasando de lo que era el letrista, ilustrador que dibujaba las letras a mano, a una situación en la que todo lo que fuera tipográfico se estaba empezando a hacer en la compu, y entonces yo entré con una expectativa dibujística estética y entonces fue una carrera medio mutante para mí porque lo tipográfico me gustaba pero no tanto. A mi siempre me

había gustado dibujar pero como hobby y a mediados de carrera apareció un curso en La plata de animación, me metí, era un estudio de animación y a mitad del curso me contrataron para trabajar en una producción que era Condor Crux, una película del 99 creo que era, y ahí empecé a laburar como tintador que es como lo más bajo en la jerarquía de la animación en el estudio y ahí me di cuenta de que era lo que me gustaba. Terminé la carrera, todo pero ahí empecé a laburar más de eso y a ponerle pilas y me curtí laburando, laburé como en 7 largos como animador, como parte de un equipo, por eso te digo la diferencia entre un animador y un director, en un estudio ponele somos 8 animadores en un tablerito, o con la wacom o desde tu casa y estás tirando una toma y vos tenés una toma de 5 segundos en la que vos sabés que el personaje se sienta y grita y tenés que hacer eso. Tenés el personaje ya hecho, tenés por ejemplo a Homero Simpson, te cae y tenés que hacerlo, copiar el modelo, tenès el audio, todo y resolvés eso. Y es un laburo que tiene su parte creativa muy alta pero también por otro lado es un laburo como cualquier otro, es una industria, tiene una cosa así como de monocinta, entonces vos producis ahí… En el proceso de animación se graba primero el audio y de ahí se empieza a dibujar. Si sos animador te cae una planilla de animación que está letra por letra en cada frame, entonces ya sabés donde va la boca, inclusive te sale el timing de la actuación.

Bueno pero yo siendo animador me curtí pero llegó un momento en que ..

P: ¿Alguna vez hiciste publicidad?

R: Laburas en lo que te cae. Estuve en 7 largos pero también en otras publicidades chiquitas, también en cosas para tele. Vos caés en un estudio y depende de que rol cumplis te caen tomas. O layouts, color...depende de tu versatilidad

P: Pero vos en un momento decidiste hacer tus películas

R: Claro, estando en esa situación me secaba la cabeza, porque no lo hacía por una cuestión meramente económica, la inquietud con los compañeros con los que estaba en ese momento también estaba, e intentamos armar un estudio, medio que fracasó, porque la idea era hacer un corto sin director, una locura idílica, eramos 8 y no funcionó, pero estuvo bueno, como experiencia fue muy lindo; y llegó un momento en que ya era una necesidad y empecé a hacer storys míos y hacer algunas ideas mías y el gran problema era de dónde sacar la guita, cómo sostenerlo. Entonces ahí empezó todo un periplo de concursos que fue lo primero que había aparecido, estaba

con Patricio Plaza con quien hace mucho laburábamos juntos y bueno entre los dos estábamos con esa inquietud, de cómo resolver el tema del dinero e hicimos cortitos chiquitos para concursos online que no dio resultado porque cualquier concurso tiene una cuota gigante de lotería, de quien está de jurado depende quién gana y ahí empecé a meter mucha pila a un proyecto que había armado yo que se llamaba La cara de la Luna, que está ahí encajonado y lo armamos y lo mandé a Annecy y como proyecto quedó seleccionado, y eso fue una primera caricia de sentir que valía la pena el esfuerzo también que no quedara así como una cosa bohemia, quijotezca. Y cuando estaba empezando a hacer el corto ese, con Patricio, empezó la idea de El Empleo, que ya habíamos hecho tres cortitos chicos y la idea del empleo fue hacerla con todas las pilas, aplicamos a una beca del Fondo Nacional de Las Artes y eso nos dio como una guita para poder hacerlo. Yo dejé de laburar en los estudios, empecé a laburar como ilustrador Freelance que rendía mucho más y ahí me aboqué de lleno a la animación desde un ángulo que no es muy común en la animación argentina que es solo hacer animación, o sea yo solo hago animación para mí, no laburo como animador, por eso el tema de lo independiente te decía, la definición, porque si uno va a la defición muy pura de qué es independiente hay muy poca gente que sean un director de animación independiente. La gran mayoría labura en publicidad y con esa guita se abastece para vivir y para las producciones entonces o sea desde un punto de vista muy purista quizás eso puede ser que influya en la obra de uno bastante, laburar para publicidad, no? Yo no lo hago eso, pero sé que puede influir bien y mal, o sea, te acerca mucho a un lenguaje de publicidad que es algo que a mí no me parece copado, pero por otro lado te brinda un montón de herramientas y de contactos y de equipo que está muy buena y que hacen que puedas laburar de una manera mucho más profesional, quizás.

P: Lo que inicialmente pensaba como animador independiente era el modelo de Bill Plympton, que me contaba cómo hacía sus películas, haciéndolo todo él, interviniendo en todo.

R: Claro, y sí. A nivel mundial es uno de los exponentes. Es polémica la figura de Plympton porque quizás uno piensa… porque hay que ver qué es independiente. Porque se lo puede llegar a entender cuando el director no depende de un objetivo, hace las cosas que quiere y no con un fin más allá del de expresarse, no se si se entiende. Plympton tiene una maquinaria de producción.

Depende mucho de cómo se encare lo que sea independiente.

P: Él me decía que tiene un dogma, con tres reglas: película corta, divertida y apelar a un público. El tiene instalada una maquinaria que vende películas a un público armado.

R: Ese es su lema que quizás desde la mirada de un purista de lo independiente, hay que ver independiente de qué. Porque el dogma de Plympton, yo lo veo muy ligado ese tipo de cine a cierto tipo de cine, muy ligado a una cuestión exitosa, sería… que no es lo mismo que una mirada de no se de bajar línea o de compromiso o de hacer cualquier batata, no sé. No es que esté mal lo de Plympton, pero depende de qué uno piense por independiente. Creo que hay muchos directores que es muy difícil no pensarlo desde esa perspectiva pero hay una gran presión en la animación creo yo cuando alguien produce, como es tan costoso, y tanto laburo y tan complejo, de alguna manera uno siempre tiene más o menos presente de que si uno hace todo eso es para algo, no solamente para expresarse por ejemplo. Entonces ahí medio se te embarra la cancha como director porque tenés que empezar a pensar si vale la pena el esfuerzo. No es lo mismo que agarrar una cámara, salir un día, filmar un documental sobre unos viejos en la plaza y listo, ya está. Yo, por lo menos estoy tardando alrededor de dos años y medio por corto. O sea que es una decisión que uno tiene que tomar a muchos niveles, no solo a nivel artístico por ejemplo. Por eso digo el tema del compromiso hay gente que tiene el compromiso quizás con cuánto éxito tiene o a cuántos festivales llega o cuánta guita le da lo que uno hace y hay gente que también puede tener compromiso con la calidad de lo que uno hace o con lo que está diciendo, con cosas que quizá uno quiere decir, por eso la bajada de línea, o cuestiones ideológicas. Por eso digo que esta bueno entender qué se considera ser independiente y desde dónde. Por lo general independiente está netamente ligado a una cuestión económica y justamente eso tiene que ver mucho con lo que hay. Vos te das cuenta cuando alguien habla de un cortometraje de una obra, cuando un director habla de producto en vez de decir obra, corto, pieza o lo que sea, ya de entrada a mí parecer ya hay una toma de postura frente a lo que es la producción esa porque pensarlo como un producto tiene que ver más con algo que sea vendible, algo para un mercado, que no es lo mismo.

P: El objetivo es definir lo independiente, si es posible y si existe porque hay muchas variables que tener en cuenta y cada uno busca su camino, no es que todos hacen lo mismo… Con El Empleo les fue muy bien en términos de festivales y premios, como ayudó a

tu carrera, ¿cómo lo viviste?

R: Sí, fue como una… por eso a mi me parece interesante el tema de lo independiente y eso porque cuando hicimos El Empleo la única inquietud que perseguíamos era hacer un corto, nunca pensamos que iba a pasar lo que paso, que iba a tener el alcance que tuvo. Creo que está en los 105 premios, que es un montón, y más allá de la cantidad de premios, se usa para talleres de teatro, para dar clases, eso es muy loco: en todo el mundo nos lo piden para dar clases de primario, secundaria, universidades de filosofía, cine, y eso era algo que era completamente inesperado para nosotros, no era una cosa programada. Y eso de alguna manera es loco pensarlo desde la perspectiva de haberlo hecho sin esa intención. Por eso digo, a mi me da un poco de nostalgia porque obviamente despues de eso la inocencia que teníamos cuando hicimos el corto no va a estar más, porque ya cuando uno tiene sus premios y piensa desde una perspectiva más exigente. Pero si, el alcance que tuvo el corto fue sarpado frente a las expectativas que teníamos, ganó un premio en Annecy que fue creo el primer corto argentino en ganar un premio en Annecy. Y nos abrió un montón de gente interesada en coproducir un próximo corto, lo que nos abrió la posibilidad de producir Padre que fue el otro corto que ahora está en los 101 premios también que es un corto que ahora medio yo ladinamente hice en otra técnica y con un perfil muy diferente desde el guión y también medio que dije bueno, cuando uno gana premios y se vuelve más o menos conocido dentro de la animación mundial, ya empezás a ir a festivales, empezás a ir de jurado, entonces esa especie de envion que me dio como director dije bueno lo aprovecho, vino gente que nos proponía coproducir que fue creo que la primera vez que se coprodujo un corto con Francia, de animación seguro, y la idea era que querían una especie de El Empleo 2 y entonces di el quiebre y planteé el corto Padre que planteaba del problema de la dictadura y fue muy loco que se haya visto en Israel, Paises Bajos, Malasia, etc.

P: ¿Qué repercusión sentís que tenés acá en el país? Porque a veces parece que afuera andan muy bien pero acá no tanto, es así?

