

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

Animación Made In Argentina
Los dibujos animados en la era del crecimiento audiovisual

Luisina Macagno
Cuerpo B del PG
12/12/2013
Diseño de Imagen y Sonido
Ensayo
Historia y Tendencia

Agradecimientos

Expreso en estas líneas mis sinceros agradecimientos a todas aquellas personas que han hecho posible este trabajo.

Mi más profundo agradecimiento a mi familia, quien me apoyó e incentivó durante estos cuatro años para que siga adelante con la carrera y no suelte las riendas. Gracias por acompañarme en esta etapa tan importante de mi vida y hacerme creer que podía lograrlo. ¡Lo logré!

A mis amigas, que me aguantaron y entendieron mis tiempos en estos últimos meses tan duros de trabajo y estudio. También a mis compañeros de carrera a quienes conocí en primer año y nunca más nos volvimos a separar, y a Mile, por el acompañamiento y los momentos de catarsis.

Un agradecimiento especial a mi profesora Marisa Cuervo, y Guillermina, quienes me guiaron en esta segunda etapa de desarrollo, leyendo y releendo una y otra vez lo que escribía, siempre con paciencia y dedicación.

Finalmente, a mi profesor y colega, Pablo Brand. Gracias por hacerme conocer este mundo y contagiarme las ganas de dedicarme a esto. Agradezco la dedicación, el entusiasmo, las oportunidades que siempre me diste. Por aconsejarme y recomendarme fuentes de información certeras; por aportarme datos que provenían directamente de la realidad. Este trabajo no hubiese sido posible sin tu ayuda.

Índice

Introducción	5
Capítulo 1: Del punto al pixel	14
1.1 Comprendiendo la imagen animada.....	14
1.2 Experimentos y dibujos.....	17
1.2.1 El pre-cine y sus juguetes ópticos.....	17
1.2.2 Los <i>paleoanimadores</i> : las primeras experiencias.....	19
1.2.3 Nace la industria.....	22
1.2.4 Dibujos de autor y los grandes estudios.....	25
1.3 La llegada de las computadoras.....	35
Capítulo 2: No sólo lápiz y papel	39
2.1. Animación 2D.....	39
2.2. Animación 3D o corpórea.....	43
2.3 Computer-Generated Imagery (CGI).....	48
2.4 Procesos en la animación 2D – CGI.....	53
2.4.1 Preproducción.....	54
2.4.2 Rodaje / Composición.....	58
2.4.3 Postproducción.....	59
Capítulo 3: Más allá de las fronteras	60
3.1 Dos nombres memorables y más.....	60
3.1.1 Quirino Cristiani: el precursor.....	62
3.1.2 Manuel García Ferré: el Disney criollo.....	66
3.2 Una puerta a la animación extranjera: <i>Caloi en su tinta</i>	70
3.3 El crecimiento en la producción CGI.....	72
3.3.1 Aves y programas libres.....	73
3.3.2 Un grito de <i>gol</i> a la animación.....	75
Capítulo 4: Nuevos relatos, medios y audiencias	79
4.1 Entes involucrados.....	79
4.1.1 A.A.C.A.....	79
4.1.2 U.I.P.A.A.....	80
4.1.3 S.I.C.A.....	81
4.1.4 I.N.C.A.A.....	82
4.2 Fomento.....	85
4.2.1 Festivales.....	85
4.2.2 Concursos.....	88
4.3 Plataformas y las multiplataformas.....	89
4.3.1 Evolución de la pantalla chica: la TV Pública y las series.....	89
4.3.2 Dibujos animados publicitarios.....	92
4.3.3 La animación en redes.....	94
Capítulo 5: Animación contemporánea: tres puntos de vista	97
5.1. Analizando el sector audiovisual.....	97
5.1.1 Políticas culturales.....	99
5.1.2 Federalización de contenidos.....	100
5.1.3 Estilos de trabajo.....	101
5.2 El turno de los espectadores: sondeo.....	103
5.3 Planes de implementación para la concepción de la industria.....	113
5.3.1 La vuelta de los juguetes ópticos.....	113

5.3.2 Actividades extracurriculares en escuelas.....	114
5.3.3 Plan de becas a estudiantes universitarios	115
Conclusiones	117
Lista de referencias bibliográficas	123
Bibliografía.....	132

Introducción

El presente escrito presentado como Proyecto de Graduación (PG) de la carrera Diseño de Imagen y Sonido, corresponde a la categoría de ensayo, orientada a la línea temática propuesta como Historia y Tendencia.

Se presenta como título del trabajo *Animación Made In Argentina*, subtulado como *Los dibujos animados en la era del crecimiento audiovisual*.

La elección del tema se debe a la afinidad que se posee con todo lo que la animación propone, orientada principalmente a los productos realizados por Disney y Pixar y por la proveniente de la rama oriental, la japonesa Studio Ghibli. Ambas son constructoras de historias que llaman la atención tanto del público infantil como del adulto. Pero posteriormente a ellos surgió una pregunta: ¿por qué no enfocarse y mirar un poco más de piezas de animación nacional? Por ende, la inquietud que impulsa al escrito es detectar cuáles son los factores que integran los distintos procesos dentro de la animación para comprender e identificar las falencias dentro de la industria local, tomar consciencia de ello y así poder conformar producciones de buena calidad y, en lo posible, exitosas.

El escrito se plantea desde el comienzo objetivos que se buscan cumplir a partir de la recopilación de bibliografía y redacción en sus páginas. Como objetivo general se plantea conocer y comprender el estado actual de la industria de la animación local desde diferentes perspectivas, con el fin de generar una reflexión sobre la misma y poder brindar un punto de inicio para los interesados en profesionalizarse en el área.

Como objetivos específicos se buscará: primero, detectar los medios más empleados dentro de la producción nacional de animación en Argentina, para determinar las posibilidades que cada uno de éstos otorga; segundo, comprender las variables de expansión y crecimiento de este campo y, a su vez, aquellos factores que funcionan como barrera del mismo. Como tercer punto, analizar posibles líneas y metas de desarrollo futuro.

El presente Proyecto de Graduación, por lo tanto, plantea un análisis sobre los procesos y tiempos del cine de animación para llegar a comprender el estado actual de la industria en Argentina y su actual crecimiento, que se encuentra íntimamente relacionado con la realización paralela de la película *Metegol* (2013) de Juan José Campanella.

Se ha dado a la animación un lugar relevante dentro de las producciones audiovisuales que amerita comprender en profundidad su estatuto actual.

El avance imparable de la tecnología ha dado lugar a que un crecimiento desmedido en cuanto a técnicas se refiere y esto ha incidido directamente en el campo de la animación, desplazando a la denominada animación tradicional, basada en dibujos realizados a mano, y trasladando este universo de hojas de papel y lápices a un escritorio y una computadora. Como consecuencia, la animación en la actualidad es una técnica que puede ser llevada a cabo tanto por dibujantes y amantes de la técnica manual como por quienes no poseen un don específico en trazar líneas pero si una pasión por el campo animado y el uso de ordenador y software que provee las herramientas necesarias para realizar esta tarea a modo digital. También la disciplina encontró su lugar tanto en el ámbito de la Publicidad y el *Marketing* como en el video institucional didáctico, cuya función es presentar y explicar de forma clara y atractiva una idea. Es desde aquí que su contribución fue mostrándose a un público cada vez más masivo y que la exigencia a su calidad y originalidad fuera cada vez mayor.

La carrera Diseño de Imagen y Sonido tiene como objetivo curricular formar a los alumnos en el análisis, observación detallada y generación tanto de las imágenes como también de los sonidos que componen un largometraje, cortometraje, documental. Lo que resulta llamativo a la autora es la poca presencia de imágenes animadas al momento de llevar a cabo dicha observación, por lo menos en el transcurso de la formación universitaria, aunque esto mismo es un reflejo de lo que sucede a grandes rasgos. Por ende, resulta interesante reflexionar en qué se basa el éxito en las industrias animadas mundiales para entonces brindar un panorama amplio en la situación actual de la

Argentina y preguntarse qué es lo que falta en la industria argentina de la animación para lograr productos profesionales y de calidad, asimismo comprender a qué se debe el actual crecimiento dentro del campo animado audiovisual. Por lo tanto, se plantea un análisis sobre los procesos y tiempos del cine de animación para llegar a comprender el estado actual de dicha industria en el país y su actual impulso. Para ello hay que comprender qué lugar ocupa la animación en la sociedad, cuánta importancia se le da en Argentina. Por eso mismo este trabajo se enmarca tanto el contexto socio-cultural, como el económico, es decir, cuánto se invierte en tecnología, fomento y comercialización para ese impulso.

Recientemente, se ha incorporado al mercado una revista dedicada en su totalidad a la animación en Argentina llamada *Moushon!* y la misma será de gran utilidad para este proyecto, ya que presenta entrevistas a los grandes referentes del campo. Conocer el punto de vista de los expertos que ejercen la profesión y que aporten su mirada sobre la situación que se vive en la actualidad será una cuestión que enriquecerá al trabajo.

Vale destacar que serán de suma importancia los contenidos teóricos aportados por Giannalberto Bendazzi en su recorrido sobre la historia de la animación; de Rodolfo Sáenz Valiente en su libro que explica el arte y la técnica; Andrew Chong y su libro *Animación Digital* significará un gran aporte con el desarrollo de las distintas técnicas y su llegada a la nueva era de las tecnologías en el campo. No menos importante serán las teorías de John Halas y Roger Manvell que, si bien es un escrito con más de 30 años, los aportes sobre la técnica y los roles de los que conforman el extenso proceso de elaboración de un producto animado resultarán significativos dentro del marco teórico de este ensayo.

Las primeras animaciones surgieron hace ya más de un siglo, el avance tanto ideológico como tecnológico que ésta sufrió en las últimas décadas se puede comprobar a grandes rasgos y es evidente.

Dentro del marco teórico del PG, mediante la recopilación y búsqueda bibliográfica, se plantea desarrollar en los capítulos el problema que se presentó con anterioridad y buscar una respuesta a las preguntas formuladas inicialmente. Se podrá contar con la siguiente información en el desarrollo de los cinco capítulos.

El primero de ellos propone comenzar con una definición de la animación para introducir al lector en tema, pasando a explicar el fenómeno de la persistencia retiniana, para luego detallar la historia de la animación propiamente dicha; dónde, cuándo, en qué circunstancias surgió, sus pioneros y antecesores, hitos y la nueva era impulsada a partir de la animación digital. Resulta muy valiosa la mirada del autor Giannalberto Bendazzi en su libro titulado *Cartoons. 100 años de cine de animación* (2003), como también lo aportado por Enrique Martínez Salanova (2012) en *El cine de animación* y José Luis Angarita Alcalá en su investigación sobre los orígenes de la imagen animada.

En el capítulo dos se explicarán detalladamente las distintas metodologías (y tecnologías) que se utilizan para llevar a cabo la tarea de la animación, como ser la 2D, 3D, CGI, precisamente. Del mismo modo, se detallará el recorrido por el proceso de la técnica, pasando por las tres etapas necesarias para llevar a cabo el proyecto, es decir, la preproducción, realización y postproducción en un proyecto.

En el tercer capítulo se plantea un recorrido por los productores y producciones más destacados de la industria local. Aquí se podrán encontrar los desgloses de algunas producciones que forman parte de la historia de la industria animada en el país, haciendo una selección determinada por la autora del presente PG. Con este capítulo se busca identificar aquellos nombres que han logrado que el mundo mire y respete las producciones realizadas en Argentina.

El cuarto capítulo hace foco concretamente en los medios y plataformas donde los productos son mostrados y cómo es el funcionamiento de los mismos y su relación con los sindicatos. También se encontrará información relacionada con el fomento por parte de los distintos entes destinados a la industria cinematográfica en Argentina y, por otro

lado, los festivales más importantes realizados en Argentina y los concursos que son promovidos por el Instituto de Cine.

Por último, el capítulo quinto del presente PG concluye con la convergencia de tres puntos de vista: el de los profesionales, la audiencia y la autora. Se genera una reflexión sobre el tema tratado a lo largo del ensayo. Para ello se hará un desglose sobre cuáles conforman las ventajas y desventajas del mercado según quienes trabajan en el sector y basándose en datos otorgados por un documento realizado por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires (2012), donde se encuentran detallados los datos estadísticos acerca de las falencias y fortalezas que se pueden encontrar en las distintas productoras que hay en el país. También se darán a conocer las preferencias por parte de los espectadores y su relación con la animación. Luego, se presentarán ideas, sugerencias, propuestas de otros modos de difusión y expansión de contenidos con el fin de conocer el punto de vista de la autora y complementar el marco teórico del estudio que se ha elaborado.

Fue preciso llevar a cabo, con anterioridad, una búsqueda de documentación y bibliografía dentro del marco académico de la Universidad con el fin de recolectar aquellos trabajos producidos por graduados de la misma y que sus Proyectos de Graduación puedan resultar de utilidad, tanto como material de consulta como asimismo de recopilación bibliográfica externa. Al mismo tiempo, esta indagación se realizó también por fuera del sistema universitario con el objetivo de poseer documentos referentes a diferentes puntos de vista y que, de esta manera, sus contenidos logren enriquecer el proyecto a partir de datos que, de otros modos, probablemente no sean posibles acceder. Todo este trabajo previo a la escritura concreta del Proyecto de Graduación es denominado como Estado del Arte o Estado del Conocimiento, y consta de una recopilación de antecedentes científicos. Además, conociendo investigaciones previas sobre un mismo tema resulta útil para establecer de forma clara cuál será el aporte que se prestará con los nuevos trabajos. Como explica Vera (1968) el Estado del Arte funciona como recurso una vez definido el marco conceptual para validar o no los

resultados del trabajo y posee el objetivo específico de conocer y sistematizar la producción científica en determinada área del conocimiento (Vera, 1968).

Dentro del marco específico de la Universidad de Palermo se han podido recolectar varios trabajos previos de alumnos graduados de la misma. A continuación se enumeran sus trabajos junto con una síntesis que resultarán de utilidad para la realización de *Animación Made In Argentina*.

Comenzando por el PG de Andrés Eduardo Alal, presentado en el año 2011 y titulado *Animación 3D en Argentina*, este proyecto si bien presenta una temática muy similar a la propuesta planteada en este trabajo de graduación, el enfoque es completamente distinto y este será un antecedente muy valioso en el proceso de recopilación de datos. Aquí el alumno lleva a cabo una investigación sobre la historia de la animación, conjuntamente con las diferentes técnicas que han sido utilizadas a lo largo del tiempo. En el mismo plantea conocer la realidad de la animación en Argentina para que así se pueda establecer una comparación entre la situación actual y las decisiones tomadas por los pioneros de los grandes estudios en los Estados Unidos.

Marianela Ludmila Alonso en su ensayo *La era del nativo digital* del 2013 propone un análisis sobre el avance tecnológico y cómo éste influye en la comunicación de la actualidad. Su trabajo será significativo a la hora de comprender la influencia de Internet sobre las tecnologías y su aplicación a la nueva era digital.

Valeria Betiana Bonavera en su proyecto presentado en 2011 bajo el nombre de *Hijitus como arquetipo de una época y su aggiornamento en la era digital* comienza mostrando una cronología sobre la historia de la animación y cómo surgió el dibujo animado *Hijitus*. Luego, enumerando los pasos a seguir para realizar una animación y qué diferentes técnicas existen, más adelante investigó el marco histórico en donde se creó el dibujo y qué cambios se produjeron en la sociedad actual, de la misma manera se investigó las tecnologías de la época y las de la actualidad y por último se encuentra la fase de creación en donde se explica todo el proceso de transformación de este dibujo animado.

Éste trabajo supone una aporte al momento de investigar el campo de la animación de nuestro país donde no podrá faltar la mención del dibujante y caricaturista Manuel García Ferré y sus creaciones.

En el proyecto profesional presentado por Verónica Vanesa Donnadio, *Animación digital 3D orientada a Pixar*, del año 2012 se presenta un amplio contenido teórico donde se da a conocer en profundidad acerca de la animación, de todos aquellos pasos y elementos que comprende la creación de un personaje y su entorno en un programa en 3D. También engloba los programas utilizados para la construcción de un personaje y su entorno.

Asimismo, María Tatiana Figueroa en *Desde las cuevas prehistóricas hasta Pixar Animations* (2012) presenta un proyecto de investigación que trata acerca de la historia de la animación y la variedad de técnicas que existen en la actualidad. Se divide en pasado, presente y futuro, articulando en cada etapa su nacimiento y evolución, su desarrollo en el presente y el camino hacia el que se dirige.