R. El público creo que bien. Creo que el ambiente, en Argentina a nivel cine, el mundillo del cine hay una ignorancia alevosa sobre lo que es la animación, y eso repercute de una manera muy estigmatizada, de los dibujitos animados, o sea, salvo algunos laburos que haya hecho, mi producción nunca giró en torno a lo infantil, creo que ni Padre ni El Empleo, sobre todo Padre

no tiene nada que ver con la animación comercial o "linda" para niños, no digo que esté mal, pero nada que ver y me encuentro quizás en la generalidad del público de un prejuicio que sí tiene que ver con la ignorancia, las personas que más o menos tiene la capacidad de entender la potencialidad de la animación es gente que vio Caloi en su tinta o ese tipo de cosas que más o menos ahí se dieron cuenta que no es todo el raton Mickey. Y a nivel cine lo que es lo académico y el mundillo del cine, hay un gran prejuicio, es como la gente de la pintura frente a la historieta, gente que cree que es un arte menor y lo demás, y yo creo que es todo lo contrario en realidad, que es mucho más accesible agarrar una cámara y filmar que estar dos años laburando en un corto, y me remito también a los resultados… eso a nivel nacional creo que es así. En otros países creo que es diferente: en Japón la animación ocupa un lugar protagónico en lo audiovisual, en Francia también, cada país tiene sus complejidades, no? Pero a nivel nacional creo que está desvalorizada… lograr un espacio en el INCAA nos costó un huevo, que finalmente se abrió un concurso pero hasta hace un año no había espacio para la animación, era todo de cotè, eran concursos que no eran para animación, con un montón de requisitos que no tienen nada que ver con la animación, ni tiempos ni nada, y también lo veo en los festivales cuando vas y hablás con gente del cine te das cuenta de que no se la valora como debiera. Asi que ese es más o menos el panorama. El público creo que cuando ve algo, el tema es que lo vea, no? Pero cuando lo ve, si le gusta le gusta y si no no, no creo que tenga prejuicios, no tiene problemas a la hora de verlo. Lo que sí creo es que en cuanto a los espacios, se complica quizás y también como decía con el INCAA es importante el tema del apoyo, sin recursos es muy difícil producir algo que cuesta quizás tres veces más de hacer, eso también es como un limitante para la gente.

P: ¿Qué otras formas de financiación tuviste? Hiciste un ideame o un colaborativo para juntar plata o eso no te parece?

R: El ideame por lo que tengo entendido te lleva más laburo que bancártelo vos me parece, porque tenes que armarte todo un aparato de… tenés que prestarle mucho tiempo como proyecto, a mi me pareció más una complicación que… está bueno para cosas más pequeñas, pero la guita que te rinde no sé si es tanta como para hacerlo… ponele para hacer un libro, o un juego, o algo especifico puede funcionar, como la pospro de un corto… pero es una movida. No lo adopté porque era más lío que otra cosa

P. Y en distribución además de proyecciones, festivales, eventos, ¿cómo distribuís las películas? O se hace solo despues de un tiempo?

R: no, ese laburo lo hace hasta ahora Patricio, que el se encargó hasta ahora de distribuirlo y es un laburo importantísimo para el corto, porque es lo que hace que la gente lo vea. La distribución es solamente a través de festivales, o sea vos ves qué festivales hay y les mandás y después si empezás a tener cierta repercusión te empiezan a convocar solos ellos para que mandes material y después empiezan otras cosas más satelitales como por ejemplo un centro cultural que te lo pide o cosas específicas, por ejemplo, para el dia del trabajador pasan el empleo por ejemplo. Creo que ya que te lo pidan es algo, por cada uno que te lo pide debe haber cuarenta que lo pasan sin pedírtelo supongo…

P: El Empleo y Padre están en Vimeo, ¿no?

R: Si, después de más o menos un año o dos de ronda de festivales uno los libera, la joda con los festivales es que uno se los tiene que encanutar al principio porque hay muchos festivales que si está online no te dejan participar, entonces siempre uno al principio uno tiene que encanutarselo para eso. Pero una vez que pasa el tiempo los festivales que son más exigentes ya fue mandado ahi ya lo subis y queda ahi para que toda la gente tenga acceso. Y nunca falta el guacho que te lo agarra, te lo sube y le pone sin consultarte un tema y borra los créditos y lo sube a YouTube pero bueno es parte del baile, de Internet.

P: Pero vos no hacés producciones para Internet específicamente

R: No. Una vez que el corto está terminado se sube para que la gente lo vea porque es una forma de difusión importante. El empleo debe estar en millones de visitas. Está bueno porque lo vio todo esa gente. Por otro lado desde el punto de vista preciosista de lo que es el cine, obviamente que ver un corto, sobre todo Padre por ejemplo que tiene un laburo en el detalle y en las texturas y eso, verlo en un monitor de 15 pulgadas ponele o en un celular es como escuchar música con los oídos con algodón, porque escuchas la mitad. Por ese lado es una pena pero también es una herramienta re copada para que la gente lo vea y la idea es lo más importante así que si se entiende más o menos uno ya se siente satisfecho de que alguna manera todo gira en torno de transmitir de lo que uno quiere decir. Es decir, independiente de todo y solamente dependiente de llegar a decir algo, de tal manera. Entonces, desde esa perspectiva que la gente lo vea está re

bueno, de tener alcance. Cuando empiezan a aparecer otras dependencias, como la guita, el éxito, o ciertas cosas y vos ves un corto y en realidad más que un corto es una especie de publicidad, en donde busca agradar, por ejemplo, para mi eso ya no es tan independiente, aunque quizás no esté hecho con guita privada, o sea por encargo, porque de alguna manera es dependiente del mercado, sigue siendo funcional al mercado.

P: En este momento vos no estás viviendo de la animación directamente

R: Claro, no. No, yo soy profesor acá y tengo una vida muy tranquila, no soy una persona muy consumista ni tampoco me preocupa mucho eso, así que el eje está más en estar acá, o sea vivo en bariloche, estoy eligiendo otra manera de encarar las cosas… por lo general, en algún punto en la carrera de uno se le aparece el camino en que tiene que elegir si laburar a full, ser como "exitoso" dentro de lo que se dice éxito, tener guita y demás o quizás ser algo un poco más humilde y laburar de otro modo. Por eso te digo el tema de laburar desde Bariloche también tiene sus contras a nivel productivo e inclusive de guita pero es el camino que yo elegí. Estoy como en una situación que es más hacer los cortos que quiero, dentro de mis posibilidades y eso, si uno lo piensa, a nivel productivo, hacer un corto cada tres o cuatro años como estoy haciendo yo, me lleva dos años y medio pero total entre que se distribuye y eso son tres años, no te rinde como director, digo, por lo general la producción artística tiene que ver mucho con la cantidad, no? Por eso te digo que es una mirada que tengo yo que tiene que ver con laburar más desde el placer que me da laburar y hacer lo que quiero y no tanto en una maquinaria de producción y de hacer, y de tener el reconocimiento y no se que. Fuera de que está bueno, está bueno ganar premios y que te inviten, es como una cosa así como que a uno le infla un poco el ego pero yo me doy cuenta que a la larga, de hecho soy bastante esquivo así de los festivales, viajar, y eso… hay gente que tiene más madera para eso, le gustan más las luces… mi elección es estar acá y hacer el corto, los cortos, más en plan ermitaño, sería.

P: Para terminar, ¿tenés algún referente acá, o a nivel mundial, que quieras mencionar?

R: Y hay una bocha… me acuerdo que, también tiene que ver mucho con las etapas de la vida de uno. Cuando vi La vieja y las Palomas de (Sylvain) Chomet, ese corto me marcó mucho, y la manera de laburar… el Ilusionista no me copó tanto pero el tipo tiene una cosa así como

preciosista que me parece muy linda, así que Chomet es uno de los grandes que me han influido. Miyazaki es otro, por ejemplo, uno de los bastiones de la animación… y después hay estilos, como los polacos, por ejemplo, no soy fanático pero son rupturas, que son nutritivas, y Burton, tal vez.

Entrevista a Juan Pablo Zaramella

P. ¿Qué es ser un animador independiente?

R. Para mí es no atarme a los formatos que impone la industria. Yo trato de hacer los proyectos que me gustan personalmente. Los formatos que te impone la industria son series y largos principalmente. No es que yo no haga o me resista a hacer largos y no quiero hacer series, de hecho vengo de hacer una serie y estoy embarcándome en otra. Lo que si trato de hacer esas series dentro de formatos o dándole una forma no habitual dentro de la industria. Por ejemplo, la serie que terminó el año pasado, "El hombre más chiquito del mundo", los episodios son de un minuto. Estuve cinco años tratando de conseguir un productor un coproductor para que me banque una serie en ese formato, de un minuto. Todo el mundo me decía "no, un minuto es poco, hacé episodios de cinco minutos que son mucho más fáciles de vender". Pero hacer eso iba contra el concepto, un episodio de cinco minutos me cambiaba toda la idea de la serie. Se podía, yo podría haberlo hecho y lo contemplé en un momento, "¿qué pasa si me olvido un poquito de lo que yo pensaba que para mí tendría que ser la serie?" y dije "bueno, hacemos otra cosa en base a este personaje, algo va a quedar de la idea original", y al final por suerte se consiguió que la televisión francesa pusiera la mayor parte del presupuesto y el resto fue bastante más fácil.

P. ¿El hecho de ser independiente implica que te dedicas a todo el proceso, desde la idea hasta la distribución?

R. Yo hago bastante. Se podría decir que sí, a veces en mayor medida, a veces en menor, pero siempre estoy ahí, trato de estar bastante presente en el proceso, no me da igual que anime cualquiera, que produzca cualquiera de cualquier manera, que las maquetas sean de una manera o de otra, me gusta estar encima de las distintas etapas, lo cual no quiere decir que durante todo el proceso esté respirandole en la nuca a la gente también está bueno, no sé, una cosa que con el tiempo aprendí a hacer también porque al principio sí, era más así, más de acaparar todas las áreas de la producción: si ves los créditos de Viaje a Marte, prácticamente hicimos todo tres

personas, ahora por ahí me abrí bastante más, hay animadores, por ejemplo en "El hombre más chiquito del mundo" yo no animé casi nada, creo que animé dos tomas de 53 episodios, y tengo equipos de trabajo diseñando cosas, si bien en líneas generales el estilo de lo que hago es el mío, hay cosas para las cuales ya me abrí, hasta a veces encontrás gente que labura mejor que vos, puede pasar eso y suma. Y la verdad es que también es bastante cómodo confiar a un equipo de trabajo que te gusta cómo labura.

P. ¿Usás el mismo equipo en todas las películas o lo armás para una producción en especial y para una y para otras te fijás que te conviene?

R. Un poco y un poco. Hay gente con la que laburo siempre, hay gente con la que laburo a veces, me fijo, en realidad dependo mucho de dos cosas, por un lado el tipo de proyecto y qué es lo que busco, y por otro lado la disponibilidad del equipo, a veces querés a una persona en particular para hacer algo específico y esa persona no está disponible y tenés que buscar por otro lado, igual me gusta mucho trabajar más o menos con la misma gente, porque ya los conozco hay una dinámica de trabajo, lo cual lo facilita mucho.

P. Vi en una entrevista que decís que en un momento con Viaje a Marte le encontraste la vuelta porque ya sabías a qué público apuntaba, que ya sabías qué tiene que tener para llevarla a festivales… ¿qué es lo que tiene que tener?