Estos dos últimos proyectos resultan de gran importancia dentro del Estado del Arte de este trabajo ya que poseen un enfoque específico en el trabajo realizado dentro de la compañía animada Pixar la cual será analizada en el presente PG.

Continuando con los antecedentes, el escrito de Carolina María Mella *Los dibujos animados y la publicidad* (2010), si bien posee un punto de vista relacionado concretamente con el campo publicitario, resulta de utilidad al momento de desarrollar en qué otros medios se trabaja la técnica planteada desde el comienzo y cómo es la mirada de la misma en los distintos ámbitos profesionales, como ser en este caso, la publicidad.

Lucas Antonio Noce en *Del mate al pixel*, del año 2012, realiza una investigación sobre las técnicas de animación utilizadas para los largometrajes argentinos, analizando el caso de dos realizadores locales, Quirino Cristiani y García Ferré.

En *Risas animadas* de Fernando Codarin (2013) se lleva a cabo el recorrido de la historia de la animación, tanto internacional como nacional, haciendo un análisis de los

componentes básicos de las series y sitcom, con el objetivo de detectar el éxito en las mismas y plantear, así, un producto propio para su posterior aplicación en el mercado argentino. Será de ayuda al momento de contar los aportes de Manuel García Ferré y Carlos Loiseau, *Caloi*, en el actual escrito.

Franco Leandro Rocca, en su proyecto *Diseño de animación publicitaria de escasos recursos* (2012), presenta una investigación englobada dentro del campo del diseño, específicamente al de dibujos animados. El tema que trabajaba consta del diseño de personajes, ambientes y objetos en dibujos animados de bajos recursos. Como se presentó previamente en el proyecto *Los dibujos animados y la publicidad* (2010) de Carolina María Mella, éste posee de la misma manera una mirada dirigida al ámbito de la publicidad, pero que resultará de utilidad por su enfoque y podrá enriquecer la esencia del trabajo.

De García Ferré a Gaturro en 3D presentado por Carolina Hebe Rodríguez, en 2011, es un ensayo que analiza el cine infantil animado nacional, en relación a su historia, personajes, público, y aquellos factores económicos que han afectado su producción. Dada la escasa producción existente, el presente trabajo orientado desde la perspectiva del diseño audiovisual, plantea interrogantes acerca de las posibles causas de que el arte de animación en el cine argentino no se realice con frecuencia.

Nuevamente la mención de García Ferré en el ámbito de la animación cinematográfica argentina como referente del mismo y de gran interés para la investigación de lo que su trabajo aporta en la cultura y recuerdo de los habitantes de Argentina.

Por último, dentro de esta mención detallada de los trabajos anteriores al que aquí se presenta, constituyentes del Estado del Arte de *Animación Made In Argentina*, Maite Salazar en el año 2010 presenta *Cine de dibujos animados* en el que se fundamenta en un detallado análisis el género de los dibujos animados, desarrollando los aspectos más característicos del mismo desde sus inicios hasta la actualidad y aplicándolos a la interpretación personal del autor sobre tres filmes seleccionados.

Con el conocimiento previo de la existencia de estos proyectos de graduación presentados años atrás por otros alumnos de la Universidad, se ha llevado a cabo de la misma manera una búsqueda dentro de los Escritos de la Facultad de Diseño y Comunicación. De esta manera, se han encontrado una gran cantidad de artículos redactados por profesionales que integran el amplio conjunto de profesores de la Universidad de Palermo. Se consideran estos artículos de suma importancia dentro del Proyecto de Graduación ya que suponen un sustento teórico y una mirada profesional que significan de gran valor al momento de escribir un PG. En recopilaciones externas al ámbito académico de la Universidad de Palermo, se han encontrado numerosos artículos de revistas, tanto locales como extranjeras, además de investigaciones afines al PG, como es el caso de la Universidad Nacional de Villa María, Córdoba, donde se está llevando a cabo actualmente una exploración sobre la animación argentina entre el período de 1960 a 2010.

Este ensayo tiene como fin conformar un documento que explique cómo los cambios culturales y los contextos inciden de manera directa en las costumbres; comprender e integrar elementos que permitan explicar con mayor profundidad el desarrollo local; e intentar generar una reflexión en cuanto a la disciplina en el ámbito local y su posibilidad de expansión futura. Al mismo tiempo, la intención es que estos aportes permitan recapacitar sobre el potencial que poseen los profesionales locales y las dificultades con las que se encuentran a la hora de hacer conocer sus proyectos.

Capítulo 1: Del punto al pixel

1.1 Comprendiendo la imagen animada

Desde sus orígenes, el hombre ha intentado romper con el estatismo y representar la continuidad a través de distintas disciplinas: la pintura, la escultura, la música y, por supuesto, el cine dan cuenta de esta preocupación. Desde el Hombre de Neanderthal hasta nuestros días y en todas las civilizaciones se pueden rastrear múltiples intentos del hombre por representar esta propiedad inherente a los seres vivos: el movimiento. Por lo tanto, para hablar de animación es necesario conocer del concepto de movimiento (Sáenz Valiente, 2008). Según John Halas, “el movimiento es la esencia de la animación, pero también es una de las características primarias de la vida misma” (Halas, 1980, p. 25). En la pintura, por ejemplo, grandes artistas de la vanguardia futurista han mostrado interés en lo que al movimiento se refiere plasmando en sus óleos ese dinamismo a partir de líneas, contrastes y colores, como puede apreciarse en la obra del pintor argentino Emilio Pettoruti (1892–1971), *Dinámica del viento* realizada en 1915 (Amigo, 2010). Sáenz Valiente al sostienen que los escultores, por su parte, aíslan un instante en una figura atrapando la fracción de segundo de un movimiento como dando a entender lo ocurrido y lo que vendrá después; la mente naturalmente completa el movimiento. Un ejemplo de esto es el *Discóbolo de Mirón*, escultura de la antigua Grecia datada en el año 455 a.C., donde se puede apreciar el momento en que un hombre está por arrojar un disco, como se realiza en las competencias olímpicas (Sáenz Valiente, 2008).

Como explica Falcone, etimológicamente el término animación deriva de la palabra en latín *anima* que significa dotar de alma a algo que no posee vida (Falcone, 2002). En este caso, Norman McLaren, reconocido en el área audiovisual por experimentar el dibujo directamente sobre el celuloide, dice “la animación no es el arte de los dibujos en movimiento, sino del movimiento dibujado” (Wigan, 2008, p.101).

Por su parte, Jean Piaget, epistemólogo y estudioso del conocimiento en el niño observa que los niños pequeños espontáneamente a través de su imaginación proyectan vida a

sus muñecos. Esta condición natural de la primera infancia en el humano muestra la importancia evolutiva de vitalizar una figura o un personaje, al cual denomina *animismo* (Piaget, 1975).

Las sociedades en general se preocupan e imponen el desafío de lograr ir a la par del riguroso crecimiento de la tecnología. Actualmente, la misma se ha incrementado notablemente a diferencia de sus inicios, por ello no resulta sencillo seguir sus pasos. El hombre está en constante renovación en cuanto al conocimiento y su evolución, tanto en el tiempo como en el espacio. El desarrollo científico y tecnológico conlleva una realidad histórica que se traduce de forma significativa en la animación (Ohanian, 1996).

Como sostiene Chong (2010), dentro del lenguaje cinematográfico, todo material audiovisual filmado, permite la posibilidad de fragmentar el movimiento en una serie de imágenes fijas por segundo. Sin embargo, se puede decir que la animación es un arte diferente al cine, ya que este consiste en fotografías en movimiento mientras que lo propio de la técnica animada es que se basa en dibujos en movimiento. “El principio básico puede definirse como un proceso que crea en el espectador la ilusión de movimiento mediante la presentación de imágenes secuenciales en una sucesión rápida” (Chong, 2010, p.8).

El análisis de la imagen no es un hecho espontáneo, sino que se basa en experiencias previas para comprenderla. El ser humano relaciona todo con la imagen y cada día está más influido por ellas. Las imágenes cotidianas trabajan en el individuo con intención de transmitir y comunicar algo- político, económico, comercial, cultural, entre otros. Como resultado de esta sobrepoblación visual cada día resulta más complejo comprender las imágenes más allá de la simple constatación de sus manifestaciones. Por ende, el estudio relacionado con el espectador es de gran importancia en el momento de realizar una imagen. En el campo publicitario, asimismo en el animado, este estudio es conocido con el anglicismo *target*, haciendo referencia al público objetivo de un producto. En síntesis, el mecanismo perceptivo humano es el encargado de la interpretación de las

imágenes; sin embargo, el mismo se encuentra alterado por otros procesos de la conducta que influyen en el resultado visual (Wigan, 2008).

La interpretación de la imagen se basa en la experiencia de cada uno de los espectadores, ya que cada uno posee una concepción del mundo y un punto de vista diferente, nutriendo las distintas lecturas y logrando, así, la concepción de la imagen animada. Esta puede evaluarse a partir de distintos puntos de vista. Según Angarita Alcalá (2013), una manera de apreciarla es a través de la integración de distintos factores como son: la teoría de la imagen, la percepción visual y los principios de la mecánica. Con la intención de integrar los aportes de los mismos, se busca contribuir a la mejor comprensión de este ámbito en la contemporaneidad. Por ende, al momento de estudiar cada uno de los factores mencionados con anterioridad se llega a comprender que, si bien cada uno engloba un significado y una lógica propia, cuando se contrastan, los tres comparten los mismos principios.

La animación es un medio en el cual predomina la acción, y para esto, hace uso de la ilusión óptica del movimiento utilizando la persistencia retiniana de la visión, propuesta por el físico Peter Mark Roget (1779 - 1869) fenómeno por el cual la imagen se mantiene en la retina aproximadamente 0,1 segundos, de manera tal que si se visualizan 10 imágenes, estas podrán registrarse como estando en acción. Para la neurofisiología, en cambio, es el cerebro quien se encarga de procesar las imágenes recibidas por la retina, y específicamente, el núcleo geniculado lateral, el lugar donde esto ocurre. El cerebro, entonces, reconstruye el movimiento original de los objetos y a esta reconstrucción se la denomina *efecto phi*, o sea, la frecuencia de fusión que logra el cerebro al juntar imágenes discontinuas (Sáenz Valiente, 2008).

Tanto la persistencia retiniana como el fenómeno *phi* dieron lugar a la creación de numerosos inventos ópticos, generando ilusiones con imágenes que daban dinamismo a personajes y objetos sin vida que, si se vuelve sobre lo ya mencionado en párrafos anteriores, esto se enmarca en la definición original de animación que significa dar alma a

algo sin vida. Por lo tanto, estos inventos que utilizaban la ilusión óptica con el fin de reproducir el movimiento se los considera como los precedentes del cine (Angarita Alcalá, 2013).

1.2 Experimentos y dibujos

1.2.1 El pre-cine y sus juguetes ópticos

Luego de la Revolución Industrial y la expansión en los medios de comunicación en las grandes ciudades, el mundo occidental atravesaba una gran cantidad de cambios tanto a nivel social como económico, político y cultural, sin dejar de lado los avances tecnológicos, factores claves en este período. A través de la tecnología se busca tener un reflejo de la realidad en un soporte tangible. Como consecuencia, es que surge la fotografía, provocando un cambio abrupto en la sociedad de mitad de siglo XIX. Las fotografías comenzaron a ocupar el lugar de los dibujos para visualizar imágenes animadas. Luego, en este mismo contexto surgen los primeros inventos o juguetes ópticos. En aquel momento, estos dispositivos no tenían una función definida más que una curiosidad científica (Gubern, 1971).

Uno de los primeros aparatos ópticos, desarrollado en 1825 por John A. Paris, fue el taumátropo, invento que sienta sus bases en la persistencia retiniana de Peter Mark Roget y consiste en un disco giratorio con una imagen complementaria en cada una de las caras y unos hilos en los extremos de su eje horizontal. Así, cuando el disco gira sobre los hilos, las dos imágenes se funcionan, dando la sensación de movimiento (Figueroa, 2012).

Siete años después, el científico belga Joseph Plateau inventó el fenaquistiscopio, aparato conformado por una rueda giratoria con ranuras representadas con imágenes de un objeto en movimiento. Al fijar la vista en la imagen y girando la manivela, se volvía a producir la sensación. A partir de este invento de Plateau, se comenzaron a llevar a cabo otros artefactos, entre los que se encuentran el zootropo, de 1834 creado por William

George Horner, conformado por un tambor circular que rota sobre su eje con ranuras a través de las cuales los dibujos realizados en unas tarjetas aparecen animados, y el praxinoscopio, similar al anterior, consiste en una caja cilíndrica, con un pivote como eje central envuelto por espejos formando ángulos uno con otros, y una tira de papel por el interior donde se mostraban las distintas fases del movimiento. Una vez que el cilindro comenzaba a girar, se podía ver la acción ocurriendo de manera fluida. Este invento, patentado por su creador Émile Reynaud (1844-1918) en el año 1877 y atribuyéndole una mención honorífica en la Exposición Universal de París (Bendazzi, 2003).

Cuenta Odoux (2010) en la biografía que ha escrito sobre Reynaud que, una vez creado su praxinoscopio, el mismo se estableció en un pequeño taller y se dedicó a la elaboración en serie del aparato para venderlo como juguete infantil por el continente europeo. Sin embargo, disconforme con quedar estancado en ese solo invento, en 1888 fabrica una modificación en el praxinoscopio, recibiendo en nombre de *théâtre optique* (teatro óptico). A diferencia de su antecesor, en éste las imágenes no se registraban en la tira de papel sino que se pintaban en una película montada sobre el lienzo saliendo de una bobina para luego enrollarse en otra. Por último, una luz proporcionaba un fondo fijo sobre la pantalla donde se proyectaba la imagen cinematográfica (Odoux, 2010). Esta luz recibe el nombre de Linterna Mágica, otro invento en el área investigado en el siglo XVII por Athanasius Kircher. El mecanismo precursor al proyector de diapositivas, se basaba en una habitación oscura, un mechero como única fuente de luz y un sistema óptico de lentes que proyectaban sobre una pantalla una imagen pintada sobre vidrio (Sáenz Valiente, 2008). Rápidamente, se convirtió en el medio de entretenimiento y comunicación por defecto para la sociedad de aquella época.

Todos estos inventos fueron el antecedente del cine, el cual surge en Francia en 1895 con los hermanos Lumière y su invento que marca el nacimiento del cine: el cinematógrafo, máquina capaz de filmar y proyectar imágenes en movimiento (Wigan, 2008). Este aporte, sin dudas, abrió las puertas al mundo animado.

1.2.2 Los *paleoanimadores*: las primeras experiencias

Si bien el cine nace en 1895, el cine de animación recién logra posicionarse dentro del medio diez años después del quiebre producido por el cinematógrafo.

A inicios del siglo XX se desarrolló el principio de animación por imágenes sucesivas para dar el sentido de movimiento. En este momento se encuentra la figura del norteamericano Alfred Clark, quien recapacitó que al detener la manivela del proyector, se podía modificar la composición frente a la lente para luego continuar con la proyección. De esta manera se lograban trucos que pasaban inadvertidos para los ojos de los espectadores de aquellos años. Concretamente, Clark realizó esta maniobra en *The Execution of Mary, Queen of Scots* (1895) sustituyendo a la actriz por un maniquí al momento de ser decapitada (Angarita Alcalá, 2013).

Años después, George Méliès (1861-1938) conocido en el universo cinematográfico por sus trampas visuales, se encargó de animar las letras del alfabeto para unos cortos publicitarios, abriendo un abanico nuevo y enriquecedor para el cine, donde se comenzaron a implementar la cámara lenta, la cámara rápida y el movimiento invertido. Gracias a esta técnica fue posible redescubrir la animación, ahora enmarcada definitivamente dentro del lenguaje y contexto cinematográfico (Martínez Salanova, 2012).

Luego, Eadweard Muybridge recibió el encargo de analizar el movimiento de un caballo de carreras y durante cinco años se dedicó a captar en fotografías el paso del caballo. Esto lo logró modificando el obturador de una cámara fotográfica con el fin de conseguir exposiciones breves. Esta técnica, según Chong (2010), le valió a Muybridge ser considerado el padre de la animación y de la cinematografía por sus originales experimentos visuales en Palo Alto, California.