R. Ehm no recuerdo en qué contexto lo dije pero… claro, bueno, es verdad que lo pensé muy para festivales. Yo los primeros dos cortos que hice los hice medio sin mucha conciencia de qué podía hacer con ellos, Desafio a la muerte y El guante y de repente los empecé a mandar a un lugar a otro, a festivales de animación internacionales y ahí me di cuenta de cómo, de qué había en ese universo, de qué tipo de cortos se pasaban, de qué cosas se buscaban, si bien no es tan estricto, en mi caso en Viaje a Marte yo quería contar una historia compleja en 15 minutos, y de una manera típica. Y lo que vi en festivales era que había un rango de maneras de contar historias mucho más amplio del que te ofrece el mundo del largometraje, hablando de las producciones habituales que llegan a Argentina, que son Pixar, Disney Dreamworks, lo que domina el mercado. Después empezás a tener algunas cosas más independientes pero ya son rarezas, ¿no? Entonces lo que quería es hacer cosas alternativas a esa manera de contar una historia.

P. ¿Y cómo financiás tus películas? ¿Vas al INCAA?

R. Bueno, depende del proyecto. El primero que hice financiado totalmente por otro fue Onion, el que hice el año pasado, ese corto lo financió en parte el Inca, en parte Mecenazgo, en parte Crowdfunding y algo debo haber puesto yo de mi bolsillo, pero la verdad que en general es un corto financiado desde afuera. Hasta Luminaris, mis cortos los pagaba directamente yo de mi bolsillo, lo cual no está bueno, pero tampoco me quedaba otra posibilidad

P. ¿Por qué no está bueno, porque nunca recuperás la inversión?

R. Y, cuesta, hay cortos que no recuperaron nunca la inversión, Viaje a Marte no estoy seguro si la recuperé, digo no es para eso, en realidad sí la recuperé por otros lados, porque me sirvió mucho. A nivel local un montón de gente conoce el corto, en el mundo de la animación mucha gente lo conoce. Luminaris sí se puede decir que se terminó pagando, pero costó mucho mucho al principio, para mí fue un esfuerzo muy grande. Me quedé con las cuentas en rojo varias veces haciendo ese corto, porque era un proceso de trabajo muy largo. Mucha prueba y error, para que te des una idea en el arranque estuvimos un mes haciendo tomas en exteriores y no salía ninguna. Era muy frustrante y muy caro también. Yo hice una prueba y salió bien. Dije, "¡qué fácil que es hacer esto con la luz del sol!" Y cuando fuimos a hacer las tomas concretas que necesitaba para el corto, me di cuenta de que no era tan fácil. Tuve mucha suerte el primer día. La luz, el sol era impecable, perfecta, no había ni media nube, ni media bruma, después empecé a ver cómo era la realidad, o sea con qué te podías encontrar y bueno, ahí fue donde la cosa cambió.

P: En tus películas usaste varias técnicas, te gusta ir cambiando…

R: A mí lo que me pasa es esto: primero que nada quiero contar historias. Entonces en base a la historia que estoy contando me voy dando cuenta sobre la marcha cuál es la técnica que la cuenta mejor. Obviamente el stop motion está más presente porque es la técnica que más conozco, pero ahora tengo una idea ahí dando vueltas que se que solo se puede hacer en 3D. Muy difícilmente pueda ser hecha en otra técnica. Ahora lo que tengo que ver es qué tipo de 3D. ¿Va a ser el 3D que usa Pixar, o uno un poquito más sintético y elemental? No sé, eso es algo que tengo que ir definiendo a medida que el proyecto se desarrolle o no. A veces hay muchas ideas que aparecen, empezás a darle vueltas y terminan quedando en la nada. Pero ahora tengo esa idea.

P: ¿Vos vivís de la animación, ya sea con películas o con publicidad?

R: Sí, a veces trabajo en publicidad, por suerte, sí, hace algunos años que vivo de la anima-

ción. Hace algunos años convivía con la ilustración, en los últimos años solo vivo de la animación, aunque no puedo asegurarte que pueda vivir de eso siempre, ojalá que sí, cruzo los dedos, agarré como una seguidilla de proyectos y cosas que me permitieron vivir de la animación. Es muy inconstante el tipo de trabajo que yo hago. Por ejemplo, terminé la serie el año pasado, la enganché con un proyecto más chiquito pero que está bien igual, con un equipo de trabajo más chico, y me ayuda por ahi a subsistir unos meses más con eso pero mientras tanto tengo que estar desarrollando el siguiente proyecto. Siempre tengo que tener proyectos en carpeta, por lo que sea: si me cruzo con el productor adecuado para ese proyecto, siempre hay que tener cosas, por más independiente que seas no te podes dormir, siempre tenés que tener algo dando vueltas que te pueda generar algo.

P: Para internet no vendés...

R: No, lo que pasa es que en Internet no hay plata. O sea, sí, existen casos de gente que la pega en Internet, como un YouTuber, pero un video de un YouTuber es muchísimo más barato que una animación. Hacer por ejemplo animaciones del El hombre más chiquito..., que son cortitos, son de un minuto, pero son carísimos: tenés animación en stop motion integrada con el mundo real, cada episodio es una situación de posproducción totalmente distinta a los otros, entonces hay mucha, es muy difícil valuar episodio por episodio de la serie y es muy caro para tirarla a Internet, y ver qué pasa y ver si podés tener ganancias solo por el hecho de tener muchas vistas. En el mundo de la producción todo el mundo te dice que Internet no es un negocio, no hoy, no todavía. Incluso el video on demand solo le funciona a los grandes estudios, grandes productoras.

P: Todavía cuesta que la gente pague contenido independiente. Sí puede poner para Netflix...

R: Puede pasar, claro. A mi cada tanto me ofrecen, no de Netflix todavía, pero igual tengo mis dudas de que funcionara, ponele que Netflix me diga “Vamos a poner tus películas para que la gente las pueda ver y te vamos a dar dos centavos de peso cada vez que la gente hace click y la ve”. No voy a tener la misma exposición que, por ejemplo, Stranger Things, no sé. No es que vos vas a abrir Netflix y vas a ver un corto mío. Entonces es muy relativo. Es algo más, es una cosa que suma. No está de más. Pero en el mundo de los cortometrajes es muy difícil que eso funcione. No quiero ser pesimista, lo que digo es que hay que ir por otro lado, hay que pensar distinto.

Hoy mi idea de vivir de la animación independiente es conseguir que alguien la banque y que el negocio sea en sí mismo producir. Eso es algo que aprendí de los franceses. Los franceses son los que mejor tienen analizado eso. Tienen mucho apoyo del estado para producir audiovisual.

P. ¿Y se hace con fines educativos?

R. Sí, o no, hay de todo, tenés cortometrajes animados para adultos con ideas totalmente bizarras y bueno, ellos tienen simplemente mucho apoyo a la cultura, que todavía se mantiene, a pesar de que últimamente se están inclinando más y más a la derecha, es algo que todavía en Francia funciona muy bien. Hay un mercado, a la gente le interesa, todavía los canales más importantes de cable pasan cortometrajes, pero es algo prácticamente insólito en el mundo.

P: ¿Vos sabés cómo funciona en EEUU la animación independiente?

R: Allá no consiguen plata del Estado para nada de nada. Argentina está mucho mejor en ese sentido que EEUU. Por ejemplo, los festivales: allá no tienen ningún tipo de apoyo estatal, ningún festival tiene, no hay apoyo para cultura, el gobierno no invierte en cultura, directamente. Así de tremendo como te lo digo. No hay nada. Bill Plympton lo que hace es producir totalmente independiente pero el ya es conocido y sabe que tiene un público para sus películas y vende sus películas uno a uno. El va por los festivales con su valijita y sus películas, tiene la ventaja de que puede producir muy barato, de que puede hacer todo él, y eso también lo ayuda, él labura muy rápido, es increíble lo rápido que labura ese tipo. Anima ocho cuadros por segundo y anima por ahí un minuto por día, es una bestia.

P: ¿Vos lo conoces?

R: Sí, bastante. Es increíble, pero es un caso único. Dentro de EEUU, bueno, en el mundo en realidad es el ejemplo de independiente, es un tipo que hace todo solo, incluso en todas sus etapas, desde la creación hasta la distribución. Tiene distribuidores, de hecho tenemos el mismo distribuidor, para cortos al menos, un holandés, y el vive un poquito de cada cosa, de cada una de esas cosas que hace. Cada tanto agarra algún trabajo, algo que le encargan, no sé, de Cartoon Network, cada tanto hace algún trabajito por encargo y después produce y vende, y bueno los largometrajes, el mundo del largometraje comercialmente funciona mejor que el del corto, es mucho más fácil vender largos, alguien te lo va a comprar, hay mercados de largometrajes que están bastante más agilizados que los de los cortos, y como son muy baratas sus películas

(tienen presupuestos de 200 mil dólares), cosas irrisorias para que sean de animación y para ser largometrajes, entonces así se sustenta. Últimamente sé que está produciendo mucho con crowdfunding y le funciona muy bien.

P: Vos también incursionaste en crowdfunding. ¿Cómo fue?

R: Bastante bien. Igual tengo mis dudas de que si hoy presento de vuelta un proyecto tenga el mismo éxito. Porque el público es como que de repente se ceba, se entusiasma, pone plata y después no sé, hay un montón de casos de gente que hizo un proyecto, le fue muy bien y después hizo un segundo proyecto y no pasó nada. Yo por ahí lo use para financiar mi proyecto más bizarro, que es Onion, que es una cosa rara la verdad, que de otra manera pensé que no lo iba a poder financiar, después finalmente el INCAA me ayudó, mecenazgo me ayudó y bueno se hizo, y se hizo como yo quería que se hiciera.

Onion es un corto que es mitad con actores y mitad de animación, es nuevo, lo está por estrenar en breve INCAA TV. Se estrenó en el Festival de Mar del Plata. Es con actores, también. Fue un proyecto raro, pero para eso el crowdfunding vino perfecto.

P: ¿La técnica de pixilación es tuya o es algo que ya existía?

R: No, no, existe. La pixilación la usaba Norman McLaren, el canadiense. Ahora estoy con un proyecto de un corto de un minuto, que sé que lo voy a producir yo porque no me cuesta nada, la verdad es que muy chiquito, muy barato y la verdad es que lo iré haciendo en tiempos libres y ahí es distinto porque es mucho más fácil de ubicar en festivales y de vender una pieza muy chiquita, entonces como es uno solo puedo bancarlo de mi bolsillo y sé que me va a dar más rédito si lo banco yo que si lo hago producir a alguien. Lo bueno de que alguien te produzca es que vos no tenes que desembolsar un montón de plata de tu bolsillo. Cuando la plata es poca, si al corto le va bien, es mejor que la pongas vos. Y si le va mal, no estás arriesgando mucho. En el caso de Onion no podía hacer eso, porque era caro el corto.

P: Entonces con ese hiciste como un combo para financiarlo, muchas diferentes alternativas.

R: Claro, se dio así en realidad, porque no lo planeé. Se dio así entre algunos estudios que me dieron una mano, o prestándome equipos, o cediendo parte del trabajo, más la plata que salió

de estas tres principales fuentes que te cuento, mecenazgo, Ideame (crowdfunding) e INCAA, el corto se hizo.

P: ¿Vos tenés alguna especie de cronograma de pasos a seguir cuando ya tenés la película hecha, como hacerla circular en festivales y después pasar a distribución, tenés armado un plan así?

R: Sí, es algo que me fui dando cuenta con los años, primero cuando tenés una película no está bueno, depende del corto que sea, ponerlo inmediatamente en Internet. Está bueno darle unos meses de inédito para que circule en festivales, sobre todo porque en determinados festivales te dejan afuera si está en Internet. Si fuera por mí, para mí que se vean las películas desde el primer momento, es lo que me pasa con este corto, bueno ademas de que INCAA TV va a querer pasarlo antes de que esté disponible en Internet. El corto este de un minuto que te comento no sé qué voy a hacer, probablemente lo termine y lo ponga en internet directamente, y además lo mande a festivales pero porque es distinto, es algo que no implica mucho trabajo. Bill Plympton nunca pone sus cosas en Internet, cuando las ves en Internet es porque las subió alguien más.

P: Sí, porque él vende todo

R: El vive de eso, de vender. Entonces ponerlos en Internet no es negocio para él, y él es la prueba de lo que me preguntaste al principio, si sirve hacer cosas para internet. Y, es raro, salvo… son muy pocos los que realmente pueden tener ganancias por poner cosas en YouTube.

P: Sí, porque si comparas la cantidad de vistas con las de algunos Youtubers la diferencia es muy grande.

R: Es enorme, gigante.

P: Hablando con varios animadores, la actividad del director de animación es muy demandante, requiere mucho esfuerzo, muchos laburan solos, ¿cómo lo llevás? No decís en algún momento, ¿porqué hago esto?

R: Sí, en realidad "por qué hago esto" no porque me gusta. Hay momentos que me pregunto porqué hago cortos si no dan ganancia, también los cortos son una apuesta muy muy grande, pero tambien te dejan probar otras cosas… yo todo lo que hago lo hago gracias, todos los trabajos que me surgen, cada vez que consigo que por mi trabajo me paguen, es gracias a lo que ya hice.

Soy conocido como animador por las cosas que hice sin esperar un peso a cambio. Entonces ahí es donde está la respuesta. Tiene sentido porque soy conocido por todo eso. Luminaris, que fueron dos años de autofinanciamiento, me quedé sin plata varias veces, pero así con la cuenta en rojo, en cero, varias veces, durante los dos años y medio que llevó hacer el corto.. Esa película, a la larga, me está dando beneficios. Me llaman para hacer cosas porque vieron eso, tanto en publicidad, o me invitan a festivales a dar talleres, gracias a que vieron esos cortos.

P: Para terminar, ¿tenés algún referente que quieras mencionar?

R: Sí, bueno Bill Plympton fue uno de los primeros ejemplos, me encantaba su humor cuando era adolescente más que nunca, todavía me gusta, me parece que es un tipo con unas ideas geniales. Me gustan más sus cortos que sus largos pero me parece que es un referente absoluto de animación independiente, y de constancia, el tipo está donde está gracias a la constancia que tuvo, rechazó ofertas de irse a trabajar y producir para Disney porque se daba cuenta de que no iba a trabajar con libertad, y el tipo lo que le gusta es hacer eso, está haciendo lo que le gusta hacer. No es millonario, vive medio ahí, no con lo justo, está bien, pero ya está, el premio para él, el pago es estar haciendo lo que le gusta hacer, como le gusta hacerlo. Después no sé, hay un montón de gente que me gusta, te mencioné antes a Norman McLaren, me parece que es genial toda su carrera como artista porque tiene un crecimiento artístico muy importante, nunca se quedó quieto, siempre estuvo buscando más y más.

P: A él lo mencionaste por la pixilación, ¿fue el primero en usarla?

R: Es muy probable que si, si no fue el primero fue el primero que la desarrolló.

P: ¿Qué es? ¿Stop Motion con personas?

R: Si, claro. Si, haces stop motion con personas, como si fueran muñecos.

P: Sí, que vos decis que es un proceso distinto dirigir un actor así que en una dirección tradicional de actores

R: Sí, es un proceso compartido, el animador también es el actor de alguna manera, porque el actor al trabajar cuadro por cuadro va perdiendo referencia de qué es lo que está haciendo. Entonces el actor no sabe donde está, puede llegar a estar perdido y ahí depende un poco más del animador, lo va siguiendo, va siguiendo los gestos, movimientos, etc.

Entrevista a Ayar Blasco

P: ¿Te considerás un animador independiente?

R: Sí, totalmente

P: ¿Y qué entendes por animación independiente?

R: Que no me paga nadie (risas) Lo subo todo a mi cuenta de YouTube y las películas que hago las hago buscando financiaciòn del INCAA pero no hay una productora tipo Patagonik o una productora grande detrás mío. Digamos que tengo una productora que me produjo El Sol y bueno Mercano el marciano lo produjo la Universidad del Cine hace varios años pero no hay una maquinaria con la que yo trabaje para producir animaciones. Eso está bueno por un lado. No está bueno por un lado porque no gano una guita tipo como decir un publicitario, o alguien que trabaje en Cuatro Cabezas o alguien que trabaje haciendo animación para una empresa, pero por otro lado yo mismo me administro los tiempos y la idea tal cual como yo la quiero mostrar, no tengo ningún tipo de censura ni ningún tipo rompiéndome las pelotas básicamente.

P: Y vos vivís de esto

R: Sí. Digamos que la última peli que hice, El Sol, estuvo financiada por el INCAA y ahí cobré mi plata y pagué a todos los que trabajaron conmigo y más o menos es una maquinaria que empezó a funcionar que más o menos le agarré la vuelta a esto del cine

P: Y la distribución cómo la haces

R: Los largometrajes los distribuyó Primer Plano Distribution Company y el segundo lo hizo Sutnik. Digamos que es cine independiente pero las películas tampoco son tan independientes, no es que las subo a YouTube o que yo mismo vendo los DVDs o cosas así. Entrás en una movida, en un juego por asi decirlo en donde hay un distribuidor, un productor, no es tipo hacer un fanzine, que lo fotocopias vos, lo vendes vos. En este caso es un poco más grande y ya entra más gente.

P: Vos tenés dos tipos de producciones, por un lado están las películas y por otro YouTube, ¿producir eso es más fácil?

R: Totalmente, no lleva nada de dinero y es mucho más fácil. Yo hago una animación en una noche, y lo hago para cagarme de risa, con Magrio (González, entrevistado para esta tesina

también), tomamos una birra y listo, nada más que eso.

P: Pero entonces eso no lo haces con ningún fin comercial, ¿o sí?

R: Eh mirá... ¿Viste los youtubers? ¿Viste que los chabones en un momento empiezan a ganar guita con YouTube? Bueno, el fin sería ese. Por ahora no estoy ganando mucho con YouTube, el año pasado gané cien dólares… Pero como que si hay algo de guita para ganar me parece que sería esa la forma, salvo que agarre algo tipo lo de BenditaTV que es lo que pasó y nada, pero lo que me sirve es para que haya más gente mirando el canal. Pero no lo hago como laburo.

P: Las primeras producciones que hiciste, por ejemplo Mercano, que primero se difundió por MTV

R: Mercano fue una serie de dos temporadas que se pasaba por MuchMusic. Después de eso Juan Antin, que es el hijo de Manuel Antin, el dueño de la FUC, consiguió fondos para hacer la Película, y así salió la película. Y después de eso salió El Sol en 2012, que fue financiada por el INCAA. De hecho gané más plata con El Sol que con Mercano.

P: Qué otra forma de financiamiento buscás

R: Solo el INCAA

P: Porque para Chimiboga hiciste un IDEA.ME

R: No, lo del Ideame lo hice para probar, para ver qué onda. Hice uno y saqué algo de plata e hice un capítulo y nada más. No tiene nada que ver con la película. Lo hice para ver cómo funcionaba porque vi que otras personas con ideame lo hicieron y juntaron algo de guita, y lo hice y junté algo de plata pero nada

P: Pensas que puede funcionar este tipo de financiamiento colaborativo en animadores?

R: Mirá yo tengo una amiga que está con un idea.me que hace libros y a ella le funciona pero está todo el tiempo con el ideame y todo el tiempo está arengando y pidiéndote que comprés el libro por adelantado y si tenés un familiar por favor entendés? Está muy encima de eso y a mí la verdad que no me dan ganas, no voy a estar forzando… no es mi personalidad digamos.

P: Con respecto a la financiación, ¿pensás que tal vez acá sea posible generar contenido que no sea financiado directamente por el INCAA, por un privado por ejemplo?

R: Sí, bueno, es posible. Así como se hacen películas independientes que no están financiadas por una marca o mecenazgo o lo que sea, también pueden ser financiadas películas de animación. Me parece que es posible. Que yo lo haga o no es otra cosa

P: Con respecto al mundo de la animación independiente aca, vos te conectas con otros animadores o trabajás solo.

R: Bueno, sí, con Magrio, que es mi amigo…No sé si existe un mundo de la animación independiente… Sí, está el de Alejo y Valentina (Alejandro Szykula) que es muy groso.

P: Pregunto porque por lo que veo hay diferentes universos, están ustedes que hacen cosas en YouTube y por otro lado está Zaramella, que hace otro tipo de búsqueda…

R: Claro, bueno Zaramella buscó financiación en Europa, el chabón es mucho más productor que yo, además de ser muy capo en stop motion la tiene muy clara en producción, va a pedir plata a Europa, a todos estas fundaciones, el chabón sabe moverse y así logra hacer todo lo que hace.

P: ¿Pero hay relación entre el contenido de lo que hace Zaramella y lo que hacés vos?

R: Lo que pasa es que hay algo muy diferente. Yo cuando me pongo las pilas me pongo mas las pilas por lo que es el largometraje, de hecho acabo de terminar mi tercer largo que no es de animación directamente, entendes? Entonces para eso sí tengo una productora que me ayuda, tengo gente que busca obtener financiación y todo eso…

P: Cómo se llama?

R: La vagancia.

P: Es con actores

R: Sí, de renombre nacional. Sí, es una película como decir no se Un argentino en Nueva York... pero bueno, entonces lo que hace Zaramella que es stop motion, necesita mucho más laburo, necesita de un equipo, de gente, de effects, iluminadores, animadores, storyboard, o sea tiene mucho más laburo y lo ves, vos ves “El hombre más pequeño del mundo” y es algo muy bien hecho y merece la pena, llama la atención a un posible productor, financiador. Lo mío está hecho con el mouse, no es mucho laburo hacerlo, y por eso lo hago. Y de eso ya formé como un estilo, hay gente interesada, hay gente que le gusta pero no sé si voy a ir a Europa a pedir plata

para seguir haciendo Chimiboga, no lo necesito. No, si lo hago lo hago para otra cosa, pero para lo que hago en YouTube no lo necesito. Y me parece que está perfecto porque no tengo que pedir financiación.