En esta época, el español Segundo de Chomón (1871-1929), destacado director del cine mudo, inventa un mecanismo de control de paso de la manivela de la cámara. De esta manera, se podía manipular el tiempo y el movimiento de las imágenes que la cámara

registraba, conocido en la actualidad con el nombre de *stop motion*. A partir del descubrimiento, el español desarrolló la cámara 16, aparato que filmaba cuadro por cuadro, y con la que produjo dos películas significativas dentro del campo cinematográfico. Por un lado, *Eclipse de sol*, considerado el primer documental sobre astronomía y, por el lado que incumbe dentro de este trabajo, produjo la primera animación de la historia, titulada *El hotel eléctrico*. De todos modos, la definición de cuál es la primera obra animada de todos los tiempos ha sido muy cuestionada dentro de la historia de la animación, ya que comúnmente la misma se ha destacado por constantes experimentaciones y producciones de realizadores franceses y anglosajones. Es por ésta razón que sobre quién ha realizado la primera animación de todas resuenan tres nombres muy importantes que se disputan este reconocimiento: el recientemente mencionado Segundo de Chomón y el norteamericano James Stuart Blackton (Martínez Salanova, 2012).

Chomón, dos años después de su realización animada, fue contratado en París por los hermanos Pathé, pioneros franceses del cine, quienes estaban interesados en competir dentro de este nuevo campo de la fantasía en el que se destacaba Georges Méliès, rival de los productores parisinos. Esto significó un oportunidad para que Chomón llevara a cabo uno de las primeras películas coloreadas, bajo el nombre de *Les Kirikis*, realizada con una técnica que él mismo había ideado (Artigas, 2011).

Otro precursor fue James Stuart Blackton (1875-1941) que dibujaba rostros en una pizarra de manera que los personajes modificaban su expresión a través de una pequeña sustitución (Saénz Valiente, 2008). Bendazzi (2003) proporciona un ejemplo de esto en la película *Humorous Phases of Funny Faces*. Años después, Blackton continuó experimentando y así logró introducir la animación de objetos en tres dimensiones, presentando un cortometraje llamado *Haunted Hotel* (1907), filmado cuadro por cuadro, en donde utilizó la técnica de *stop motion*, que volvió a utilizar en *The Magic Fountain Pen* de 1909 (Bendazzi, 2003).

En esa época se acostumbraba a vender copias de las producciones, por lo tanto, Blackton junto a su socio Albert E. Smith crearon la compañía *Vitagraph* en 1906. Esta posibilidad de distribuir las obras por toda Europa permitió dar a conocer el trabajo de la compañía consiguiendo, en poco tiempo, convertirse en la distribuidora más importante del momento en Francia. Una curiosidad que descubrieron accidentalmente fue que durante los intervalos entre las tomas aparecían unas nubes de vapor generadas por un aparato eléctrico cercano al lugar de la filmación y al revelar y proyectar el film, estas producían un efecto interesante por lo que lo incluyeron y hasta pensaron en patentarlo (Rodríguez Bermúdez, 2007).

En el mismo París donde Segundo de Chomón trabajaba para la productora de los Pathé, vivía otro personaje que formaría parte de esta historia. Emile Cohl, un dibujante de cómics francés, tras ver el trabajo de Blackton, comenzó a imaginar otras posibilidades para ese cine que estaba emergiendo. Con la técnica del registro de fotograma a fotograma, llevó a cabo *Fantasmagorie*. En este film, Cohl presenta una nueva posibilidad para que la animación incursione dentro del campo del grafismo (Martínez Salanova, 2012).

Su trabajo se caracteriza por mostrar mundos fantásticos, entornos oníricos, muy diferentes a las realistas producciones de Blackton. Cohl indicaba que la imaginación del público sería mayor si la imagen proporcionada poseía un realismo menor (Sáenz Valiente, 2008). Por otro lado, el parisino logró contar algo nuevo a partir de la animación de caracteres con personalidad propia. Por esta razón se le adjudica el título de precursor de los dibujos animados o *cartoons* (Martínez Salanova, 2012).

Cuenta Bendazzi (2003) que Arnaldo Ginna (1890-1982), pintor de lo abstracto y cineasta italiano, ideó la técnica radicalmente nueva de animación: pintar directamente encima del celuloide; técnica que 25 años más adelante adoptarían y desarrollarían Len Lye y Norman McLaren en el proceso estético de sus películas. Ginna establecía que el color y la forma podían mostrarse de igual forma que los motivos musicales de una pieza.

Por su parte, Winsor McCay (1867-1934), dibujante de cómics estadounidense, realiza los primeros ciclos animados. Su primera producción, llamada *Little Nemo* de 1911, es una clara muestra de la elevación de la animación a la categoría de arte, y para muchos, su obra está emparentada al movimiento surrealista, debido a la condición onírica de sus dibujos.

Gertie, the Dinosaur (1914), probablemente la labor más reconocida dentro de la carrera de McCay como animador, se caracteriza por utilizar varias veces los mismos dibujos, totalizando los 10000 en esta producción (Berenguer, 1995).

Según Bendazzi (2003), todos aquellos que contribuyeron con sus primeras experimentaciones al desarrollo del cine animado, son denominados *paleoanimadores*.

1.2.3 Nace la industria

La década de 1910 marcó el comienzo de un nuevo período en esta historia. Surgen los pioneros de la animación, a pesar que eran unos pocos. Nueva York se convirtió en el eje central donde se podían hallar los estudios más poderosos, ofreciendo las mejores oportunidades y los sistemas de producción más eficientes (Sáenz Valiente, 2008).

Desde el principio el lazo entre los cómics y los dibujos animados quedó genuinamente forjado. De este modo, numerosos personajes que nacieron a partir de una hoja de papel hicieron su pase hacia la gran pantalla.

El canadiense Raoul Barré introdujo el uso de las perforaciones en el papel de dibujo, logrando evitar la oscilación entre cuadros. Asimismo presenta el sistema de *slash* o corte, que consistía en dibujar el escenario una sola vez, dejando el espacio vacío para que se pudieran realizar el movimiento de los personajes y, a la vez, insertando hojas del tamaño del espacio en blanco (Martínez Salanova, 2012). Todas las fases del movimiento de los personajes se dibujaban sobre los papeles, progresivamente. Así, Barré encontró la solución al problema que desde un principio resonaba en la labor diaria de los animadores: cómo animar un personaje que convive en con un escenario fijo, sin tener

que volver a dibujar todo el cuadro de cada fotograma. Posteriormente, Barré inventa junto a William Nolan el movimiento panorámico del fondo (Sáenz Valiente, 2008).

De acuerdo a la obra de Sáenz Valiente, *Arte y técnica de la animación*, en el año 1914, John Randolph Bray (1879-1978) vio la brecha industrial de los dibujos animados y desarrolló la técnica de acetatos transparentes superpuestos (*Cel-Systems*). Este consiste en una hoja de acetato en donde se dibuja el fondo, de manera de dejarlo como escenario fijo y no tener que realizar nuevamente el dibujo en los cuadros posteriores; suponiendo un ahorro de tiempo y trabajo, factores de suma importancia en el mundo de la animación (Sáenz Valiente, 2008).

Abrieron sus puertas los Bray Studios, casi contemporáneos a las épocas de Barré, pero con una estructura totalmente distinta: en los estudios de Bray el trabajo estaba dividido y compartimentado. Una vez adentrado en la industria y convertido en empresario, Bray abandonó su tarea de dibujante y contrató animadores para crear sus propias producciones. Bray Studios era una verdadera productora de películas animadas.

Apostando a los avances tecnológicos, Bray patentó tres desarrollos fundamentales para la industria: en primer lugar, el uso de los fondos impresos; luego, la aplicación de grises a los dibujos, ambos en 1914; y por último, la utilización de escenografías en celuloide transparente, que se colocaban sobre los dibujos, en julio de 1915.

Paralelamente, Earl Hurd, tomando la idea de Bray, propone una técnica alternativa, y hasta de mayor importancia del desplegado por Bray; invierte el proceso utilizando el acetato para dibujar los personajes, dejando opaco el fondo. La incorporación del acetato simbolizó una revolución en la realización de los dibujos animados, manteniéndose esta práctica hasta la era de la informática (Sáenz Valiente, 2008).

Estratégicamente, intentando evitar la amenaza y posible competencia de Hurd, Bray lo contrató e hizo su socio y crearon la *Bray-Hurd Process Company*, implementando la técnica del *cel-system*, aunque la misma no era utilizada por la mayoría del medio debido a los altos costos del acetato. J. R. Bray dirigió en 1919, *The Debut of Thomas Cat*, el

primer dibujo animado bicromático, que si bien tuvo éxito, se lo criticó como demasiado costoso para su uso comercial. La técnica empleada (*Brewster Color bi-pack* en dos colores), no volvió a repetirse hasta el rodaje de la siguiente película de animación a color, diez años después (Bendazzi, 2003).

Más allá del inicio de la misma, se encuentra a Lotte Reiniger (1899-1981), la pionera en Alemania. Realizó dibujos animados a partir del teatro de sombras, personajes opacos sobre fondos luminosos, como es el ejemplo de *Las aventuras del príncipe Ahmed*, de 1926, el primer largometraje de dibujos animados que se conserva (Sáenz Valiente, 2008). Sin embargo, conformando un dato no menor en este recorrido histórico, el primer largometraje de animación es de origen argentino, traído por el inmigrante italiano Quirino Cristiani con su película *El Apóstol* de 1917 utilizando la animación con recorte de forma irónica, haciendo referencia al régimen de gobierno del entonces presidente, Hipólito Yrigoyen (Bendazzi, 2008). Se tratará éste tema con mayor profundidad en el tercer capítulo del presente ensayo.

Igualmente originario de las tierras germanas, Oskar Fischinger (1900-1967), un pintor ligado a la vanguardia artística de lo abstracto, emigra a Estados Unidos y en los años 30 realiza la primera parte de la serie *Studie* a partir de una técnica que él mismo denominó como animación absoluta. Sáenz Valiente explica que dicha técnica se basa en la combinación de formas geométricas con música, interactuando a través de la animación. Sin dudas fue un realizador de producciones experimentales y de notoria innovación en la industria (Sáenz Valiente, 2008). Por su parte, Chong agrega que esta técnica lo llevó a Fischinger a ser partícipe de la compleja obra de Disney, *Fantasía* de 1940, aunque el segmento en el que Fischinger colaboró no fue incluido en el montaje final del largometraje. No obstante, la geometría y el uso del color estaban más cerca de la pintura que del cine, por lo que ese temperamento artístico lo separó de las limitaciones y exigencias del sistema Disney (Chong, 2010).

1.2.4 Dibujos de autor y los grandes estudios

Max y Dave Fleischer sobresalen debido a sus aportes y logros dentro del campo. Por su parte, en 1919 Max Fleischer creó la serie, *Koko*, interpretado por un payaso que salía de un tintero en cada uno de los nuevos episodios. Para 1921 fundaron los estudios Fleischer, los cuales se caracterizaban por una extraña mezcla de desarrollo impulsivo y desgana estilística y organizativa. Poseían una estructura interna con falta de planificación, sosteniéndose prácticamente de la improvisación. A pesar de estas falencias, de estos estudios se cosecharon éxitos destacados como ser la seductora *Betty Boop* de 1930, inspirada en la cantante Helen Kane y con una risa que recuerda a la de Marilyn Monroe, y *Popeye*, del mismo año que la anterior, el personaje más duradero de los hermanos Fleischer. En la falta de organización, el estudio no tuvo un departamento narrativo hasta mediados de los años 30. De todos modos, una vez inaugurada dicha ala creativa, no hubo grandes cambios internos. Los animadores continuaban realizando sus propias historias, mientras que la figura del director continuaba estando indefinida. Así fue como los estudios, que con anterioridad habían sido los segundos más importantes en Estados Unidos, se vieron obligados a cerrar sus puertas definitivamente en 1967 (Pérez Martín, 2003).

Sus personajes alcanzaron gran popularidad en la industria, convirtiéndose en los principales competidores de Walt Disney. La principal contribución a la técnica de la animación aportada por los Fleischer fue el rotoscopio, de 1915; un aparato que transfería una secuencia de acción real a dibujos, cuadro a cuadro, aportando un movimiento realista a la imagen animada (Chong, 2010).

Félix, el gato es considerado uno de los grandes protagonistas de los años 20. Este personaje representó una nueva cuestión en este recorrido, ya que fue la primera imagen que fue difundida por una emisora de televisión y el corto de animación más popular a nivel mundial. Además de ser el personaje más importante de la animación norteamericana anterior a Mickey Mouse (Angarita Alcalá, 2013). Según Pérez Martín, en

1915, el caricaturista y empresario de cine australiano Pat Sullivan descubrió al animador americano Otto Messmer y lo contrató para que trabajara en su estudio, pero otros afirman que Messmer fue plagiado por Sullivan. Luego el personaje del felino fue presentado para el noticiero de la Paramount y la compañía patentó los derechos del dibujo. Las películas de Félix el gato fueron distribuidas por la misma Paramount Pictures en el florecimiento de la fama del gato negro con maletín. Pero hacia finales de la década, cuando comenzó a tener problemas internos, se dejaron de sacar sus dibujos animados. Sin embargo, Sullivan logró apoderarse de los derechos de su personaje. Si bien tuvo una breve aparición en las pantallas en 1936, el éxito de los 20 desapareció en el momento en que Félix comenzó a ser un personaje a color y que hablaba. Sullivan no logró apartarse a los requisitos del cine sonoro y Messmer, por su parte, se retiró del cine para dedicarse exclusivamente al cómic y la ilustración. Félix se vio incapaz de competir ante figuras tales como el aclamado ratón Mickey (Pérez Martín, 2003).

Otro gran punto de giro dentro de esta historia ha sido, sin dudas, la incorporación del sonido como complemento de la imagen. Mientras trabajaba en la compañía General Electric, Charles Hoxie (1867-1941) creó un sistema de sincronización de sonido, método utilizado en 1922 por los ingenieros de Western Electric para hacer el primer dibujo animado sonoro, unos años antes del estreno de *El cantor de jazz* de 1927, reconocida por ser el primer largometraje con sonido en el cine (Sáenz Valiente, 2008). Incluir sonido a las películas animadas no fue un hecho menor, representó un cambio en el paradigma de la elaboración de los dibujos animados. A partir de este momento, imagen y sonido comenzaron a corresponderse una a la otra de manera directa, ya que los animadores necesitaban de la construcción de una banda sonora o, como mínimo de una pista de diálogos para poder hacer hablar a los personajes (Halas, Manvell, 1980). Fue necesario replantearse la organización y distribución de las tareas que cada uno de los trabajadores desempeñaba dentro de las productoras. Se incorporaron al trabajo diario las planillas

para poseer un mayor control en los proyectos y poder lograr impecables sincronizaciones entre audio e imagen (Sáenz Valiente, 2008).

El primer cortometraje sonoro de la historia, *Hora de cenar*, llegaría de la mano de Paul Terry (1887-1971), logrando anticiparse a la primera producción sonora de Disney, *Steamboat Willie*, por tan solo unas escasas semanas (Bendazzi, 2003).

Tras haber trabajado en el estudio de J. R. Bray en la década de 1910, en el año 30 junto a su socio Frank Moser, Terry crea su estudio Terrytoons. Cuenta Pérez Martín (2003) que la destacable proeza de Terry se contempla en su resistencia a la incorporación de los novedosos cambios que conllevaba la introducción del sonido a la producción de dibujos animados. A su vez, su resistencia a producir personajes que evocaran fama alguna o sean considerados héroes. Recién en 1938 llevó a cabo su primera serie de un solo personaje protagonista, llamada *Gandy Goose*, elaborando un cruce de los ya famosos personajes de Walt Disney, el pato Donald y Goofy. El personaje que mayor reconocimiento obtuvo fue su *Mighty Mouse*, figura resultante de una combinación de Superman y Mickey Mouse. Años después Terrytoons añadiría a los cuervos negros, *Heckle and Jeckle*, a la lista de sus producciones. Conocida es la rivalidad que se presentaba entre Terry y Disney. Disney se destacaba por dar prioridad a las formas, mientras que él lo hacía por sus ideas. A decir verdad, Paul Terry no trascendía dentro de la industria por la gráfica de sus producciones o por poseer una alucinante animación, sino por mostrar un punto de vista que establecía un tratamiento distinto, cargado de notables efectos cómicos que lo hacía sobresaltar de las demás productoras (Pérez Martín, 2003).

De acuerdo con Sáenz Valiente, Norman McLaren, quien es reconocido por sus experimentaciones con el sonido y la imagen, desarrolló una técnica muy peculiar para crear animaciones, dibujando sobre la misma película, incluso en la banda sonora, asimismo, raspando la tira de celuloide para provocar nuevos sonidos ópticos. Sus descubrimientos fueron aportes de suma importancia para la industria cinematográfica

(Sáenz Valiente, 2008). *Hell unilimited* (1936), fue una de las primera películas en las que se utilizaron medios diferentes adelantándose a las composiciones digitales (Chong, 2010). Como resultado de su constante experimentación sobre distintas técnicas como la pintura sobre celuloide, *pixilation*, animación con foto fija de personajes reales, *slow motion*, y el filme estereoscópico, entre tantos otros, surgen muchos efectos, trucos y estilos de animación que son utilizados en la actualidad tanto en el cine como en la televisión (Martínez Salanova, 2012).