P: ¿Qué diferencias ves entre ver un largo como Mercano en 2002 después de la crisis y en 2012 en el proceso de producción de la película?

R: Mirá yo la verdad no me doy cuenta muy bien porque Mercano fue un equipo, a pesar de que fue independiente, como lo hicimos con la Universidad del Cine y lo co dirigimos con el hijo de Manuel Antin entonces fue una película, dentro de todo, con mucho más presupuesto y mucho más grande que El Sol que fue la ultima que hice y que la hice totalmente independiente, no hubo ningún instituto ni ningún papá de nadie atrás, lo hice en Flash, con amigos, eramos siete personas, y sumado a que también quería probar algo un toque más experimental, un poco más raro desde el lado inclusive hasta del guión, hasta la estética, como que nunca había visto algo hecho en Flash en el cine, entonces fue un toque un experimento entonces no sabrìa decirte qué diferencia hay en la parte económica de crisis de argentina de esa época y la que hice el sol. Para mí hubo un montón de diferencias pero porque cambié muchas cosas y lo hice de manera totalmente distinta.

P: En otras entrevistas vos remarcás que tenés un estilo diferente al de Disney, que te apartás de eso y que también te gusta que El Sol se defina como una película de animación para adultos

R: Sí, yo lo que había dicho era que Mercano nunca se definió, nunca quedó claro si era una película para chicos, para adultos, fue como tibia en ese sentido. Originalmente Mercano era mucho más fuerte por así decirlo, había un atentado, un travesti, pero bueno… Juan Antín que es el pibe con el que laburé en un momento dijo no no no, saquemos esto, lo otro… entonces quedó como una cosa más tibia y eso creo que le jugó en contra porque al no ser algo para niños los adultos no llevan a los hijos y al no ser algo para adultos tampoco van, entendés? Es lo que pasó con la película esta Isidoro, hicieron Patoruzito que fue un éxito y fue para niños y después hicieron Isidoro Cañones. Que es un toque más pícaro, entonces por un lado los adultos no iban porque decían “es una película de dibujos animados, no me interesa” y por otro lado tampoco llevan a sus hijos porque dicen “no, pará, este se pone en pedo, anda de putas”, entonces no tuvo nada de

éxito. Algo así pienso yo que pasó con Mercano, no se terminó de definir. Fue algo copado para un festival y de hecho fue a varios festivales, de hecho ganó un par de premios y fue a algunos festivales pero a nivel público no tuvo, no sé si habrá estado dos semanas o una en cartel.

P: Tal vez muchas de estas películas buscan un tipo de público más específico, ni adulto ni chico, una especie de adolescente tardío o alguien que no se identifica con ninguno de esos dos universos.

R: Sí, puede ser, de hecho El Sol, a pesar de ser una película mucho más rara, más experimental y barata, tenía como mucho más definido, viste, le pusieron "prohibida para menores de 16 años" entonces ya quedó claro, no es para niños, no vayas con tus hijos a verla, si vas andá, fumate uno y andá, que se yo. Y la verdad es que estuvo dos meses en cartel, lo cual a pesar que tuvo una distribución re chiquita, estuvo en el Gaumont, en el Malba, en el Cosmos, pocas salas, pero estuvo bastante tiempo en cartel, iba gente. Entonces, ahí me di cuenta de que está bueno tener algo "no tibio", que esté más definido, si querés hacer algo para chicos, hace algo para chicos, pero si hacés algo que no está claro te juega un poco en contra. Mercado fue la primera película de animación independiente, me parece. No hubo muchas más, en largometrajes, estrenada en cine, con distribución y todo. Hay una uruguaya, creo que es Anina, muy buena.

P: ¿El Sol donde se puede ver?

R: Estaba en YouTube hasta hace poquito pero la tuve que sacar porque me la compraron de México, entonces la tuve que pedir que la bajen de YouTube, porque ni siquiera la había subido yo.

Entrevista a Esteban Echeverría

P: ¿Sos animador independiente?

R: Si, lo que pasa es que acá somos todos independientes, ¿viste? Yo no sé si me considero como esta gente que estás nombrando (Zaramella, Bou, etc) porque yo me considero más industrial, y no sé si me considero un animador como un artesano de la animación, sino que soy más industrial. Ni siquiera podría decir que soy un animador, sino más bien un director de animación. He hecho un largometraje de animación y laburo con animación y hago series y distintas cosas pero al nivel que laburo yo uno no puede ponerse a animar, ¿entendés? Yo vengo

del palo del cómic, de la historieta, hice el colegio en el Fader, es un secundario artístico, como un bellas artes del secundario, yo vengo de la historieta, yo dibujé toda la vida, de pendejito, bah, antes de hablar. Me comunicaba con el dibujo, como todos los nerds. Pero bueno empecé haciendo eso pero a mi siempre me gustó más el palo del cine, y me tiró la fantasía y todo lo demás… Bueno la historieta me hizo pelota la cabeza, porque bueno, acá en Argentina, igual que la animación, está muy signada, muy estereotipada como "para chicos", no? No es como en Francia o Japón que todo el mundo ve animación o está considerada como un arte, al mismo nivel, sobre todo en Francia, con la historieta. Que cualquier persona lee historieta, y hay más historieta para adulto que para pibes. Eso nos daba la posibilidad de leer cualquier cosa de pendejos que nuestros padres pensaban que estábamos leyendo pelotudeces. Leíamos Jodorovsky, Moebius, Enki Bilal, los grandes grandes, historietas absolutamente adultas. Bueno, a mí cuando me dicen Jodorovsky, que es más conocido por la psicomagia… para nosotros Jodorovsky es un historietista, un guionista de historietas, todo lo demás es un ladrón total. Nosotros leíamos todo eso, y eso me ayudó a quemarme un poco la cabeza, pensar en fantasía fantasía y con el tiempo terminé laburando con publicidad, dedicada a la animación, siempre con la idea de hacer un largometraje. Bueno finalmente lo hicimos con "La máquina que hace estrellas" y ahí un poco nos conformamos como una productora de animación como una de las de acá, como una de las que más producen pero lo que nosotros más intentamos hacer, que es lo que se nos hace difícil, es producir solamente nuestras historias.

P: Sí, por ese lado va más que nada lo de "lo independiente", ¿no? Porque vos armaste la productora para hacer películas pero ¿cómo te financiás?

R: No, yo no armé la productora, yo entré como director, que ya estaba armada. Ahí estaban Sebastián Semproni, Facundo Ramos Mejía, que son los otros dos socios, y después entré yo, siempre con la promesa de ellos de que yo iba a tener un lugar para hacer una película animada. Más que nada por todo ese quemazón de la cabeza de tantos años de consumir fantasía y ciencia ficción y qué se yo, me daba cuenta de que la forma más digna de hacer eso acá era con animación. No tanto con poder hacer una película fantástica con acción real y efectos especiales, que todavía la técnica está verde, aunque estamos planeando hacer algo. Bueno, primero me hice socio de Nuts y después, yo tenía una historia, que se llama la Tierra de Humo, que era un poco

más adulta, más Jodorovsky, más europeo, y mi socio Sebastián Semproni, que ya no es más socio, tenía un pequeño cuento de un nene que era el reparador de la máquina que hacía estrellas, que me pareció que era interesante como disparador. Era un corto de un humano que hacía eso, era un corto mucho más realista en su planteo, pero a mí me pareció que era un poco más interesante eso de crear un universo en base a esa historia, siguiendo la premisa del niño que viaja a reparar una máquina, y ahí salió. Entonces teníamos la historia y mientras laburábamos haciendo publicidad, en ese momento para Arcor, y todas las publicidades eran o animación 100% para golosinas de mierda, tipo Bomki, con niños, explotando niños actores y esas cosas que hacen los publicitarios… nosotros odiamos profundamente la publicidad, pero bueno en ese momento no nos quedaba otra, y a veces a todos no nos queda otra. Generalmente muchos de los animadores terminan laburando en publicidad para subsistir. Mientras hacíamos eso hicimos un pequeño trailer de La Máquina que hace estrellas, que ese nombre quedó, ahora lo escucho y me parece horrible, pero quedó del primer cuento, la idea de cómo lo nombraba un niño… Hicimos un pequeño trailer muy básico pero nos llevó bastante, no duraba nada, creo, un minuto, y nos llevó como tres meses hacerlo y con el tiempo encontramos un canal posible para hacerlo que fue un tipo con el que yo había laburado, yo era montajista en un momento, editor y nos contactó con un productor que era Fernando Sokolowicz de Aleph Cine, y bueno él había hecho la película de Martín Fierro antes, su productora, y estaba buscando un proyecto de animación para hacer, sin hacer demasiadas preguntas, de que iba y qué se yo, vieron el trailer y les pareció interesante, nos preguntaron en cuánto lo hacíamos y cuánto salía -productor práctico argentino. Nosotros obviamente no sabíamos nada en ese momento, no sabíamos nada de nada, nuestro único objetivo era hacer la película. Y nos dijeron bueno, está bien, que se yo, había que hacer el guión en breve, muy poquito tiempo, como para presentar al INCAA, ver si ganábamos la posibilidad de hacerlo; en ese momento había un sistema que se llamaban Vías del INCAA, que eran Primera Vía, Segunda Vía, etcétera, esos son como distintos niveles de posibilidad de crédito. Obviamente como siempre hay un comité que lo elige y qué se yo. Y fuimos a Primera Vía, la idea era ir a primera vía porque nuestro productor podía presentarse, ya que había tenido dos proyectos anteriores que habían salido en primera vía. Entonces nos pudimos presentar, así que salió todo bien, después además ganamos Ibermedia que es una coproducción, una especie de subsidio que da España,

un organismo internacional en realidad para coproducciones lationamericanas que puso una partecita chiquita pero algo de guita. Hicimos una película con un presupuesto para un largo con actores… que eso es imposible, ¿no? Y de hecho tuvimos todos los percances posibles porque no hay nada más difícil en audiovisual que hacer animación, es tres o cuatro o cinco veces el tiempo de una producción normal con actores.

P: ¿Por qué consume tanto tiempo?

R: Bueno, por ejemplo, ponele esta charla, si fuera animada, no habría nada, no estarías vos, no existís, o yo. Hay que formarlo de cero, hay que ver los diseños, hay que ver si esos diseños van con el personaje… Después, nuestra película es 3D, animación por computadora, no hablo de 3D con anteojitos, que también lo fue, pero eso es aparte. Es animación tipo Toy Story, por computadora, con 3D Max y etcétera. Pero bueno, yo no estoy, hay que construirme: a esa construcción que es como una escultura, hay que ponerle adentro un esqueleto, que el esqueleto se mueva, que el esqueleto que se llama rig tenga un movimiento de facciones, por ejemplo, que cada facción del personaje funcione, cuando yo gesticulo y demás; la ropa, la textura de la ropa, cómo la luz incide en la ropa, y así miles de cosas, todo: el mate, el control remoto todo. Eso por escena, por plano… entonces eso nos llevó, como a cualquier producción del mundo en un largometraje, como tres años. Dos años y medio aproximadamente, siempre contando la preproducción, que es toda la parte de diseño, la parte hermosa; la producción que es la parte caótica y la posproducción que es el infierno, ¿no?

P: ¿La posproducción es lo más difícil?

R: No, lo más difícil es la producción, animar: la animación, la iluminación. Pero la posproducción es el momento más caótico también porque todo llega al final también sin tiempo para hacer color, sonido, música, etc.

P: ¿Cuánta gente hay animando?

R: Nosotros fuimos como ochenta. Por eso también hace rato que nosotros hemos coqueteado con Zaramella en una charla informal de querer hacer un largo y hasta ahora no se ha hecho, no se anima, porque sería genial que tipos como Zaramella o Bou hagan un largo, pero realmente es meterse en una que es muy sacrificada, en lo personal además te destruye, es muy muy complicado. Sobre todo hacerlo así, independiente, porque no, no es como por ejemplo como Metegol.

Porque, hablando como vos decís, qué es independiente o qué no… De alguna forma todo el cine argentino es independiente, si te ponés a pensar. Porque básicamente está subsidiado por un organismo -que no es del Estado- porque toda esa pelea que hay ahora, sino que es autárquico: la plata no sale de los impuestos sino de un 10 % de la entrada (de los cines) y un impuesto que pagan los audiovisuales. Pero nadie tiene la guita en el bolsillo, ni siquiera los grandes productores. Aunque la tengan van hacia el subisidio porque aparte es mucho dinero que se pone. Para que te des una idea La Máquina… estuvo cerca del millón de dólares, que es un chiste para una película de animación, un chiste. Ahora por ejemplo el INCAA está dando premios de cortometrajes que están a más o menos 600 mil pesos. Para un cortometraje, así que imaginate para una película de una hora y media… Metegol salió 21 millones de dólares y Toy Story salió 150 millones de dólares. Me acuerdo de ir a festivales como Annecy o Hiroshima, o festivales de otras partes del mundo y yo decía que la hicimos con un millón de dólares y no me creía nadie, es imposible.

P: Zaramella me dijo que él hacía cortos pero que los largos funcionan un poco mejor comercialmente.

R: Sí, es… el cortometraje tiene su propio mundo y funciona para el propio autor, digamos.

P: El corto funciona más en festivales, ese circuito…

R: Claro, de hecho el largometraje animado solamente tiene, salvo que logres que logres competir en un festival común o normal como mejor película o algo de eso, solo Miyazaki lo logra, que ganó Berlín por ejemplo, pero en general no compite… El único lugar del mundo en el que compiten largos así es Annecy, que es un festival de animación. No hay otro lugar donde haya premios para largos, porque hay muy pocos largos en el mundo. Obviamente hay muchos tipo, no sé, La Era del Hielo y esas boludeces, pero así más de autor, pensado como cine, hay muy poquitos. En ese sentido, los festivales no son un lugar muy atractivo para un largometraje pero sí es verdad que tiene un poco más de movida comercial pero es muy difícil moverlo comercialmente, que te vaya bien, que generes guita… es muy complicado. El monopolio de la industrial mundial lo manejan cinco tipos, y Disney maneja el 90 %, e incluso distribuye otras películas.

P: Básicamente nos referimos a eso con lo independiente, estar fuera de esos cuatro o cinco…

R: Por eso te digo que todo el cine argentino es independiente, salvo que estés distribuido

por Disney y eso que distribuye a la mayoría de las empresas argentinas, la empresa de distribución que se llama Buena Vista, lo demás es medio a pulmón. Lo que pasa también es que el productor argentino tiene mucho esa visión de hacer la película, moverla dentro del país y listo… quedarse con una diferencia, eso es real, pero lo que tiene la animación es que es particularmente internacionalizable. ¿Por qué? Porque las películas puede ser doblada a cualquier idioma y no te das cuenta de dónde es. Eso con la mía funcionó, eso me pasó en distintos lados, estuvo bueno, de hecho logramos meterla en Netflix…

P: ¿Está ahora en Netflix?

R: No, ahora no porque fue un contrato de dos años, ahora está en Odeón. En Netflix no, ¡pero está pirata! El día que la encontré pirata fue el día más feliz de mi vida, porque quiere decir que alguien la quiere ver. A mí me han mandado fotos amigos desde México, que la encuentran en un subte en DF y yo me vuelvo loco, no lo puedo creer. Me encanta, y todos los días tengo algún mensaje… Netflix y la piratería generaron eso…

P: ¿Netflix te paga por vista?

R: No, es un contrato, te pagan y listo. Vos no sabés cuánta gente la vio, no sabés nada. Pero nos llegan mensajes, nos dicen que alguno lo ve, y ahí te das cuenta como va cambiando todo y cómo la sala de cine pasó a ser algo secundario.

P: Pero vos no la subiste oficialmente a alguna página, tipo Vimeo, o YouTube…

R: Está en Odeon (ahora es Cine.ar). No, no la subí a otros lugares. Pero Vimeo no es popular, yo odio Vimeo, no funciona… tenés que esperar que cargue, es raro. Creo que está en YouTube, alguno la habrá subido pirata, ya se fue a la mierda y ya vive solo, viste? Y bueno, fue muy impactante para mí, en particular. Y es un tema, porque viajé por el mundo, Polonia, Hiroshima, el lugar más impactante, que ahí fui con Zaramella y Walter Tournier, y eso fue una locura absoluta… en un momento estás en una nube de pedos, mal. Y bueno, Annecy, y varios lugares y bueno es muy impresionante lo que te da la animación, porque pasa eso, es muy universal. Hay algo que tienen la animación que no tiene el cine real, que incluso me parece que el espectador mismo lo ve y lo absorbe como algo propio. En el momento que empieza la película o la historia, no es que estás viendo a un argentino actuando, entonces te sitúa primero en que la película es una cosa, no, hay un lenguaje que manejamos todos que tiene que ver con la universalidad y que

eso ni lo pensamos cuando empezamos. Hay una idea que tenemos varios que lo que importa es la historia… pero también lo que pasa es que en el largometraje es que tenés limitaciones en qué contarlo y cómo contarlo. Es un proyecto muy caro, es armar una PYME por dos o tres años, y la película tiene que funcionar mínimamente. A nosotros nos funcionó, la vendimos también a EEUU para todo lo que es el VOD (Video On Demand), no a Netflix, en EEUU no está en Netflix pero está en todas las otras plataformas, hasta en Apple Store, ahí está en todos lados, eso también estuvo bueno. Y al productor nunca le había pasado eso, nunca había tenido esa oportunidad, nunca había pensado que la película incluso tuviera esas posibilidades… de alguna forma no nos equivocamos con el tono. Pero es verdad que ciertas cosas, por ejemplo, a nosotros nos pasó, el camino del héroe es una idea y un tipo de narración que funciona en todo el mundo, entonces nos basamos en eso, y distintas cosas que uno no se puede ir demasiado. Tiene cierta personalidad la película, por ejemplo, es bastante oscura, la música no es una música infantil, que son las cosas justamente que más nos… la mayoría de la gente me pide por ejemplo la banda sonora.

P: ¿De quién es?

R: De Hernán Reynaudo, la trabajamos con él durante mucho tiempo, estuvimos un año y medio trabajando en la música, no lo dejé al final como se hace habitualmente, para mí el sonido es indispensable y la música también, entonces la trabajamos bastante y quedó muy interesante. Y bueno, y en general, muchas cosas están buenísimas. Pero es verdad que lo que tiene el cortometraje es que uno tiene más libertad artística, y un largometraje, aunque sea tuyo, e independiente, y vos podés contar lo que quieras, hay un límite siempre. Porque la película tiene que funcionar comercialmente, porque vale más de un millón de dólares.

P: Claro, vos tomaste decisiones en función de eso, de que funcione, por ejemplo poner el doblaje neutro, el 3D estereoscópico.

R: Sí, lo de la estereoscopía fue porque estaba esa modalidad en boga, medio a la mitad de la producción fue, se armó eso. Eso fue muy engorroso porque había que hacer todo doble… es raro lo del 3D, es una cuestión comercial. A mí la verdad me chupa un huevo pero fue decisión de producción. Lo hicimos, no te voy a decir que no está buenísimo ver con profundidad al bichito, es hermoso pero fue medio cualquiera. Pero sí, hay muchas decisiones que tienen que ver con que

la película funcione internacionalmente. Con que la película tenga un recupero lo más inmediato posible. Igualmente laburamos con mucha libertad, demasiada libertad diría yo, y no fue un sacrificio porque a mi me encanta todo lo que es el camino del héroe, todo ese tipo de historias. De hecho el largo que estamos escribiendo ahora sigue una estructura similar pero es un target un poquito más arriba, más desde los preadolescentes, no tanto desde lo infantil. Estoy haciendo el guión hace mucho, hace dos o tres años. Porque a mí me parece que es bastante relevante, queda plasmado, y yo lo he visto con lo que pasó con La Máquina también, y me ha pasado de participar de muchos libros de historia, estar en el calendario del INCAA, o al punto de que hace poco me mandaron una foto de un libro de matemáticas en donde preguntaban en qué año se hicieron tres, cuatro películas argentinas de animación y estábamos nosotros. Es loco, pero no tanto por la calidad de la película, de lo que no dudo, pero somos tres o cuatro, y vivos menos.

P: Es que son pocos y no se conoce, no se difunde mucho. De hecho el primer largometraje a nivel mundial lo hizo un argentino, Cristiani, y eso casi ni se conoce.