La Segunda Guerra Mundial fue un acontecimiento que marcó a la historia de la humanidad, y la animación no fue una excepción a aquel período comprendido entre 1939 y 1945. Como consecuencia, se dio un gran desarrollo del cine de animación, que consolidó totalmente con los largometrajes de la compañía Disney y los cortometrajes de la Warner Bros (Bendazzi, 2003).

Pérez Martín expresa que por su parte, Tex Avery (1908 - 1980) desarrollaría el estilo y estética de sus dibujos durante su experiencia como animador en la Warner Bros. Allí fue donde nacieron personajes memorables como Porky y el Pato Lucas. Posteriormente, el desarrollo de Porky sería continuado por su compañero dentro de Warner, Robert Clampett, quien a su vez fue el que le dio vida al personaje de Tweety. Su trabajo en el estudio integrante de las denominadas *Majors* de los Años Dorados del cine (lapso de diez años establecido entre 1930 y 1940) duró tan sólo hasta 1942, momento en que ingresa a la Metro Goldwyn Mayer. El estudio conformó el lugar ideal para incrementar la rama creativa de Avery. El humor sarcástico y surrealista que caracterizan a las producciones de Avery muestra una mirada claramente opuesta a la búsqueda del realismo y enternecedoras producciones de Disney. Este motivo le ha creado la fama de ser el anti-Disney dentro de la industria animada. Avery logró marcar una diferencia notable con el resto de los animadores; experto en el manejo del lenguaje cinematográfico y el arte de la comedia, sin tener la necesidad de apelar a sentimentalismos trillados para lograr captar a un público, tampoco a un contenido

político e ideológico, logra personajes únicos, con características que dejan una huella sobre su autor, y que protagonizan historias de inmensa popularidad (Pérez Martín, 2003).

Teniendo un pasado en la compañía que daba vida del ratón Mickey durante la época del cine mudo, Bendazzi cuenta que Friz Freleng se vio influenciado por los mejores animadores y expertos en la materia de sus tiempos, y con todas sus herramientas, creó al conejo Bugs Bunny. Luego de trabajar con Disney, se vinculó de forma directa con el mismísimo Walter Lantz, Ub Iwerks y hasta Tex Avery, a quien admiraba y tuvo el privilegio de desarrollar a Porky y el Pato Lucas. Introdujo varias de las estrellas más importantes de la Warner, como El gato Silvestre, Sam Bigotes, Speedy Gonzales y La pantera rosa, entre otros. Sus trabajos han sido reconocidos a través de la obtención de cuatro premios de la Academia de Hollywood, convirtiéndose en el director más premiado de su rubro (Bendazzi, 2003). Asimismo, ante la posibilidad de trabajar con Chuck Jones, caricaturista y animador, muy influido por Disney, ambos lograron en conjunto llevar a cabo dos cortometrajes de gran importancia para Warner Bros: *Looney Tunes* y *Merrie Melodies*. Posteriormente, en 1957, Fritz Freleng y Chuck Jones realizaron *What's Opera Doc?* a quien muchos historiadores coinciden en que se trata de una obra maestra de la animación (Pérez Martín, 2003).

Según Bendazzi, Jones fue de los primeros en hacer uso de la técnica de animación limitada, haciendo ruptura de la metodología que acarreaba de su trabajo con Disney, quien poseía una obsesión por el detalle y lograr un realismo óptimo en sus películas. La animación limitada resultaba ventajosa debido a que abarataba los costes de producción, aunque daba como resultado final un dibujo con mayores imperfecciones. A su vez, Chuck Jones se caracterizaba por hacer alusión a la cultura, sobre todo al arte moderno, representado a partir de ciertos elementos que se pueden encontrar, por ejemplo, en las escenografías de sus dibujos; las reacciones psicológicas de sus personajes, como son

Pepe Le Pew y El Coyote y el Correcaminos, representan otro trazo de su trabajo a la hora de contar historias (Bendazzi, 2003).

Pérez Martín (2003) cuenta que hacia finales de los años 40, Avery estaba trabajando en el departamento de animación de la MGM junto a Hanna y Barbera. El grupo creó a reconocidos personajes que invadieron las pantallas hacia mediados del siglo XX, como ser Droopy, un perro que no sonríe y Chilly-Willy, el pingüino. Cuando el departamento cerró, William Hanna y Joseph Barbera fundaron su propio estudio, *Hanna-Barbera Productions*, logrando un éxito rotundo trabajando para la televisión. En 1959 crearon la serie de los Huckleberry Hound, con la que ocupan los principales espacios televisivos. Influenciados por *United Productions of America*, siguieron la técnica de animación limitada con fondos muy sencillos (Pérez Martín, 2003). Hicieron diferencia en el medio debido a que lograron realizar una inmensa cantidad de contenidos a partir de producciones muy simples a partir de barridos de imagen y fundidos astutos y la repetición de los escenarios, disminuyendo los tiempos y costes en la elaboración de los mismos (Cáceres, 2004).

Con más de una centena de películas, presentaron al mundo una serie de personajes que rápidamente se hicieron aclamados por el público, entre ellos, Tom y Jerry, Los Picapiedras, El oso Yogui, Huckleberry Hound, Scooby Doo y Los supersónicos, presentado como un programa para toda la familia, con una visión del espacio de fondo e incorporación de la tecnología. En los años 70 fueron creadores de la célebre serie de *Los Pitufos*.

Mickey simbolizó un punto de inflexión indiscutible en la historia de la animación. Fonte expresa que con su imagen, se desarrollaron la épocas más provechosas de la historia (Fonte, 2001).

Como describe Cáceres (2004), todo comenzó en la ciudad de Kansas en los años 20, donde Walt Elias Disney (1901 – 1966), tras realizar dibujos y caricaturas en Francia durante la Primera Guerra Mundial y tomar la decisión de ser artista de tiras cómicas,

conoce a Ub Iwerks, un talentoso artista gráfico. Con tan sólo diecinueve años, ambos empezaron a realizar animaciones para la *Kansas City Film Ad Company*, productora de cintas publicitarias animadas. El dinamismo y ganas de plasmar su ingenio de maneras novedosas llevaron a que Disney se desligara de la productora, fundando una propia en 1922, llamada *Laugh-O-Gram Films*. Integrada por jóvenes habilidosos en animación, la productora de Disney parecía prometedora hasta que comenzaron los problemas con sus distribuidores y se declaró en quiebra (Cáceres, 2004). Sólo un año más tarde, se dirigía en un tren a Hollywood mentalizado en cambiar su carrera de animador por la cinematografía de imagen real. Sin embargo, una noticia inesperada volvió a cambiar el rumbo de su destino: *Alice in Cartoonland*, -serie producida con anterioridad en su estudio- había logrado un repentino éxito y la distribuidora neoyorkina Margaret J. Winkler le encargó a Disney la continuación de la misma. La serie resultaba de gran atractivo por su condición de transponer una niña real inmersa en un mundo de imágenes animadas. Con el triunfo de *Alice in Cartoonland*, aquellos animadores que conformaba el antiguo estudio de Walt comenzaron a unirse nuevamente a su equipo. El primero de ellos fue su viejo amigo Ub Iwerks (Bendazzi, 2003). En 1927, Disney creó un nuevo personaje: Oswald el conejo afortunado, que protagonizaría su nuevo proyecto puramente animado, sin la presencia de actores reales. Encargado de la distribución, Charles Mintz, contrató a los mejores animadores y se apropió de los derechos del personaje. Sin embargo, al poco tiempo, la Universal entregó los mismos a su encargado del departamento de cine de animación, Walter Lantz, caricaturista y animador americano, competidor directo de la compañía de Walt Disney. Lantz se encargó de modificar las características físicas del conejo, pintándolo de negro y acentuando sus rasgos de forma tal que se asemeje más a un roedor, destruyendo la imagen de Oswald definitivamente hacia 1938. Lantz resaltaría nuevamente años después con personajes como Andy Panda y El Pájaro Loco, ambos de fines de los años 30 (Cáceres, 2004).

La realidad de la pérdida de Oswald dejó a Disney en la situación de volver a empezar. Esbozó un pequeño ratón, de características muy similares a su antigua caricatura del conejo, e inicialmente lo denominó Mortimer, y al que su mujer prefirió llamar Mickey. Este nuevo personaje fue animado por Iwerks en 1928, conformando el primer cortometraje llamado *Plane Crazy* (Cosenza, 1999).

La llegada del cine sonoro animado y el éxito de Disney cambiaron las reglas de la animación. Con la figura de Mickey, Disney se lanzó a sorprender con su primer *cartoon* sonoro, *Steamboat Willy*, donde sincronizaba música y efectos sonoros. Y si bien, ni Mickey ni Oswald habían resultado de gran atractivo el agregado de lo sonoro hizo que se convirtiera en un gigante. Su éxito fue tan desbordante que en 1928, cuando todavía había mucha incertidumbre ante la revolución del cine sonoro; Mickey Mouse inaugura la historia del *cartoon*, relegando a todas aquellas producciones anteriores a este hecho como prehistoria (Bendazzi, 2003).

Ese mismo año, iniciaba otra serie animada, las *Silly Symphonies*, *cartoons* que no tenían personajes fijos y se inspiraban en fábulas o cuentos acompañados por música. Carl Stalling, compositor de estas primeras películas acordó con Disney que en las películas cómicas de Mickey la música pasaría a formar parte de un segundo plano, mientras que en la serie animada mencionada con anterioridad, sería el sonido quien tendría el lugar principal. Disney y su equipo, sobre todo Iwerks, utilizarían estos films para experimentar todo tipo de recursos técnicos y desarrollar su potencial creativo. En 1932 decidió realizar la primera *Silly Symphonies* a color, llamada *Flowers and Trees*, merecedora de un Oscar que se sumaría a otros once que ya había recibido en otras categorías (Bendazzi, 2003). Mickey Mouse no sólo hacía su aparición en las pantallas sino que también en la década de los 30 poseía sus propias tiras cómicas, dibujadas por Floyd Gottfredson entre 1930 y 1975, con guiones de Walt Disney y dibujos de Ub Iwerks (Cosenza, 1999).

Otro enorme avance técnico proporcionado por este aficionado y sabio de la animación fue la cámara multiplano, que agregó realismo a lo narrativo de los largometrajes,

permitiendo generar la ilusión de la profundidad en campo en las películas animadas y compitiendo de forma directa con el cine de acción real. Esto hizo que el personaje se convirtiera en más creíble, en un entorno de mayor verosimilitud e hizo que la atracción del público se centrara más en los aspectos dramáticos de la obra, aceptando creer en situaciones disparatadas como si se tratara de hechos normales. La cámara multiplano hizo su primera aparición en la producción de 1937, *Blancanieves y los Siete Enanitos*. Asimismo, Disney estrenó otro elemento nunca antes visto en el cine de animación: el color en el largometraje (Chong, 2010).

El éxito de Disney hizo que sus proyectos y su empresa pudieran expandirse. La filosofía de su productora se basaba en la formación de jóvenes soñadores en futuros grandes animadores profesionales, enseñándoles los nuevos principios técnicos y estilísticos que el mismo Walt y sus colegas habían desarrollado a lo largo de todos sus años experimentando con este arte (Bendazzi, 2003).

Aunque no todos estaban de acuerdo con la ideología del estilo de trabajo en Disney, y en el año 1941, la compañía sufrió una huelga por parte de los animadores y muchos de ellos abandonaron el estudio, entre ellos sus mejores dibujantes, Stephen Bosustow y John Hubley. Influenciados por la mirada de Chuck Jones, creían que la animación debía suponer una libertad mayor en la búsqueda de nuevas formas de expresión artística. Como consecuencia, en 1943, Bosustow, y sus compañeros dibujantes y creativos, Zack Schwartz y David Hilberman fundaron un estudio al que llamaron *Industrial Film and Poster Service*, al que dos años después renombrarían *United Productions of America* (UPA), decididos a aplicar nuevas tecnologías en las películas animadas. Sus dibujos poseían una estructura más esquemática y expresiva, con características de las clásicas caricaturas, completamente distantes de los parámetros de realismo a los que tanto recurría Disney. Durante la Segunda Guerra, la UPA se dedicó a realizar cortometrajes de propaganda, pero una vez finalizada la misma, *Columbia Pictures* la contrató como estudio de animación y comenzaron a realizar *cartoons* para el público general. Entonces

Peter Burns crea Mr. Magoo, una de las grandes joyas de UPA (Martínez Salanova, 2012).

Los integrantes de *United Productions of America* eran guiados por el deseo de ser diferentes al resto de los animadores, sobre todo de los que trabajan en los estudios Disney, Warner Bros y Metro Goldwyn Mayer (Pérez Martín, 2003).

Una vez concluida la Segunda Guerra Mundial, Disney probó suerte con todo tipo de cine. Además de los dibujos animados, realizaba documentales y películas con actores reales. Por dificultades de naturaleza económica, el estudio llevó a cabo producciones menos ambiciosas, utilizando material recopilado de sus viajes por América del Sur y obtuvo como producto final los largometrajes *Saludos, amigos* (1943), *Los tres caballeros* (1945) y *Canción del Sur* (1946), en los que convivían dibujos animados y personajes reales. De todos modos, continuó realizando obras de notable complejidad e impecable lujo de detalles, como es el caso de *La Cenicienta* de 1950 y *Alicia en el País de las Maravillas*, del 51. En 1959, el estudio realizó su última película dibujada a mano en su totalidad, *La Bella Durmiente*, dejando atrás una era para dar paso a la tecnología conocida como *Xeroxed*, utilizada en la siguiente producción de Walt Disney: *101 Dálmatas*. El proceso del *Xeroxed* consistía en un método de menor costo aunque también se sacrificaba en peso creativo de la misma. Esta incorporación significó también la supresión de los trabajadores en el sector de tintado de sus películas, conformado en su mayoría por miembros de sexo femenino. Igualmente, la compañía continuó con la elaboración de diversas producciones, cosechando victorias como en épocas pasadas con films como *El Libro de la Selva*, de 1967 (Bendazzi, 2003).

El cine animado se sostuvo, sobreviviendo a la amenazante presencia de la televisión, su principal competidor. Las películas animadas de metraje corto prácticamente desaparecieron de las salas, a excepción de los largometrajes de los estudios Disney, que hasta los años 90 evadió la posibilidad de cambiar los cines por otros canales de distribución, como eran entonces el video y posteriormente, el DVD. Norteamérica

mostraba a sus dos grandes potencias en la industria de los dibujos: en la televisión dominaba Hanna-Barbera, mientras que Disney continuaba desempeñándose en el sexto arte con contrastada superioridad (Pérez Martín, 2003).

1.3 La llegada de las computadoras

De acuerdo a lo descrito por Chong (2010), en la década del 50 los ordenadores se hacían a medida, ocupaban una habitación entera y requerían constante supervisión y mantenimiento.

Para la década siguiente comenzaron a fabricarse en serie y a cumplir funciones específicas. El reemplazo de válvulas de vacío por transistores y luego por circuitos integrados permitió achicar las computadoras y hacerlas más funcionales y que pudieran ser manejadas por una sola persona. Con la evolución del transistor se aceleró el desarrollo de las herramientas digitales. Pero fue sin dudas el integrado, un circuito electrónico creado sobre una pequeña pastilla de material semiconductor y que en un solo componente logra la funcionalidad de múltiples transistores, simplificando no sólo los componentes sino dando la posibilidad de fabricarlo a un costo menor y escala industrial (Chong, 2010).

A su vez, la incorporación de la pantalla permitió experimentar con imágenes gráficas. En 1963 Ivan Sutherland crea *Sketchpad*, un programa de dibujo por ordenador.

Paralelamente, durante aquellos años en Argentina, ocurría otra situación. En los años 60 Manuel García Ferré era una figura indiscutible y el principal dibujante de animación argentino, tanto en la televisión como en los cines locales. De todos modos, se abarcará este tema con mayor profundidad en un capítulo posterior (Falcone, 2002).

La animación digital quedó signada en el punto de convergencia entre el cine y la información. Los primeros que experimentaron con las computadoras fueron movidos por la curiosidad que generaban estas nuevas herramientas y requerían paciencia, dedicación y muchos conocimientos, no accesibles a usuarios sin preparación previa.

En la obra de John Whitney (padre) quedó clara la motivación artística, la adhesión a la abstracción y a la creencia de que la animación podía considerarse un equivalente visual de la música. Fue uno de los primeros en utilizar una computadora digital en animación abstracta e

International Business Machines Corporation (IBM) lo contrató como artista en 1966. Los métodos iniciales incluían una enorme cantidad de procesos fotoquímicos. El *output* constaba de una película monocromática a la que se le imprimían colores, imágenes y otros efectos. Gran Bretaña fue la puna del primer largometraje de animación, una adaptación de la fábula de George Orwell, *Rebelión en la granja*, basada en la Revolución Rusa datada en 1917, con animaciones realizadas por John Halas y Joy Batchelor (Chong, 2010). Sin embargo, antes llegaría *El Apóstol* de Cristiani, pero en una zona más austral del globo terrestre, pero de ello se conocerá más adelante con el desarrollo de los capítulos de este ensayo.

Como explica Chong (2010), los 60 fueron años de enorme divergencia de opinión y de tensión provocada por la Guerra Fría, el período de posguerra que comenzó una vez finalizada la Segunda Guerra Mundial, en 1945. Mientras Estados Unidos llevaba al hombre a la Luna, los soviéticos levantaban el muro de Berlín. Como ejemplo podría citarse de *Volamos hacia Moscú* (1964) a *Star Trek* (1966) (Chong, 2010).

El avance tecnológico en informática, las publicaciones científicas y con el aumento de la ciencia ficción, la presencia del ordenador entre el público ganó popularidad.

Jean-Luc Godard en *Alphaville* (1965) presentó a los espectadores una computadora real de su obra, y Stanley Kubrik mostró en *2001: Una Odisea en el Espacio* (1968) al ordenador HAL 9000 (*Heuristically Programmed Algorithmic Computer*), un personaje ficticio de computadora, encargada de controlar los comandos de la nave espacial *Discovery*. Esto mostraba que no siempre las imágenes reflejaban el nivel tecnológico del momento ya que lo real hubiese sido utilizar programas con tarjetas de perforación para obtener los soportes de animación y lograr un movimiento fluido. De esta manera,

mediante la combinación de técnicas tradicionales y tecnología informativa analógica, Kubrik puso en las pantallas una muy convincente visión del futuro (Chong, 2010).

En *Tron* (1982), de Stephen Lisberger y con producción de Disney, la animación digital fue utilizada en el cine comercial. Con esta, Disney dejó la tradición institucional para cambiar de rumbo, produciendo una película de ciencia ficción. Para la misma, el equipo fue conformado por varias compañías de la industria cinematográfica. Con este film se dieron las primeras señales de que la animación tradicional podía tener una buena influencia en el ámbito digital.

Los que fueron experimentando estas nuevas tecnologías, tuvieron que invertir en formación para aprender los nuevos lenguajes de la programación e incluso algunos aspectos electrónicos. Era común en los inicios que las empresas se relacionaran con los departamentos de investigación y desarrollo de las industrias y con los laboratorios universitarios

(Chong, 2010).

Los primeros que trabajaban con ordenadores (*PET*, *Spectrum* y *TRS-80*) podían acceder a procesadores de texto y algunas otras herramientas de oficina, pero estas primeras máquinas perdían su programación al desconectarse, lo cual significaba una pérdida de tiempo valioso y retroceso en el desarrollo de nuevos procesos.

Desde el inicio la Macintosh mantuvo el espíritu de democratizar el ordenador haciéndolo una prestación abierta, con el objetivo de que cualquiera pueda dominar la tecnología. La utilización de una interfaz gráfica permitía el acceso a lenguajes no informáticos y estableció el estándar para computadoras personales. A la vez que la inclusión de un teclado y un *mouse* permitió una mayor facilidad de uso. Por lo tanto, fue Macintosh quien dio el gran salto a un mayor alcance de las herramientas digitales (Chong, 2010).

La llegada de la computadora abrió nuevas y prometedoras puertas a la animación, la cual tiene su origen por lo menos trescientos años antes del arribo de las máquinas. La animación digital no sólo representó un cambio en los métodos de elaboración de las

secuencias animadas, dando paso al actual desarrollo de la técnica de las tres dimensiones que domina en mercado actual, sino que se convirtió en una herramienta de acceso popular al que cualquier individuo, deseoso de contar historias a partir de relatos originales y personajes únicos, podía acceder sin contar con mayores obstáculos.

En este caso, resulta pertinente citar lo planteado por Levis en su escrito referido a la incorporación de las nuevas tecnologías de la era digital y afirma que se “ha permitido el perfeccionamiento y enriquecimiento de los efectos visuales. Asimismo, la producción de films realizados enteramente con técnicas de animación digital en 3D está dando lugar a la aparición de nuevas formas de expresión cinematográfica”. (Levis, 2007, p. 4)

Capítulo 2: No sólo lápiz y papel

A la largo de los años, la animación fue encontrando diferentes métodos de realización.

En la actualidad existen numerosas técnicas; por ende, antes de empezar cualquier proceso es necesario definir cuál será la adecuada para el proyecto. Éste es un factor de gran importancia ya que la elección influirá de forma directa en los procesos de producción, costos y tiempos del trabajo. "No podrá animar un filme sin haber decidido con antelación la técnica, que, evidentemente, afectará a todos y cada uno de los fotogramas de la historia" (Purves, 2011, p.50).

Las autoras Dowlatabadi y Winder, en su libro *Producing Animation* (2001) realizan una categorización englobando a todos los tipos de animación en tres grandes grupos: animación 2D, animación 3D y los sistemas *CGI*.

2.1. Animación 2D

El término 2D proviene de la abreviación dos dimensiones, característica primordial de esta técnica, debido a que los elementos componentes de la imagen, ya sean personajes o escenarios, por ejemplo, poseen como coordenadas de acción únicamente los ejes X (horizontal) e Y (vertical).

Este tipo de animación posee la característica principal de elaborarse sobre un tablero, con distintos niveles de transparencia, recurriendo a una toma perpendicular (Falcone, 2002). En consecuencia, se trata de aquellas animaciones de tipo *flat art* o arte de fondo plano. Las mismas pueden estar compuestas por imágenes, haciendo mención a la animación cuadro a cuadro o *cel animation*, o recortes dibujados a mano, actualmente conocida como *cut-out* (Dowlatabadi, Winder, 2001).

Vale mencionar que dichos métodos de animación pueden ser realizados de modo manual y, además, encuentran su correspondiente en los soportes digitales, ejecutando los procesos necesarios a través de un *software* específico para llevar a cabo la actividad. En ciertos casos, el avance de la tecnología y la incorporación del trabajo en el

entorno de lo digital ha significado el resurgimiento de algunos métodos, como es en el caso del *cut-out*.

Como se ha redactado en el capítulo primero del presente escrito, la técnica de animación tradicional posee como pioneros a distintos realizadores curiosos por reproducir el movimiento en donde sólo se encontraba estatismo; James Stuart Blackton en *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), Emile Cohl en *Fantasmagorie* (1908) y Winsor McCay en *Gertie, the Dinosaur* (1914). De todos modos, los resultados de aquellos trabajos no responden de manera correcta a una técnica en particular, sino que constituyen los primeros intentos de los que después se fueron desarrollando con los años de realización, teorización y comprensión.

Un factor que marcó un quiebre en la técnica de *cel animation* fue la incorporación de los acetatos de celulosa como soporte en el proceso de elaboración de los dibujos (Van Dam, 2013a).

Concretamente, la animación tradicional consiste en efectuar un dibujo por cada fotograma, que luego pasará por el proceso de entintado sobre una lámina de acetato que pasa a ser coloreada con acrílicos o acuarelas opacas. Este mismo procedimiento se lleva a cabo también con los fondos, los cuales son dibujados y coloreados en otra lámina por separado. Al superponer las distintas capas de acetato, se puede componer escenas con varios elementos animados de modo independiente. De esta manera, se genera la sensación de profundidad, a partir del manejo de los distintos elementos básicos de la composición: el color, la línea y los valores (Chong, 2010).

Al ser un proceso en donde se realizan dibujos cuadro por cuadro, se trata de proyectos en los que se invierte una gran cantidad de tiempo y trabajo. De cierta manera, se puede considerar a las animaciones de estas características como auténticas obras de arte (Van Dam, 2013a).

Debido a su complejidad y costes de producción, así como también la mano de obra e inversión de horas laborales, en aquel momento del siglo XX era necesario el

surgimientos de métodos alternativos de animación, con la finalidad de lograr un descenso en los costos de producción y la cantidad de empleados involucrados en el proceso.

A partir de ésta necesidad comenzaron a aparecer los primeros animadores que experimentaron con distintos tipos de materiales y soportes. Una ventaja de estos métodos alternativos era la posibilidad de ejecutar animaciones a partir de grupos reducidos de personas, disminuyendo notoriamente los costos de producción y estructuras a gran escala, aunque con la desventaja del incremento de tiempo en la elaboración y un acabado con un aspecto más artesanal a los que se estaba acostumbrados en para aquel entonces con el *cel animation* (Van Dam, 2013a).

Surge, entonces, la animación a partir de recortes, comúnmente conocida bajo el término inglés, *cut-out*.

Como se ha mencionado anteriormente, los experimentos realizados por los pioneros del cine de animación no corresponden a ninguna técnica determinada porque los mismos no eran realizados con total conocimiento de lo que se estaba haciendo. De todos modos, lo que se puede visualizar en el film de Blackton, *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), se puede catalogar como una animación de tipo *cut-out* ya que hace uso de recortes de figuras, economizando recursos y evitando tener que hacer dibujos fotograma a fotograma (Van Dam, 2012c).

Sáenz Valiente menciona que el *cut-out* es la técnica en la cual se utilizan recortes de figuras, tanto en papel como en fotografías (Sáenz Valiente, 2008). Mediante el recorte de las distintas partes del cuerpo de los personajes se realiza la animación independiente de cada una de las extremidades; moviendo, rotando, escalando cada una de las fases para obtener como resultado distintas poses y actitudes del personaje. Con esta técnica no sólo se modificó la estructura en la elaboración de la animación sino que se dio la oportunidad de trabajo a aquellos animadores carentes del dominio del dibujo a mano (Van Dam, 2012c).

De todos modos, como se expresa Van Dam a través de la revista de animación argentina llamada *Moushon* (2012), debido a las características propias de la técnica, entre ellas la posibilidad de trabajar de forma individual, traía consigo el problema de la monotonía y lo tedioso, debido a que el artista debía tomarse el trabajo de recortar cada uno de los elementos, ubicarlo perfectamente frente a la cámara y capturar la imagen para realizar repetidamente ese proceso lento y cuyos resultados podían apreciarse varias semanas más tarde. Paralelamente, con el surgimiento de los grandes estudios entre 1900 y 1928, la figura del realizador pierde presencia y se insta una metodología aún más compleja que se basa en la división de las tareas y su especialización.

Con las nuevas tecnologías y el pasaje de lo analógico a lo digital se halla la salvación del *cut-out*. Mediante la utilización de distintos programas manejados con ordenador se encuentra la solución a aquellas limitaciones y dificultades técnicas, así como también genera un cambio revolucionario en el trabajo del animador. Trabajando en digital, la visualización en tiempo real de las animaciones logra un cambio en la dinámica de trabajo indiscutido, permitiendo realizar una labor puramente creativa (Van Dam, 2012c).

Una de las características de la técnica *cut out* es el *timing* de las animaciones, apuntando a movimientos veloces y firmes, diferenciándose notoriamente con el de la animación tradicional, y sus movimientos de mayor lentitud pero fluidos.

Otra característica mencionada en *Moushon* es que la animación por recortes posee un estilo similar al propio de la mímica y por ello se hace especial énfasis en el lenguaje corporal de los personajes y la dinámica y actitud ante las acciones. En estos casos, es conveniente evitar el empleo de los primeros planos en los actores que conformen la escena como también el uso de diálogos ya que suma complicaciones en el *acting*, como también dificulta las técnicas en el momento de hacer la sincronización de la boca del personaje con el sonido, *lip-sync* (Van Dam, 2012c).

La animación de recortes controlada por computadora brinda una gama de posibilidad claramente más amplia que su variante analógica y potencia los objetivos que la misma tenía planteada cuando surgió a comienzos del siglo XX.

Un ejemplo destacado es la serie animada *South Park*, creada por Trey Parker y Matt Stone en el año 1997. En sus inicios, la serie era animada con un *cut-out* clásico para luego pasar a la animación digital, conservando la línea y estilo que fue establecida desde el primer momento (Falcone, 2002).

La adaptación a lo digital fue un desarrollo significativo en todas las líneas de producción, desde el recorte de las figuras y la conexión de las distintas partes a la composición y animación a través de curvas, entre otras.

Falcone, por su parte, realiza una tercera categorización en la animación 2D denominada *Experim*. La técnica proporciona varias alternativas, todas con una base claramente experimental. Por ejemplo, usando como soporte un tablero translúcido y con retroproyección de luz, al soplar con un sorbete sobre arena se puede lograr un resultado de degradado de ocres y dorados o *degradee*. Utilizando el mismo tablero también se puede cubrir el vidrio con óleo y con un algodón mojado en algún tipo de solvente, se logran obtener formas de distintas particularidades. Despejando el óleo para que la luz atravesara, se genera un efecto nuevo. (Falcone, 2002).

2.2. Animación 3D o corpórea

La animación 3D, es decir, en tres dimensiones, engloba aquellas animaciones generadas a partir de elementos corpóreos, por esta razón es llamada por algunos autores, por ejemplo Falcone (2002), animación corpórea.

A diferencia de la 2D, estas animaciones poseen, además de los ejes X e Y, un tercer parámetro para la profundidad, denominado eje Z.

Por ende, dentro de este grupo se pueden encontrar aquellas técnicas que apelan al proceso fotográfico para generar la ilusión de movimiento. Uno de los métodos más

primitivos dentro de este campo es el *stop motion*. Asimismo, se encuentra el trabajo con fotografías de personas y escenarios reales, denominado *pixilation*.

Si bien la mayoría de las técnicas de animación comparten ciertos elementos y características, el *stop motion* se podría definir como la técnica por la cual se crea la ilusión de movimiento mediante la grabación de imágenes fijas sucesivas de objetos, marionetas o imágenes recortadas. Es una técnica lenta y laboriosa (Selby, 2009).

A finales del siglo XIX, Méliès se encontraba filmando un material cuando la cámara se atascó durante unos segundos. Éste fallo técnico, accidental, produjo un interesante efecto al revelar la película. Méliès aprovechó éste sencillo truco y siguió experimentando y produciendo todo tipo de efectos (Purves, 2011).

Actualmente, no caben dudas que el *stop motion* es una técnica de animación propiamente dicha. No obstante, la misma en sus inicios poseía una función más complementaria, considerada en un comienzo como un efecto especial, recurso utilizado en numerosas películas de imagen real. Según Purves (2011), a partir de ésta metodología de animación, se introdujeron al cine elementos fantásticos, los cuales no eran posibles de llevarse de otro modo en aquellos años en que la animación aún estaba en desarrollo. Permitió recrear visiones de fantasía y sentó las bases para la técnica actual.

Particularmente, el autor Wells en su libro *Fundamentos de la Animación* (2007) realiza una categorización aún más detallada de la técnica de *stop motion*: una basada en el uso de marionetas y muñecos de arcilla, y la otra, en el empleo de objetos y artefactos.

En cuanto a la utilización de marionetas para crear efectos fantásticos, de hecho, el ejemplo más mencionado por Wells y Purves en sus respectivos libros, es la película de 1933, *King Kong*. Atractiva por su guión e innovadora debido a las herramientas utilizadas para llevarse a cabo, el film logró resolver a través del uso de marionetas el problema -no menor- de situar a un gorila del tamaño de un edificio en la ciudad de Nueva York. La película cuenta con la participación de Willis O'Brien animando la figura de un primate de

tan sólo 45 centímetros de alto. Se obtuvo una fuerte influencia en generaciones de animadores, como fue el caso de Ray Harryhausen, reconocido en el área como el padre de la animación *stop motion*. (The Ray & Diana Harryhausen Foundation and Tony Dalton, 2013).

Puntualmente, Harryhausen encantado por lo que había visto en *King Kong* se convirtió en un amante de la animación mediante marionetas. Inmediatamente, empezó representando las imágenes de *King Kong*, que tanto lo habían impactado, mediante la utilización de títeres. Sin embargo, su búsqueda estaba incompleta y por esta razón comenzó a estudiar concretamente sobre la técnica de *stop motion*. Como resultado, Harryhausen dejó decenas de producciones a la industria, así como también lo hizo George Pal, haciendo uso de la técnica de sustitución. Mediante ésta técnica se conseguía representar la progresión de movimiento que iba creciendo cuadro a cuadro utilizando marionetas o *puppets*. La misma fue bautizada por Pal con el nombre de *Puppetoons*, y se puede utilizar del mismo modo en la animación de muñecos de arcilla (Wells, 2007). Continuando con el legado de Pal, Jan Svankmajer y Jiri Trnka, siendo ambos animadores de Checoslovaquia, elaboraron una cantidad de películas que enriquecieron ampliamente la técnica de *stop motion* y, asimismo, otras técnicas.