R: Sí, el apóstol. De hecho ahora estamos haciendo una película sobre la Historia de la Animación en Argentina, y me pasaron unas imágenes de El Apóstol, que casi no hay nada porque se quemó todo, porque se hacían peines con el celuloide, una locura total. Medio que me enteré en Hiroshima de eso, yo me había olvidado de eso, pero me presentaron así, como que venía del lugar donde se había hecho el primer largometraje. Es muy raro, es una especie de crítica política, no es muy popular, tampoco es tan atractivo visualmente, si no lo que tiene es el hecho concreto de que alguien animó algo en un tiempo determinado que se lo considera un largo, y eso es importantísimo, es una cosa increíble, pero es verdad también que la narración no es tan interesante. Es una increíble locura, que hicieron varios, no solo él. Cuando se estrena blancanieves, que es el primer largo supuestamente de animación, acá ya había 5 hechos. Todos muy precarios… pero se perdió casi todo. Ahora hay una cinemateca que está tratando de funcionar, pero se perdió casi todo, más del 50 % de la cinematografía nacional se perdió. Pero ahora lo que pasa es que es muy caro, nosotros hicimos la película con un enorme sacrificio de toda la gente que trabajó, nos agarró en un momento aparte que empezó todo el tema de inflación, un quilombo, y la gente terminó laburando con un sueldo bajo, sacrificándose, laburando más horas de las que tenían que laburar, todos los socios nos terminamos separando de nuestras parejas, un caos, entendés?

P: ¿No sabés si hay algún proyecto de nuclear directores o productores latinoamericanos, producida por varios países?

R: Sí, hay cámaras de productores en cada país, pero siempre es un lío. Siempre está, hay posibilidades, cada tanto aparece una producción, y algunas se están haciendo incluso. Pero es difícil, porque los costos son muy grandes, y nadie se anima a competir en ese palo. Cualquier productor que no es del palo que hizo una película de animación te va a decir que nunca más hace una. Lo que vamos a seguir haciéndolo somos los que nos copa, que tenemos pasión. Eso pasa, viste. O salvo que llegues a un negocio muy cerrado, de algún tipo que tenga dos tres palos y los ponga. Pero el gran tema no es tanto la guita que se consiga, que la podés ir consiguiendo con el tiempo mientras vas avanzado con la producción sino la financiación para empezarla. Ese es el problema. Necesitás alguien que vaya financiando el proceso, y después la guita hacia el final la conseguís. Y si no irse afuera y hacerlo, Antín creo que está haciendo una en Francia hace un montón. Y si no lo que se trató de hacer como Metegol, que fue una megaproducción, donde pusieron guita de España, y terminó un poco dándose un golpe contra la pared. Porque la producción se fue y salió más cara de lo que pensaban, y medio que salieron hechos pero no ganaron guita. Cosas tan grandes es complicado hacer, no podemos tratar de competir con EEUU. Si no hacer cosas de autor, más tranquilas. Ahora estamos por coproducir una película con Walter Tournier que se llama Pueblo Chico, y que es stop motion y estamos ahí metidos tres o cuatro países, donde vamos a conseguir un poco de cada lado. Y sí se puede, hay cosas que se pueden hacer. Pero no deja de ser una locura, y solamente lo hace gente que está muy quemada, o muy apasionada por la animación. Si vos me preguntas, si yo tuviera que poner guita de mi bolsillo y ponerla en una película de animación si no existieran otras posibilidades de financiación, no se… es medio una locura, porque la cantidad de imprevistos que puede haber… obviamente lo voy a hacer, pero son muchísimos imprevistos. Hasta Pixar, Toy Story 2 la tuvieron que hacer dos veces. Es muy difícil la animación, hay miles de anécdotas que te enterás en los festivales, es un quilombo.

P: ¿Y qué técnicas usas? ¿Siempre 3D?

R: No, no. Ahora estamos haciendo dos series, estamos terminando los guiones y empezando la preproducción de una y dentro de poco la de otra, una es 3d y otra 2d, estamos metiéndonos

en 2D también, para intentar meternos en distintas líneas. Lo que hago básicamente es tratar de conseguir artistas que me copan y que diseñen las historias que pienso pero en los largos vamos a tratar de seguir una misma idea de diseño, seguir con los mismos artistas que dibujen los personajes. Nosotros somos bastante eclécticos en ese sentido. Me encantaría en algún momento hacer algo de Stop Motion. Y bueno eso, nosotros ahora estamos haciendo dos series, con Paka Paka, eso es una cosa que tiene la Argentina que bueno, hay que ver hasta cuándo dura pero es una cosa muy particular que un canal del estado financie animación, eso es una locura, no pasa en ningún lado. Y bueno, por suerte aceptaron dos historias nuestras; yo dirigí una historia de ellos el año pasado, que me gustó hacer, por ahí no me interpelaba como autor pero estaba bueno, y a raíz de eso logramos meter dos historias propias, dos locuras que teníamos en la cabeza, así que estamos produciendo eso, y eso es una de las particularidades que tiene la Argentina. Bueno, muchos de los que hacemos animación estamos metidos en Paka Paka. Zaramella estrenó también una serie. Pero por ejemplo en su caso, tiene producción de afuera, de Francia.

Entrevista a Magrio Gonzalez (Magrio Animaciones)

P: ¿Qué es para vos la animación independiente?

R: Me puse a pensar en lo que era la animación independiente justamente a raíz de esto y vos qué diferencia hacés… yo laburé desde los 13 años en animación por mi cuenta, series. Nunca trabajé con presupuesto, siempre lo hice más que nada por impulso. Este año es el primer año en el que hay un proyecto personal en el que me voy a parar a buscar guita porque, en realidad porque vi el año pasado que gente que tenía cerca consiguió guita e hizo proyectos con guita. Yo tenía la idea hasta hace muy poco de que nadie iba a poner un peso en algo independiente justamente, en algo que no tenía una bancada. Tampoco nunca me senté a hacer carpetas ni a presentar proyectos, porque lo hacía por impulso, en realidad eso es lo que a mí me pasa. Yo no puedo sentarme a pensar un proyecto a largo plazo y a escribirlo y desarrollarlo y presentarlo y esperar que alguien me confirme si eso se va a hacer porque yo tengo una idea ahora y quiero sacar esa idea de mi cabeza lo más rápido posible antes de que me aburra de la idea o que la idea ya no me interese. Así que en general trabajé siempre así, sentarme y escribir, empezar a dibujar, escanear o dibujar desde la computadora dependiendo de qué es lo que quiero contar y cómo lo quiero contar, grabar muchas veces colaboración de amigos de gente en Leguleyo que es

lo más ambicioso que hice. Nunca se hizo con guita pero se hizo con gente que puso voces, que dibujó fondos, que hizo música, que aparecía y decía "me gusta el proyecto, cómo puedo colaborar", llegamos a conseguir un musicalizador profesional que laburó de onda porque le gustaba la serie, trabajamos con locutores, doblajistas y gente que trabajaba en el medio y que simplemente aportaba porque la idea le gustaba y porque quería ser partícipe de la serie.

P: ¿Y ahora en este proyecto vas a buscar un subsidio, vas por concurso, Ideame?

R: La idea puntual es: tengo escritos diez capítulos, es una miniserie. Estoy trabajando en diseño de arte, juntándome con una productora para que haga todo el papeleo ese que yo nunca voy a hacer en mi vida y generando un pequeño piloto de dos minutos que es en general lo que te piden porque en realidad hoy por hoy toda la gente que va a poder guita en un proyecto no va a poner leyendo un guión o viendo dibujitos sino que vos le tenés que mostrar ya qué es lo que va a ver. Y sí, la idea era… la mayoría de las convocatorias grandes que son la del Incaa y un par más cierran a principio de año, la idea es ver si se espera hasta el año que viene a esas convocatorias Incaa, Bienal o canales o ver, porque en general se hacen muchos eventos de animación donde vos tenés charlas con productores a los que tenés tres minutos para venderles la idea y ellos ven si te producen, si te ponen algo de guita. Después hay un montón de canales de los que salieron pos ley de medios, UN3 y un par más, y canales para Internet. Después está Idea.me y todo eso pero no confío en que tenga el suficiente público como para que por Idea.me se genere algo. Además, la verdad es que prefiero que la guita no salga del público y no tener que venderle al público algo que todavía no está. No sé, con Idea.me todavía no me siento cómodo.

P: ¿Trabajás con otros animadores?

R: Sí, hice con Ayar Blasco, trabajé con én en El Sol, que dirigí la animación, que en realidad más que nada la animé todo yo porque éramos dos o tres personas y terminamos siendo dos, y Chimiboga, que lo hacíamos porque queríamos y también fue un delirio del momento. Después trabajé en un par de series para, ya no como un proyecto personal, trabajé en "Las Aventuras del Corazón Roto" de Ariel Herrera para la UN3, laburé con Finoli Finoli que es una productora uruguaya para la que hice un par de animaciones y el año pasado vendieron una serie a la UN3 que la animé y diseñé los personajes, que eso se estrena este año. Después también hice un par de animaciones que todavía no salieron, también siempre trabajando como animador para terceros

que en general, salvo para Finoli Finoli que hice diseño de personajes, trabajás en base a dibujos que hizo otra persona, en base a un guión de otra persona y eso realmente es lo que me das de comer.

P: ¿O sea que vos vivís de la animación?

R: Si, yo vivo de la animación desde siempre. O derivados, de animar banners o cosas de diseño gráfico pero estuve 5 años en una empresa de diseño gráfico y desde que renuncié hace dos o tres años solamente trabajo haciendo dibujitos animados.

P: ¿En publicidad hiciste algo?

R: Sí, sí, publicidad, más que nada para Internet, o para canales de afuera pero no estoy metido en el mundo de la publicidad. En realidad lo que más me da de comer es animar sociales.

P: ¿Pero vos crees que es posible si vos generás un contenido tuyo propio venderlo o poder vivir de eso? ¿Podrías llegar a vivir de Leguleyo eventualmente?

R: No, no creo. Hay una página de Facebook que se llama vivir de la cultura o algo así en donde realizadores de distintos rubros hablan sobre si se puede vivir de la cultura. Cuando me tocó a mi hice esta diferenciación entre: una cosa es vivir de hacer dibujitos animados, que no es vivir del arte, no es vivir de lo que yo hago si no que yo estoy brindando un servicio. Cada tanto puedo llegar a ganar algo con algo que yo hice, pero puntualmente con la animación acá es casi imposible que vos generando tu propio contenido puedas vivir. Más que nada por tiempo, por ejemplo yo veo que en YouTube hay youtubers que están viviendo de lo que hacen pero hacer un video por semana filmado o hacer un vlog o hacer una pavada semanalmente es mucho más fácil y más vendible al público no solamente en cuestión de dinero sino en cuestión de hacer clicks y llamar la atención que generar animación. Más que nada yo por ejemplo cada capítulo de Leguleyo me tardaba tres meses y el último me tardó un año. Yo por eso nunca pude ajustarme, nunca YouTube me sirvió como canal porque nunca me ajuste a sus tiempos, necesidades y a la viralidad del mundo de Internet. Incluso los que llegaron a pegarla con animación, venden una serie, la serie dura un par de temporadas y en un momento eso se corta y no es tan fácil generar un contenido eterno o terminar un proyecto y a los dos segundos presentar una serie nueva o película nueva de animación. No hay gente que esté viviendo de eso acá.