En el caso de las marionetas, Purves (2011) indica que es necesario construir una estructura interna que sea firme y resistente. Ésta recibe el nombre de armazón, y el material que se utilice para la elaboración dependerá del presupuesto disponible de cada producción, aunque una opción efectiva es el aluminio, el cual es económico y de fácil empleo. Desde la creación del armazón hay que pensar *a priori* por dónde y cómo se sostendrá la marioneta, teniendo en cuenta que para su manipulación serán necesarias tanto la mano izquierda para estabilizar y asir firmemente el objeto, y la derecha que se encarga de mover los elementos en cada fotograma sin alterar otro componente del encuadre.

Es importante comprender que el aspecto del personaje comunica sus cualidades al espectador, pero que no es lo único. La actitud del mismo, sus movimientos, desplazamientos y expresividad forma parte del carácter. Estos atributos dependen exclusivamente del animador y de su experiencia en la manipulación de la marioneta.

Por su parte, quienes trabajan con arcilla encuentran atractivo en la técnica debido a la posibilidad de contacto con los materiales y sus texturas. De este modo, se rescatan ciertos aspectos artesanales que permiten que la técnica forme parte de la narración, aunque es importante tener en claro que la misma no debe ser el tema principal, sino la herramienta que resulte más apropiada para contar una historia. El trabajo con personajes a escala pequeña y sus interpretaciones necesitan de un conocimiento sobre técnicas teatrales por parte del animador, como base para lograr actuaciones veraces. Esto es afirmado por Selby (2009) en su libro *Animación, nuevos proyectos y procesos creativos* donde cuenta que esta técnica posee un vínculo directo con el teatro ya que los realizadores recurren a la actuación y, esencialmente, a la sobreactuación de los gestos y movimientos de sus personajes para lograr resultados más atractivos.

El trabajo con *stop motion* no sólo implica una preparación técnica sobre el manejo correcto de los materiales con los que se trabajan, sino también conocimientos teóricos sobre el cine de imagen real e interpretación teatral. De acuerdo a lo mencionado por Wells en *Fundamentos de la animación* (2007), la animación corpórea requiere una paciencia absoluta, tener un control meticuloso en los detalles y gran creatividad para aprovechar esta técnica íntegramente.

El *stopmotion* es una técnica amplia y no sólo abarca los materiales y objetos mencionados previamente. El concepto básico es utilizar las manos para crear movimientos. Por eso, todo aquello que pueda desplazarse en el espacio, puede ser fotografiado y obtener como resultado una animación. El *claymation*, utilización de plastilina para crear animaciones, propone una variable práctica al empleo de arcilla u otros materiales de carácter maleable. El elemento, debido a sus características

compositivas, puede ser utilizado también en la animación de bajos relieves o de pinturas conformada por plastilina. Asimismo, Sáenz Valiente (2008) agrega que colocando finas capas de este material sobre un vidrio y generando una iluminación interesante, se pueden lograr resultados de gran atractivo visual (Sáenz Valiente, 2008). Otra opción válida en animación corpórea es trabajar con arena y conseguir imágenes impactantes, que sean emotivas y profundas, como en el caso de Vera Neubauer y su film *Wheel of Live* del año 1996 (Purves, 2011).

El *chalkmotion*, como su nombre lo indica, abarca a aquellas producciones donde se lleva a cabo una sucesión fotográfica de dibujos elaborados a partir de tiza. Es una técnica ideal para los amantes del dibujo, ya que con cada cuadro registrado, el mismo debe ser borrado para realizarse uno nuevo consecutivamente. En el caso de tener como soporte, por ejemplo, una pizarra, el borrado del dibujo anterior será visible cuando se tracen los que le siguen. De todos modos, se genera un efecto atractivo al visualizar los registros previos, ya que se potencia el efecto onírico e imaginativo que caracteriza a la animación (Taylor, 2000).

Los métodos mencionados con anterioridad corresponden a la utilización de diversos objetos y materiales para crear la ilusión de movimiento. No obstante, el 3D brinda la posibilidad de trabajar con la figura humana; dicha técnica conocida en el campo de la animación como *pixilation*. La misma toma como bases la técnica de *stop motion*, es decir, haciendo una sucesión de fotografías repetidamente realizando pequeñas modificaciones en cada uno de los cuadros para lograr una animación paulatina. En *pixilation* con personas, un método es recurrir a la supresión de fotograma en una grabación con el fin de crear diferentes sensaciones en el espectador. De todos modos, lo más atractivo para el animador de *pixilation* es fotografiar por sí mismo a las personas, respondiendo a sus propios intereses y no acudir a una elaboración probablemente más rápida, pero no tan pensada como es el medio de registro fotograma a fotograma (Sáenz Valiente, 2008).

2.3 Computer-Generated Imagery (CGI)

La tercera categoría dada por las autoras Dowlatabadi y Winder (2001) corresponde a la generación de imágenes a través de computadora, conocida popularmente por la sigla CGI.

Según Chong (2010) en sus inicios, la creación de las imágenes mediante el uso del ordenador era un proceso complejo, en donde se requería la participación no sólo de ingenieros expertos, sino también de científicos, investigadores y, por supuesto, de artistas deseosos de producir animaciones en los nuevos entornos digitales. Con la misión de conseguir representaciones realistas las cuales pasen desapercibidas ante los ojos del público, la producción de aquella década del 70 se encontraba con un gran reto, ya que se contaba con una resolución limitada. Consecuentemente, las imágenes registradas de esa época conservan un aspecto claramente rudimentario. Puesto que la animación digital de alta calidad significaba un gasto considerable para una producción, los primeros avances de la misma se registran en el ámbito industrial, donde el presupuesto se hallaba disponible para asumir los precios de *hardware* y del equipo técnico necesario para efectuar la producción de material (Chong, 2010).

Con el desarrollo de la técnica, la calidad también progresó, debido a la demanda por parte de la industria cinematográfica para la incorporación de imágenes computadas a las grabadas con medios tradicionales.

En la década posterior, en los 80, se incrementó notablemente el desarrollo y producción de las CGI ya que las empresas avocadas a las nuevas tecnologías que integraba el ambicioso mercado de la televisión querían ser partícipes de lo novedosa que resultaba esta técnica y su competencia en el medio. Para la elaboración de estas imágenes eran necesarios dos grupos de disciplinas muy diferentes: los programadores y expertos en el manejo de código, cuya tarea posee características más bien mecánicas, a diferencia del otro grupo compuesto por cineastas y animadores, impulsados por el deseo de contar historias apelando a su imaginación (Chong, 2010).

Ambas especialidades poseían un componente en común: las dos eran carentes de experimentación; de hecho, las producciones CGI de aquella década, mostraba una falta de sutileza y sensibilidad propia de la cinematografía y la animación. La película pionera dentro de este terreno fue el cortometraje *Luxo Jr.* de 1986, realizado por John Lasseter, famoso en la actualidad por formar parte del equipo directivo de una de las compañías de animación más importante y exitosa de todos los tiempos, *Pixar Animation Studios*.

Por su parte, en *Luxo Jr.* lo que más atrajo a los espectadores, y al mismo tiempo al resto de los animadores, fue el movimiento orgánico que adquirirían ambos personajes de la historia. Lo más sorprendente fue la respuesta de Lasseter, quien explicó que no fue el software el factor determinante del resultado final, como tampoco fue el trabajo con una metodología avanzada. Lo que realmente marcó la diferencia fue poner en práctica los 12 principios de animación, los cuales fueron detallados por ex-animadores de la Disney, conocidos en el área como *The nine old men* o los nueve hombres viejos. Fue el grupo conformado por animadores y supervisores de los considerados los primeros grandes clásicos de los estudios Disney (Moushon, 2013). Eran artistas talentosos y expertos conocedores en la materia. Por ello, establecieron esta serie de mandamientos para la animación, los cuales se encuentran en la obra de Johnston y Thomas (1981), *The Illusion of life: Disney animation*, y detallan todas las características que componen a una animación y la importancia de la misma para que sea buena. Estos son *squash and stretch*/aplastar y estirar, *anticipation* (anticipación), *staging* (puesta en escena), *straight ahead action and pose to pose* (acción paso a paso), *follow through and overlapping action* (acción de sobreponer), *slow in and slow out* (salidas y llegadas lentas), *arcs* (arcos), *secondary action* (acción secundaria), *timing* (sincronía), *exaggeration* (exageración), *solid drawing* (dibujo sólido) y concluye con *appeal* (apariencia) (Johnston, Thomas, 1981).

Por su parte, Isaac Kerlow (2004) teniendo en cuenta los avances en las nuevas tecnologías y en los que respecta a la generación de imágenes por computadoras,

establece en su libro *The Art of 3D Computer Animation and Effects* los nuevos principios que se suman a los establecidos por *The Nine Old Men*. Éstos son específicamente para crear animaciones de tipo corpóreas dentro del entorno digital. Entonces Kerlow incorpora a la lista de principios, en primer lugar, el estilo visual, vinculado concretamente a la complejidad que presenta la producción, tanto en la calidad de los modelados y las animaciones, por ejemplo. Continúa mencionando el principio de combinar movimientos, el cual manifiesta que hay que pautar desde la concepción del trabajo a qué estética corresponderá el mismo, para poder definir si las animaciones serán de tipo realista, *cartoon*, o si conformarán una aproximación entre ambas estéticas. El principio de cinematografía establece que debido a que se posee un control absoluto sobre todos los componentes de la puesta en escena, es pertinente hacer uso de los conocimientos cinematográficos para llevar a cabo buenas animaciones. Por último, Kerlow introduce el principio de animación facial, donde ratifica que las emociones y pensamientos son reflejados en el rostro de los personajes y, por ende, se debe determinar en primera instancia el estilo de animación a utilizar y luego desarrollar un catálogo específico de la morfología del rostro del personaje (Kerlow, 2004).

Realizar trabajos animados poniendo en práctica estos principios no sólo asegura una mayor calidad en la animación, sino que también suma credibilidad en la misma y una mejor recepción por parte del público.

Lasseter marcaría otro momento importante dentro de la evolución de las CGI y, sobretodo, un reconocido hito en la historia animada, trayendo a la pantalla grande la película *Toy Story* (1995), también una producción de los estudios Pixar. No sólo fue la primera película creada mediante imágenes generadas por computadoras y, por ende, con animaciones completamente digitales. *Toy Story* fue la primera producción por Disney en colaboración y asociación con Pixar. Repitiendo la experiencia de Luxo Jr., los animadores hicieron uso de las herramientas más avanzadas y rápidas que les brindaba el entorno digital, así como también los principios de la animación (Chong, 2010).

Popularmente, es frecuente referirse al término 3D para hacer alusión a las imágenes generadas por ordenadores. Por su parte, Falcone (2002) se refiere a este método de trabajo como la elaboración de animaciones a partir de software especializado disponible en una computadora, tanto en programas para realizar animación plana o 2D, como también la simulación de animación corpórea; por ende, esta técnica incluye a aquellas producciones de los grandes estudios como son *Pixar Animation Studios* y sus productos aclamados por espectadores de todas las edades, y *DreamWorks Animations*.

Lo que resulta interesante del CGI es que, si se trabaja a nivel profesional, los resultados obtenidos son capaces de engañar hasta a los más experimentados en el campo, debido a que esta técnica posee un potencial que crece cada día más con el avance de la tecnología. Muchos de los films que se encuentran en la pantalla grande o han sido exhibidos recientemente conllevan un fuerte trabajo de postproducción en el armado de los escenarios, ya sean los cielos o falsos paisajes. De hecho, la elaboración en digital de las locaciones y/o decorados resulta de gran utilidad ya que, si se tiene como objetivo lograr un hiperrealismo con el mismo, significa un abaratamiento notable para los gastos económicos de una producción audiovisual (Dowlatabadi, Winder, 2001).

Un ejemplo es el de la película *Hugo* (2011) del director norteamericano, Martin Scorsese. El *backstage* del film muestra cómo rodando en estudios y con la utilización de una pantalla verde, gran parte de los elementos que los espectadores probablemente creen que son decorados u objetos tangibles, en realidad no son más que imágenes generadas a partir de computadoras. En este caso en especial, la reconstrucción de una estación ferroviaria de los años 30 a partir de software y acompañado de efectos visuales con un impecable nivel (Paramount Pictures, 2012).

Del mismo modo, el uso del 3D sustitutivo para la publicidad televisiva o distintos anuncios.

Actualmente se cuenta con una excelente calidad en la creación de estos elementos, con lo cual resulta difícil distinguir aquellas imágenes reales de las que son plenamente digitales.

Este concepto es de gran importancia dentro del universo de lo audiovisual. Todos los integrantes de una producción, cada uno desempeñando su tarea, deben lograr una verosimilitud que el espectador crea e interprete como correcta. Un caso concreto de esto es lo expresado por la vestuarista Deborah Nadoolman en su texto sobre diseñadores de vestuario. En el mismo expresa “el objetivo es que el público no se fije en el vestuario, entonces el mayor éxito consiste en conseguir que éste pase inadvertido” (Nadoolman, 2003, p.71).

En otros términos, lo expresado por Nadoolman en su entrevista se aplica del mismo modo a lo que se redactaba con anterioridad. Realizando, reconstruyendo o representando a través de herramientas digitales de forma correcta y que su acabado establezca parámetros perfectos- o casi perfectos- se logrará que el espectador crea que lo que contempla fue material obtenido a partir de la cámara, aunque dicho material muchas veces sea imposible de realizarse, ya sea por el contexto, el presupuesto o la viabilidad del proyecto (Falcone, 2002). Esto significa un enorme logro por parte de los artistas encargados de la manipulación y creación de imágenes CGI. Como consecuencia del nivel que se ha alcanzado en la técnica, en la actualidad el público se ha acostumbrado a las imágenes hiperrealistas y por esta razón, las producciones no pueden, y no deben, decepcionar los ojos de este público que demanda una calidad determinada en las producciones. Este es afirmado por Ohanian, quien asevera que a medida que crecen las exigencias por parte del público, se incrementa la presión en el trabajo de los realizadores para crear mensajes y los mismos sean comunicados de un modo original (Ohanian, 1996).

Como expresa Falcone (2002), el CGI plasma el hiperrealismo también en las animaciones, y su objetivo primero es reproducir movimientos naturales, tanto en el andar

de un humano, como en los comportamientos de los dinosaurios, en los cuales se necesita de un criterio asombroso por parte de los animadores.

2.4 Procesos en la animación 2D – CGI

En Argentina se hallan numerosos productos animados, en su mayoría los correspondientes a dos dimensiones. El proceso de una producción de animación es complejo, lento y muy laborioso. Como se mencionaba al inicio de este capítulo, la elección de la técnica es fundamental para establecer los tiempos, costos y materiales requeridos para la misma.

Es esencial comprender que la animación 2D, aunque sea realizada en medios digitales, llevará un tiempo y pasos bien diferenciados a los de una CGI. En este apartado, se hará hincapié en éstas dos técnicas mencionadas, pasando por alto los procesos de la animación corpórea.

En toda producción audiovisual, ya sea vivo, animación, videoclip, ficción, por ejemplo, se establecen tres etapas comunes para todos estos proyectos. Éstas son la preproducción, la realización y la postproducción.

Aunque no hay que pasar por alto la mención de lo primordial antes de comenzar: la idea. La idea será el motor generador del guión, por lo tanto es necesario tener una idea clara, en lo posible creativa, para luego determinar de qué irá la historia que se quiere contar. Esta fase es conocida como la Etapa de Desarrollo, donde además de trabajar la idea primera para luego convertirse en un guión audiovisual- o del mismo modo, partiendo de un guión ya redactado- se concreta la técnica a emplear, la duración, el medio y formato final del producto, asimismo, hay que conocer el tiempo de producción disponible (Dowlatabadi, Winder, 2001). Entonces, el productor determina un primer presupuesto que contempla el soporte económico con el que se cuenta para la elaboración.

Una vez que se determinan dichos factores, comienza la primera etapa, donde se toman las decisiones primordiales y que afectarán posteriormente el desarrollo del proyecto.

2.4.1 Preproducción

Si bien todas las producciones deben tener como base el guión, en la realización de productos animados hay otra herramienta indispensable en el proceso: el guión visual o *storyboard*.

Éste consiste en traducir en dibujos lo que se encuentra escrito en el guión literario, de forma secuencial, con el objetivo de transmitir la estructura madre de la película. Sáenz Valiente (2008) explica coherentemente cómo es la relación entre estas dos herramientas. Por su parte, en su obra *Arte y técnica de la animación* sugiere que el contenido narrativo y el visual sean tratados de forma conjunta desde el inicio del proyecto y con suma precaución, ya que muchas veces se trabaja a partir del guión literario y realizar los dibujos del mismo es de gran dificultad para el *storyboardman*.

Como establece Sáenz Valiente (2008), con un *storyboard* bien resuelto y un plan de preproducción organizado adecuadamente, no sólo se ahorrará tiempo, sino que también redundará en un presupuesto más bajo.

Entonces, lo primero que se debe hacer es plasmar visualmente la idea a comunicar y presentarla a modo de guión visual. Junto a ésta hay que tener también en consideración a la banda de sonido, la cual es de suma importancia en la técnica. La animación toma como base el sonido para llevar a cabo los movimientos, los diálogos y su sincronización con las bocas -denominadas *lip-sync*- teniendo un conocimiento de las puntuaciones y acentos de la misma que determinan y delimitan la animación. El sonido está compuesto por tres elementos fundamentales. En primer lugar, los efectos sonoros, utilizados de forma complementaria y para acentuar momentos determinados de las historias. En segundo lugar, la música, la cual se tiene que utilizar con la intención de acompañar o reforzar un clima determinado. Por último, la voz, que no sólo agregará una nueva dimensión a la personalidad del personaje, sino que colaborará en definir la expresividad y actitud del mismo (Halas y Manvell, 1980).

Otro factor de gran importancia es determinar el *timing* de la animación, es decir, el *tempo* propio de la misma. Éste es uno de los puntos más complicados de lograr. Requiere de una comprensión meditada de los tiempos que las acciones necesitan y una coherencia absoluta en la reproducción de ellas.

Al tener terminados el *storyboard* y la banda sonora, se procede a realizar el *leica-reel*. Éste es el primer armado del proyecto, donde se visualiza que el *timing* sea correcto, que no produzca aburrimiento, que los encuadres y movimientos comuniquen concretamente lo deseado. El fin del *leica-reel* es detectar los errores en una primera instancia para corregirlo y así poder continuar con la realización del material (Sáenz Valiente, 2008).

En animación tradicional los fotogramas están contados, y un cuadro más o uno menos es de significativa importancia. De este modo se elabora el armado de las *bar-sheets*, un planillado que contiene los espacios que representan cada uno de los fotogramas y qué es exactamente lo que ocurre en ellos. En ellas se encuentran detallados todos aquellos componentes de la película; estos son las acciones, efectos de sonido, la música, instrucciones de la cámara y los diálogos.

Una vez establecida la duración del plano y aprobada por el director, sólo falta dibujar el contenido. Comienza el diseño de los personajes, un trabajo artístico y creativo de suma importancia. En el mismo se definen las características de los personajes. En toda propuesta se tiene que llevar a cabo la Biblia del proyecto. Ésta recibe ese nombre ya que es la obra donde se encuentran los conocimientos básicos y elementales y es el modelo a seguir ideal. La Biblia, por ende, debe reunir aquellos datos esenciales para conocer la historia del personaje, es decir, el mundo en el que se desenvuelve y los escenarios que recorre; sus cualidades, actitudes y motivaciones; su apariencia, detallando la vestimenta, paleta de colores; y, de haber más de un personaje se expone un factor de gran relevancia: cuál es la relación entre los mismos. El formato también es uno de los componentes de la Biblia. Lo más importante es que sea organizada y sirva como referencia para el resto del equipo (Dowlatabadi, Winder, 2001).

A continuación, dentro de esta etapa de diseño, se procede a realizar el *layout*, donde se define el aspecto visual de la película. Tomando como antecedentes todos los pasos previos, el equipo elabora el contenido formal y dramático de cada uno de los planos que componen el film, teniendo en cuenta el actuación con respecto a la puesta en cuadro, y la sencillez de la propuesta. El encargado de esta tarea elabora también la llamada Hoja de Cámara determinando el *slugging*, definido como la descomposición temporal de cada acción que ocurre en el plano. Se establece a partir del *timing* planteado en el *storyboard* y que ha pasado luego a formar parte de las *bar-sheets* (Sáenz Valiente, 2008).

El trabajo de *layout* es considerado el nexo dentro el guión visual y el trabajo terminado. Es un primer vistazo de la ubicación de la cámara con sus angulaciones y distancias focales, los tamaños de plano y las transiciones entre ellos, la ubicación de los personajes y marcación de sus recorridos a partir de las puntas claves de los movimientos y los fondos.

El *layout* establecido se considera el conjunto de instrucciones precisas y definitivas para que los equipos continúen con la producción del resto de los planos (Sáenz Valiente, 2008).

Como bien explican en *Producing Animation* (2001) las autoras Dowlatabadi y Winder, en un comienzo, la animación en dos dimensiones tradicional y la de imágenes generadas por ordenadores inician su trayectoria de un modo similar. Ambos casos utilizan como base los bocetos y luego los diseños planos de los personajes, escenarios y la dirección de arte establecida para el proyecto. Pero al trabajar con CGI posteriormente se siguen otros pasos a los del trabajo en dos dimensiones.

Ya establecido el diseño de los componentes, el primer paso es el modelado, que consiste en la producción de los objetos y personajes en un software de computadora. Con los elementos ya establecidos en el entorno digital, se pasa al *rigging* o *kinematic*, instancia en que los elementos ya están acordes para comenzar a realizar los movimientos. En el caso de ser un personaje, se define su esqueleto interno que será la

base de los movimientos. *Skinning* corresponde al momento de la definición de los músculos y la piel. A partir de esto, se determinan las propiedades de las superficies, compuestas por las texturas y los colores específicos de las mismas.

Paralelamente al modelado y *rigging*, se diseñan los ambientes en 2D y una vez que son aprobados se lleva a cabo el primer boceto de la puesta en escena en tres dimensiones a partir del *software*. En esos entornos se ubican las cámaras y comienzan a hacerse pruebas para lograr que los resultados aprobados en el trabajo 2D también sean obtenidos en el 3D. El *layout* es un paso fundamental en ambas técnicas. Con la aprobación de las pruebas en tres dimensiones, ya se puede seguir con el siguiente paso.

Comienza la etapa de animación. En ella, los animadores otorgarán vida a los personajes y buscarán transmitir las acciones dramáticas y las emociones que fueron establecidas desde un primer momento en el guión, con el fin de instalar una sensación nueva y hasta emocionar a los espectadores; éste es uno de los grandes desafíos que presenta la técnica. El animador es el actor detrás del personaje (Saénz Valiente, 2008).

Tomando como punto de partida el *layout*, los que conforman este equipo se encargan de la realización de los movimientos de los personajes, con la finalidad de obtener acciones continuas y que parezcan naturales. Los animadores cuentan con herramientas para poder lograr buenos resultados en su tarea, entre ellas, es primordial guiarse con los 12 fundamentos dados por *The nine old men*.

A partir de la base estética determinada por el director, las actuaciones pueden apelar a recursos propios del *cartoon*, como por ejemplo la exageración, pero siempre conservando un grado de verosimilitud que haga que el público elija creer en lo que está viendo.

2.4.2 Rodaje / Composición

Con todos los pasos anteriormente explicados completos, en la animación 2D, se pasa al rodaje o, si se trabaja en soporte digital, a la composición que luego será transferida al soporte correspondiente según lo establecido en la preproducción.

En el caso de realizar el rodaje, se componen todos los elementos que luego son fotografiados cuadro por cuadro por el camarógrafo. Trabajando en el entorno digital, dicha composición se realiza mediante un *software* determinado y luego se realiza el *render*, es decir, el procesamiento de una imagen creada a partir de un programa asistido por computadora.

En ambos casos, la composición se realiza a partir de lo que se detalla en la Hoja de Cámara realizada con anterioridad por el encargado del *layout* (Besen, 2008).

En esta etapa, además de los encuadres, movimientos de cámara y animaciones, también es cuando se evalúa la puesta de luces. La misma debe ser trabajada con cuidado ya que es un medio expresivo relevante. Dowlatabadi y Winder (2001) afirman que la iluminación aporta estados anímicos y dramáticos. Por esta razón, el encargado de la iluminación debe tener conocimientos sobre cinematografía y color para realizar la iluminación de los planos.

En la generación de imágenes por computadora, el proceso de iluminación comienza con las pruebas de adaptación al universo de las tres dimensiones y finaliza cuando acaban las animaciones de la escena. A su vez, se deben tener en cuenta los efectos visuales, los cuales son utilizados para crear atmósferas determinadas y estados de ánimo. Los efectos son trabajados a la vez con la iluminación, de modo que ambos creen una unidad homogénea.

Particularmente, en CGI se hace un trabajo determinado referido a las resoluciones. Toda la instancia de pruebas es realizada en baja calidad u *off line*, debido a que el peso de las imágenes es de gran tamaño y el trabajo en la máxima calidad dificultaría la lectura de las mismas por la computadora, haciendo más lentos los tiempos de trabajo. De modo que el

pasaje al trabajo *on line*, calidad alta, se realiza una vez que se comprueba que los resultados serán los deseados, mediante la visualización y crítica del producto en baja calidad (Dowlatabadi, Winder, 2001).

2.4.3 Postproducción

Con el producto en la calidad final y su composición ya establecida, se realizan los últimos retoques/*touch up*, como ser la corrección de color, ya que rara vez los resultados obtenidos por el *render* son los que son mostrados en la copia final.

Una vez que el armado final está terminado, se realizan las copias en positivo y negativo, con los que luego se entregarán a los que les corresponda realizar los *deliverys* del producto animado y la distribución del mismo, todo dependiendo de las intenciones que fueron acordadas desde el principio del proyecto.

Como se puede apreciar, si bien en animación se cumple con las tres etapas comunes de los demás productos audiovisuales, el trabajo más importante se halla principalmente en la preproducción de éste.

Los tiempos de la animación son lentos, pero realizados de forma ordenada y siguiendo los pasos básicos, es posible lograr resultados buenos y genuinos.

En Argentina, el trabajo en dos dimensiones siempre fue el dominante. Aunque un proyecto que recién fue exhibido en el año actual, 2013, parece querer marcar un cambio en lo que se viene mostrando durante todos estos años. En el próximo capítulo se contarán aquellos productores y maestros destacados en animación argentina.

Capítulo 3: Más allá de las fronteras

Como se pudo observar en el recorrido propuesto tanto en el capítulo primero como en el segundo, la animación ha sufrido cambios que la han ido enriqueciendo a lo largo de su historia. Los distintos hitos que se registran en la misma, han permitido que crezca de forma notoria, ya sea a nivel técnico, como así también en lo visual y creativo.

Recordando uno de estos hitos, que ha sido de suma importancia para la historia de la animación, se destaca la realización del primer largometraje animado. A pesar de que en ese momento la animación atravesaba un fuerte desarrollo en Estados Unidos y algunos países europeos, a comienzos del siglo XX, se conoce la primera película animada de metraje largo. Pero dicho suceso no ocurre en estos países donde la experimentación en el área ha dejado numerosos resultados, sino en uno de los países más australes, que es Argentina.

Argentina no se ha quedado atrás en el desarrollo de productos creativos y, actualmente, decenas de hombres y mujeres extranjeros abocados al diseño, la publicidad y, por supuesto, la animación, eligen este país para desarrollarse profesionalmente en estas tareas (Campanario, 2013).

En éste capítulo se propone un repaso por aquellas películas y personajes que han impulsado el mercado local y logrado que el mundo se interese y hable de lo que sucede en este país.

3.1 Dos nombres memorables y más

Con respecto a las producciones locales, se ha tomado la decisión para este ensayo de establecer un foco puntualmente en los trabajos de dos hombres cuyas colaboraciones han aportado a la animación a nivel nacional como internacional. Ellos son Quirino Cristiani y su película que marcó historia, y Manuel García Ferré, el generador de una amplia producción de dibujos animados con impronta argentina.

Sin embargo, es importante reconocer el trabajo de otros artistas que han colaborado a desarrollar la técnica de la disciplina a nivel nacional.

Por un lado, Dante Quintero, nacido en 1908 en Buenos Aires, fue el creador de Patoruzú, un indio argentino semejante a Don Quijote de la Mancha. De acuerdo a lo expresado por Bendazzi (2003), en 1938 Quintero viaja a Estados Unidos y se pone en contacto con los estudios de Walt Disney y de los hermanos Fleischer. A su regreso a Argentina, decidió realizar un largometraje sobre su personaje, y en 1942, se presentó *Upa en apuros*, la primera película argentina de dibujos animados a color con una estética inspirada en la de los Fleischer, el film fue tomado como ejemplo a nivel internacional sobre cómo es una buena animación. (Bendazzi, 2003).

José Burone Bruché fue quien en 1945 adaptó con un formato libre la obra literaria de José Hernández, Martín Fierro, para producir los *Consejos del viejo Vizcacha*. Luego, en 1947, creó una serie de películas cortas bajo el nombre de *El refrán animado* donde cada una contaba con un minuto de duración (González, 2006). Posteriormente, tras realizar películas educativas se dedicaría a la publicidad (Bendazzi, 2003).

En la década del 50, Jorge Caro, estudiante de Burone Bruché, realizó una serie que tuvo como protagonista a una vizcacha llamada Plácido, personaje que ganó popularidad y que protagonizó tres cortometrajes, entre ellos, *Puños de campeón* (1950). En este período también se destacarían los trabajos de Víctor Iturralde Rúa quien, manteniendo una estética que hacía referencia a Norman McLaren, dibujaba sobre las cintas de celuloide y con ello llevó a cabo una vasta producción, donde se pueden encontrar títulos como *Ideítas* (1952) y *Piripipi* (1954), entre otras. Rodolfo Julio Bardi realizó *Composición* (1954) donde a través de la combinación de azulejos, hilos, cristales y otros materiales, logró contar una historia. Luego, José Arcuri mediante dibujos geométricos realizó una película abstracta llamada *Continuidad plástica*, en 1958 (Bendazzi, 2003).

En este momento llega la televisión lo cual significó una salida alternativa para los animadores, donde podían desenvolverse en un ámbito distinto como es, por ejemplo, la

publicidad. En este soporte predominaban técnicas animadas de objetos, cartones y dibujos animados. Los comerciales comenzaron a crecer dentro de la pantalla chica; mejoraron las técnicas de animación y la elaboración de los diseños, asimismo, la filmación de los productos y el desarrollo del sonido y para los años 60 y 70 llegaría a un punto supremo, donde se destacan artistas como Carlos Costantini, Alberto del Castillo, entre otros (González, 2006).

El traspaso de las historietas a lenguaje cinematográfico a partir de técnicas animadas fue otro recurso que caracterizó a los años 60. Se pueden encontrar entonces los trabajos de Jorge Catú Martín, como son *La pared* (1960) y *Compacto cupé* (1964), y que en los 70 dirigiría más de 200 producciones protagonizadas por Mafalda, el personaje de Joaquín Lavado, o *Quino*, su seudónimo popular. En este caso, Mafalda es una prueba comprobable de que las tiras cómicas argentinas contaban con un potencial que resultaba provechoso mostrar y las cuales valían la pena poseer su versión animada (Bendazzi, 2003).

3.1.1 Quirino Cristiani: el precursor

En 1900, a la edad de tres años y de raíces italianas, Quirino Cristiani llega a la Argentina. Desde joven mostró una habilidad nata para dibujar, y con ella, tuvo acceso a ocupar un puesto como caricaturista en el diario Última Hora. Fue entonces cuando otro italiano, aficionado al cine, se contactó con Cristiani. Federico Valle- uno de los mayores productores de cine de animación a nivel global en aquella época- sorprendido por las caricaturas, pidió a Cristiani que realizara un trabajo similar pero para su compañía. Prontamente, sus dibujos comenzaron a ser comentados por el público y Valle propuso al joven Cristiani darle movimiento a esos dibujos y hacerlos, así, más llamativos aún. Siguiendo esas indicaciones y con un exhaustivo estudio de cómo llevar a cabo las intenciones de su patrón, el muchacho utilizando la figura del actual presidente de esa época, Hipólito Yrigoyen, recortó la misma en piezas anatómicas y las articuló con hilo.

Acto seguido, realizó una filmación cuadro a cuadro, efectuando un movimiento en cada uno de ellos y esos fueron los primeros pasos de un Yrigoyen en dos dimensiones. Luego, Cristiani registró de forma inmediata su trabajo (González, 2006).