P: ¿Qué otras formas de difusión de tus obras tenés, además? ¿Festivales, etc?

R: Sí, bueno, proyecciones, por todos lados, donde puedas meter. Cada tanto voy a dar charlas de animación o cosas así donde uno proyecta las cosas. Tiene toda la gran variedad de redes sociales, que hoy en cierto punto ayudan y en cierto punto complican la viralidad porque antes un video de YouTube que tenía mil visitas ahora lo tenés que subir a tres redes sociales porque hay gente que los ve autoreproducibles en Facebook, otros que los ven en Instagram donde solo lo podes hacer de un minuto, entonces terminás dividiendo las mil visitas que tenías en YouTube ahora están repartidas en todas las redes. Eso en cierta forma te juega en contra porque para quien te mira los números, porque más allá de que los números te importen o no, a mí lo que me pasó es que cuando me juntaba con productores me decían: "Me gusta lo que hacés pero tus videos no tienen un millón de visitas, yo prefiero poner plata en algo que no me guste pero que sea rentable" y entonces le ponían plata a un YouTuber que tenía un millón de visitas por semana. Ahora por primera vez estoy por reestrenar todo Leguleyo en una plataforma que no es YouTube, que es una plataforma más orientada a dibujos animados, que es más cercano a lo que yo siempre quise hacer, donde uno se siente veinte minutos y no esté todo el tiempo viendo videos de gatos o videos graciosos… pero esa plataforma funciona más para mí que YouTube. Es una plataforma nueva que está por salir, estamos viendo, todavía no puedo dar mucha información pero está relacionada a un canal extinto que ahora está volviendo. El canal me llamó porque le gustaba la serie y con el gerente general hablamos de que a ellos les importa un carajo si mi serie tenía veinte mil visitas o un millón porque a ellos les gustaba que el contenido esté en su canal. Pero vos en general tenés que luchar contra el video del gato, que tiene 3 millones de visitas, el Gangnam Style y un montón de cosas con las que no podés competir en términos de animación salvo que seas un corto, que es otra cosa que existe dentro de la animación independiente pero yo no estoy metido en ese rubro, el corto festivalero, que tenés un año de producción, otro de preproducción, tiene como un corto unitario, un mensaje, que después lo tiran por festivales, está un año en festivales, lo sacan a YouTube, el corto viraliza y es como que estuvieron 4 años desde la gestación de la idea hasta que ese corto lo terminó viendo un millón de personas pero no funciona para mí por lo que te decía de los tiempos, de que yo la idea la quiero sacar ahora, de que no quiero estar pendiente de que por un año el público no lo vea porque lo voy a tener en

festivales y esas cosas.

P: Ví que posteaste en Facebook que tuviste lío con los colores, algo de copyright?

R: Sí, lo que pasa es que YouTube, Internet es medio tierra de nadie, nadie te va a venir a hacer quilombo, y ahora que estoy accediendo a una plataforma y esa plataforma va a ser comercial y todo eso, me dicen "Bueno, vamos a tener que cambiar uno de los personajes protagonistas", que es Robin, y es un tipo disfrazado de Robin, y hay que ver cómo modificarle el nombre o los colores por llegado el caso de que DC me quiera hacer juicio. Que también eso es medio por las dudas pero es un trabajo que hay que hacer en toda la serie, medio cuadro a cuadro cambiando colores y esas cosas. Ya de por sí el año pasado cambiamos toda la música de la primer temporada que también, como la hacía así para YouTube sin importarme le ponía música de archivo, temas de películas, canciones de músicos, etc, y a veces el tema iba en función al chiste y entonces trabajamos con un musicalizador que lo que hacía es: había una escena que tenía que sonar sí o sí con el tema de Volver al Futuro de fondo y el músico componía algo lo más parecido, que vos lo escuchás y decís "Es el tema de Volver al Futuro" pero en realidad no es porque hay tres acordes variados, variás una cosa y nadie te puede hacer juicio pero el chiste sigue funcionando. Fue un laburo increíble y ahora viene este segundo laburo increíble para salvaguardarnos de quilombos.

P: Entonces estás con mucho trabajo

R: Sí, pero en este mismo instante estoy desocupado de ganancia económica. Que eso también es otra cosa. Yo nunca laburé dentro de un estudio, siempre trabajé por mi cuenta y no sé un día pegás un laburo que en dos días te entra buena guita y después por tres, cuatro meses no ves un mango. Pero yo elegí esto al renunciar porque mientras llegue a tener algo para comer en la heladera, por más que sea arroz y pueda estar sentado en mi casa dibujando, prefiero esto toda la vida.

P: Para terminar, qué referentes tenés, de acá o de afuera?

R: Yo empecé con la animación porque a los cinco años me volví adicto a Ren & Stimpy, estaba enfermo con eso, y después hay millones de cosas que vi y que me encantan. El humor y la animación de lo que hago lo veo lo más cercano y lo que más me gusta, más allá de South Park y las primeras temporadas de Padre de Familia o de Los Simpsons, fueron Dr Katz, El Crítico y

Dilbert. Eso es lo que más me influenció como animación. Después muchísimas cosas, comics y literatura. John Kricfalusi de Ren & Stimpy me parece fascinante y Alex Hirsch es el creador que más admiro que es el de Gravity Falls que es el que más admiro. Creo que estamos en un punto en la historia en que tenemos lo mejor de la animación, llegando a Bojack Horseman o Rick and Morty o la última temporada de South Park.

Entrevista a Esteban Tojl

P: ¿En primer lugar, te consideras un animador independiente?

R: Me considero primero dibujante y realizo tanto ilustraciones como historietas y dibujos animados indistintamente. Genero una idea, desarrollo un guión, diseño los personajes y ambientes, los animo, para finalmente lograr una narración.

P: ¿Qué significa ser independiente?

R: Que trabajas por fuera de una producción o circuito industrial, la mayoría de las veces en forma artesanal, con un equipo donde intervienen pocas personas. No creo que haya alguien "independiente" en forma total. Siempre se depende de diferentes factores que influyen y determinan la producción de un dibujo animado, por ejemplo encontrar pantalla y distribución, para llegar al espectador.

P: ¿Cómo influye en las tecnicas que utilizas? Cuales son?

R: Las técnicas son solo herramientas con que uno cuenta para expresarse. Los cortos que hice siempre fueron con la estética de 2D y con una animación de estilo limitada. Utilizando distintos programas digitales, tanto para lo visual como para el plano sonoro. Esos programas fueron cambiando a través del tiempo.

P: ¿Cómo financiás tus trabajos? ¿Cómo los distribuís?

R: Los pago de mi bolsillo. Nunca logré distribuirlos más allá de su visualización vía web.

P: ¿Participás de festivales?

R: He participado en varios festivales a nivel nacional e internacional y obtuve algunos premios por mis cortos.

P: ¿Lo hacés como medio de vida o tenés otros? Cuáles?

R: No hago animación como medio de vida, solo por gusto. Vivo de hacer ilustraciones para libros y publicaciones en distintos medios gráficos.

P: ¿Cómo surgió El Sótano y como era tu relación con Luis Bras?

R: Casi no tuve relación con Luis Bras, falleció al poco tiempo de conocerlo. En su mismo lugar de trabajo se armó un taller de animación, de la gente que participaba surgió la posibilidad de crear una pequeña productora entre amigos y la bautizamos "El Sótano Cartoons". Estaba integrada por Diego Rolle, José María Beccaría (BK) y yo.

P: ¿Sentís que la animación Argentina tiene el reconocimiento que debería tener? Y la rosarina, específicamente?

R: Si por "reconocimiento" significa que los involucrados en la producción de dibujos animados puedan hacer de su oficio su medio de vida, entonces diría que no. Si alguna vez tuvo algún momento de esplendor ocurrió hace décadas, cuando la animación argentina hacía más avisos publicitarios, y alguna serie para televisión o largometraje cinematográfico, y creo que fueron muy pocos los estudios que sobrevivían haciendo dibujos animados y logrando una difusión masiva. A nivel estético la animación argentina nunca se destacó por arriba del estándar mundial, no había nada que la diferenciara como sí ocurrió con la historieta, donde siempre abundaron los artistas con un perfil que los distingue notablemente sobre la producciones de otras geografías. Mi opinión sobre la animación rosarina coincide con lo que anteriormente mencioné.

P: ¿Cómo ves el panorama a nivel mundial?

R: A nivel mundial la animación que prevalece es la estándar, la que distribuye Hollywood o las producciones japonesas, tanto series de televisión como largometrajes cinematográficos, estando "de moda" insistir en las realizaciones con técnicas digitales y estética 3D. Pero aún las producciones de los grandes estudios industriales están algo aletargadas y sin novedades estéticas o con ideas más evolucionadas. Históricamente en todo el mundo los cortos animados tuvieron problemas de distribución y no son masivos, salvo aquellos que son realizados para fines publicitarios.

P: ¿En qué estás trabajando ahora?

R: Estoy haciendo historietas e ilustraciones para editoriales.

P: ¿Cuáles fueron tus influencias a nivel nacional y mundial?

R: Mis influencias sobre mi forma de dibujar son muchas, aprendí mirando las publicaciones de dibujantes argentinos como José Luis Salinas, Alberto y Enrique Breccia, Juan Arancio, Carlos Roume, Lino Palacio, Divito, Quinterno, Torino, Landrú, Fola, Quino, Calé, Carlos Vogt, Hugo Csecs, Daniel Branca, Carlos Costantini, Irañeta, entre otros.

A nivel mundial aprendí observando los dibujos de Morris, Uderzo, Franquin, Hergé, Moebius, Hugo Pratt, Mort Drucker, Jack Davis, Sergio Aragones, Alex Raymond, Harold Foster, Alex Toth, Milton Caniff, Chuck Jones, Friz Freleng, Bruno Bozzetto, Jiri Trnka…La lista sería infinita, si agrego a los maestros de la pintura, los músicos o escritores que me influyeron para hacer mis dibujos. Aprendo de todas las disciplinas artísticas.

ANEXO II.

Cortometrajes incluidos en el CD

- *Your Face* (1987), escrita y dirigida por Bill Plympton. Duración: 3 min.
- *Billy's Baloon* (1998), escrita y dirigida por Don Hertzfeldt. Duración: 6 min.
- *El Empleo* (2008), escrita por Patricio Plaza, dirigida por Santiago Bou Grasso. Duración: 7 min.
- *Luminaris* (2011), escrita y dirigida por Gustavo Cornillón y J. P. Zaramella. Duración: 6 min.
- *El mono relojero* (1938), adptación de Eleazar Maestre sobre un cuento de Constancio Vigil, dirigida por Quirino Cristiani. Duración: 9:41 min.
- *Terapia* (2012), escrita y dirigida por Ayar Blasco. Duración: 2:16 min.