El público de comienzos del siglo XX, anonadado e intrigado por encontrar una explicación a cómo había sido posible elaborar una ilusión semejante, convirtió instantáneamente al trabajo de Cristiani en un éxito. Como consecuencia, Valle le propuso realizar el mismo trabajo pero adaptado al formato de un largometraje, que se convertiría en el primer film animado de la historia (Bendazzi, 2008).

El Apóstol (1917), película que representaba una sátira al gobierno del presidente Yrigoyen, fue exitosa durante las primeras semanas de exposición, aunque no de mayor trascendencia. Sin embargo, Valle era conocedor que estaba ante un suceso nunca antes ocurrido. En el film, Cristiani fue el principal responsable de realizar la animación, aunque fue asistido por otros dibujantes. No sólo se utilizó la técnica de figuras recortadas en cartón, también se implementó el uso de maquetas en combinación con los bosquejos. Las complicaciones con la continuidad lumínica, la manipulación y adaptación de las cámaras al formato del dibujo animado dieron como resultado una película de 1700 metros de material fílmico y 50 minutos de duración.

El Apóstol era el impulso de Valle necesitaba para llevar a cabo una serie de producciones consecutivas, comenzando por *La Carmen Criolla* o *Una noche de gala en el Colón*, realizada con muñecos animado y con la dirección de Andrés Ducaud, quien había sido escenógrafo en *El Apóstol* (Bendazzi, 2008).

Un año después de exhibir la película que marcaba historia, Cristiani presenta su nuevo film, *Sin dejar rastros*, basado en los duros sucesos de la Primera Guerra Mundial, mostrando la postura de Argentina ante la misma y la posibilidad de quebrantar su neutralidad ante la guerra. Sin embargo, la película fue secuestrada por el Ministerio del Interior al momento del estreno y, dándole honor a su título, nunca apareció ni se volvieron a conocer datos sobre ella (González, 2006).

No obstante, el hombre no interrumpió su producción de films de dibujos animados. Su sello personal era la sátira, presentada en formato de cortometraje y un solo acto. Para el año 1927, funda los Estudios Cristiani, un laboratorio donde se trabajaba con el procesamiento de producciones locales, como así también el subtulado de películas extranjeras. Asimismo, la elaboración de cortometrajes de carácter publicitarios que realizó para la Metro Goldwyn Mayer fue el motor de un nuevo proyecto de Cristiani, que también marcaría un acontecimiento importante en esta historia. *Peludópolis*, de 1931, además de ser el segundo largometraje animado elaborado por Cristiani, fue el primer largometraje sonoro de animación. La novedad de este film estaba en proyectar el contenido visual y, en paralelo, reproducir el sonido el cual se encontraba grabado en un disco y estaba previamente sincronizado con la imagen. Al igual que *El Apóstol* conformaba una sátira política, contada a través de la originalidad que tanto caracterizaba a este precursor. Ahora bien, la situación política que se vivía no era alentadora en absoluto, por lo tanto no había una respuesta entusiasta del público. En términos comerciales, *Peludópolis* fue un fracaso (González, 2006).

Según González (2006), el mismo Walt Disney fue espectador de esta film. En 1942, tras estrenar *Fantasia*, Disney viajó a la Argentina con el propósito de reclutar a Cristiani y llevar a cabo una serie de películas con personajes sudamericanos. Luego de que Cristiani proyectó su film sonoro animado, el creador del ratón Mickey quedó sorprendido y hasta se negaba a creer que la película haya sido hecha por una única persona, cuando una producción similar en sus estudios requería no menos de veinte dibujantes que conformen el equipo. Inmediatamente, Disney ofreció un lugar de trabajo a Cristiani, aunque el mismo refutó la oferta pero no sin antes presentarle las caricaturas gauchescas de su amigo, Molina Campos. Por consiguiente, Molina Campos viajó a Estados Unidos y realizó los dibujos que a Disney tanto habían impresionado, hasta incluyendo a un gaucho entre ellos (Bendazzi, 2008).

Los Estudios Cristiani sufrieron dos situaciones de incendios que acabaron con las producciones del pionero, entre ellas *El Apóstol* y *Peludópolis*. Después de dichos acontecimientos, Cristiani tomó la decisión de dedicar su trabajo plenamente a la realización de cortometrajes publicitarios y/o recreativos. De estas producciones se destacan los títulos de *El chiste animado* (1933), *Entre pitos y flautas* (1941) y *Carbonada* (1943) (Bendazzi, 2008).

Una vez que los acetatos transparentes habían llegado al país, en 1938, Cristiani *realizó El mono relojero*. La película, inflúa por los grandes animadores estadounidenses como los hermanos Fleischer, es la única pieza con su nombre que se conserva actualmente. Su colega, Juan Oliva, quien también tuvo participación en *El mono relojero*, se encargó posteriormente de fundar ese mismo año la Compañía Argentina de Dibujos Animados (CADDA), estudio de animación al que se le adjudican varios cortometrajes como *La casa del puma* (1940) y *Filipito el pistolero* de 1942.

Siendo el responsable de incorporar recursos que enriquecieron por sobremanera al cine, Quirino Cristiani muere en su casa de Bernal, en el partido de Quilmes, en agosto de 1984.

Según Cristiani (1917), aquel que se dedica al dibujo posee la tarea de comentar, con un tinte mordaz, los hechos cotidianos, cómo actúa la política y las distintas costumbres del pueblo.

Por su parte, y gracias a su vertiginosa mano para producir dibujos, se contaba con producciones diarias de imágenes de carácter cómico y sarcástico realizadas por Cristiani.

Como escribe Bendazzi en su libro dedicado únicamente al dibujante que se trata en este apartado, Quirino Cristiani no sólo era un habilidoso del bricolaje y un amante de los experimentos, también se destacaba por resolver las inquietudes que se presentaban recurriendo a su ingenio y mediante los escasos recursos que caracterizaba a una

Argentina de principios de siglo XX y en época de guerras. Por estas razones es que siempre será recordado. (Bendazzi, 2008).

3.1.2 Manuel García Ferré: el Disney criollo

Nacido en Almería, España, en 1929, a los 17 años llega García Ferré a la Argentina, huyendo de una comunidad europea viviendo en situación de posguerra. Desde joven tuvo una mente imaginativa desmedida, lo que lo llevó a crear las que, actualmente, son consideradas las grandes figuras animadas que posee la industria argentina de animación (Van Dam, 2013f).

No sólo gozaba de una imaginación que atrapaba a los más pequeños, desde esa mirada infantil y la nobleza de sus personajes, sino que era un creador incesante de los mismos. Los personajes eran una traducción de la mirada de Ferré, de su situación de inmigrante en un país donde hacía eco la caída de la Bolsa de Nueva York y traía como consecuencia un panorama de desorden social, huelgas y hambre. En este contexto, nacen sus famosos personajes Hijitus, Neurus, Larguirucho, entre tantos otros. Sin embargo, éstos nunca abandonaron la inocencia y sagacidad que García Ferré les concedió desde el primer momento (Stiletano, 2013a).

Su primer personaje que ganó popularidad fue Pi-Pío, una clara metáfora de la niñez eterna, representada por un pollito que nunca terminó de salir del huevo (Van Dam, 2013f).

Manuel García Ferré hacía un uso inteligente de la tríada nombre - diseño/imagen – personalidad. Tenía talento para lograr una síntesis visual de la personalidad de sus creaciones y que éstos transmitan simpleza, originalidad, funcionalidad dentro del mercado, pero si dejar de lado cierto atractivo particular (Van Dam, 2013f).

Un ejemplo claro es, como el propio Ferré expresó, Calculín, cuya inteligencia fue representada simplemente por un libro en su cabeza a modo de cabello, complementándose con unos anteojos, lo suficientemente gruesos para que no se vean

los ojos detrás de los mismos. Una traducción sintética y significativa para la concepción de un personaje memorable (Stiletano, 2013a).

La utilización intuitiva pero de forma correcta de las herramientas básicas de la narrativa audiovisual, el guión y sus componentes son visibles en, por ejemplo, el personaje del Búho, integrante del reparto de la Bruja Cachavacha (1967), quien utilizaba el recurso de guión de personaje de conciencia externa, con el fin de comunicar los pensamientos del personaje principal sin la necesidad de que el mismo lo exprese de forma directa. El Búho, en este caso, es una representación de la consciencia de Cachavacha y sus pensamientos morales y éticos. En efecto, otra de las virtudes de Ferré es lograr la identificación a partir de sus personajes (Cáceres, 2004).

La fonética ocupa un lugar fundamental en su obra, aplicada en las rimas; las voces y expresiones propias de cada uno de los personajes, dándole la actitud necesaria para la formación de la personalidad de los mismos; la música. La fonética como herramienta pedagógica, dando una bienvenida a los niños al mundo de las palabras a través de métodos lúdicos, modificándolas y reinterpretándolas.

De acuerdo a lo señalado por Carolina Rodríguez, los personajes, basados en los estereotipos de la época, poseen una expresión formal y correcta entre ellos, aunque también recurren a ciertos modismos y jergas que logran una mayor identificación por parte de los espectadores locales. Por ejemplo, el personaje de Larguirucho, un ratón que se caracteriza por su ingenuidad y su actitud, en cierto modo, tonta, se dirige a los niños mediante el término *pibes*, proveniente del lunfardo (Rodríguez, 2011). Esto no sólo otorga un sentimiento de identificación por parte del público, sino que también lo hace partícipe de aquel universo creado a partir de lápiz y papel.

En sus inicios, la estética de sus dibujos se caracterizaba por una paleta donde predominaban los contrastes de tipo claro-oscuro -teniendo en cuenta las teorías de Johannes Itten sobre la teoría del color- con un diseño de escenarios simple y de colores lisos. El cambio más notorio se observa en el año 1999 con la película *Manuelita*. En esta

instancia, la paleta cromática estaba conformada por colores saturados, con fondos más complejos, tanto en su composición como en la utilización de texturas para incorporar más detalles a la imagen (Rodríguez, 2011).

Con su habilidad para buscar talentos se formaron los que luego integrarían las nuevas generaciones de animadores en Argentina, como son Carlos Pérez Agüero, Néstor Córdoba, entre muchos otros. Constantemente alentaba a su equipo a continuar con la realización tradicional de dibujos animados a mano y llevar a cabo las técnicas de impronta artesanal. De todas maneras, logró encontrar una combinación armónica entre el método tradicional y la incorporación de la tecnología aportada por los computadores a su productora, Producciones García Ferré, la cual fue fundada en el año 1959 (Stiletano, 2013a). Ferré creía en el trabajo en equipo y en la comunicación de todas las áreas para nutrir los proyectos a través de múltiples puntos de vista.

Su obra se encuentra plagada de referencias hacia grandes de la literatura universal, como es el caso de Oscar Wilde. De todos modos, partiendo de una inspiración, logró incorporar a sus personajes al mercado, hacerlos crecer y que el público los quiera y, así, que los mismos ocupen un espacio propio e individualista, desligándolo de aquella primera inspiración. Esto se puede apreciar en uno de sus máximos personajes, *Hijitus* (Manrupe, 2004).

Tomando lo expresado por Stiletano (2013a), las creaciones y esfuerzos de don Manuel – modo en que era llamado el dibujante por sus seguidores- siempre han sido destinados a los niños, comenzando en medios gráficos y luego encontrando una posibilidad de gran potencial en la televisión. Asimismo, encontró en las revistas un soporte pertinente para llevar a cabo una de sus mayores especialidades: transmitir un entretenimiento inteligente combinado con la didáctica. Sus dos revistas gráficas fueron, en primer lugar, *Billiken*, la cual salió al mercado a comienzos de los años 50. Diez años después, el lanzamiento de *Anteojito* sería una segunda opción de consulta enciclopédica para los chicos en edad escolar. *Anteojito* estuvo presente en el país y los limítrofes durante 37 años, hasta el

2001, cuando Argentina sufre una crisis económica y no hubo otra opción que dar por finalizado el ciclo de publicaciones de la revista.

Con *Anteojito* consolidado en 1967 como un ícono de los niños y encabezando uno de sus máximos éxitos, García Ferré comienza un proyecto que terminaría de consagrarlo como el maestro de los dibujos animados en el país. Partiendo como un personaje secundario de *Las aventuras de Pi-Pío*, el personaje de Hijitus requirió una reformulación y modernización en su trazo, con el fin de que responda a los gustos del público infantil de mediados de los años 60. Como consecuencia, Hijitus pasó a ser el protagonista de la nueva serie, con nuevos atributos que engrandecían sus cualidades como personaje y llamaban la atención de los pequeños.

El éxito de *Las aventuras de Hijitus* fue instantáneo. La amplia colección de personajes que la integraban contaban con una creatividad, cualidad muy apreciada por el público.

En septiembre de 1972 se estrena su primer de metraje largo, *Mil intentos y un invento*, protagonizado por Anteojito y Antifaz y se convierte en un triunfo absoluto. Del mismo modo, un año después, *Las aventuras de Hijitus* es comercializada como largometraje a pesar que originalmente no fue concebida de esa forma, como sucedió con la producción anteriormente mencionada (Bonavera, 2011).

Hijitus es aclamado popularmente por ser la representación exacta de la diversión, marcando el pico máximo creativo de su creador. La serie contó con una producción que data desde 1967 y 1974. Para mediados de los años 90 se lanzó *Las Nuevas Aventuras de Hijitus*, aunque el éxito que había logrado 30 años antes no logró igualarse, aún menos superarse.

La alegría, inocencia y perspectiva infantil que tanto caracterizaba a Ferré fueron los responsables de su ensueño cotidiano, dándole la oportunidad de vivir en una realidad donde sus mayores obstáculos recaían en preocupaciones vinculadas a las que viven los niños, es decir, los caprichos, el miedo a la soledad, así como también los amigos, la magia, la música, entre otros. García Ferré decía que debido a la naturaleza de su

profesión, no tenía necesidad de adoptar una postura política o religiosa, lo veía como una gran ventaja y con ello estaba completamente agradecido (Van Dam, 2013f).

El universo que creó, habitado por una numerosa cantidad de dibujos inolvidables debe su éxito también a la cantidad de formatos comerciales en los que éstos eran presentados, ya sean las revistas y tiras cómicas, películas, series de televisión, publicidades, discos, por ejemplo (Stiletano, 2013a).

No obstante, García Ferré nunca se detuvo y continuó experimentando dentro de ese universo. Además de ser pionero, siempre prestó especial atención a la evolución de la técnica para probar suerte en las distintas posibilidades y variedades que la animación presenta. Así fue como llegó a realizar su último trabajo cinematográfico, *Soledad y Larguirucho* (2012), conformando su primera experiencia en la combinación de personajes reales con otros animados, sin dejar cifras memorables en la taquilla (Stiletano, 2013a).

Aún con nuevos proyectos en mente, Manuel García Ferré fallece el 28 de marzo del presente año 2013. Su legado está conformado por elementos que otorgan calidad a sus realizaciones, donde convergen ideas visuales y fonéticas, una estructura narrativa clásica, estrategias tanto de producción, como de exhibición y *merchandising*, y comunicación pedagógica mediante la creación de familias de personajes. Sus creaciones han marcado la cultura de los dibujos animados en Argentina, hay dejado una huella en historia de los dibujos animado del país y en los corazones de todos sus seguidores (Stiletano, 2013a).

3.2 Una puerta a la animación extranjera: *Caloi en su tinta*

Como se cuenta en el sitio web oficial, *Caloi en su tinta* fue un ciclo televisivo dedicado especialmente a la difusión de cine de animación de autor y de las artes plásticas. El mismo tuvo su primera transmisión en el año 1990, conducido por el dibujante y humorista gráfico argentina, Carlos Loiseau, conocido popularmente con el sobrenombre

Caloi, y dirigido por su esposa, María Verónica Ramírez, artista plástica argentina vinculada al trabajo en animación. El programa, durante sus primeros 10 años de transmisión (1990-2000) ha sido emitido ininterrumpidamente en la señal de cable Canal 7 en el país y posteriormente, del 2001 al 2003 Canal (á) en el resto de Latinoamérica (Codarin, 2013).

Caloi era un conductor con un perfil completamente didáctico, recurriendo constantemente al humor y la ironía; a través de la interacción con distintas animaciones y efectos especiales, el presentación introducía información sobre distintos animadores de gran peso internacional, como por ejemplo Aardman Animation, John Lasseter, Oscar Grillo, entre otros, y cómo los mismos se lograban vincular con otras disciplinas dentro del ámbito del diseño y el arte (Caloi, 2010).

Cinco años después de su comienzo, *Caloi en su tinta* pasó a ser una productora de carácter independiente la cual desarrollaba innumerables actividades dentro del ámbito cultural, siempre en pos del incremento en la producción de animación. Entonces comenzaron a realizarse ciclos de cineanimación con la participación de destacados realizadores de todas partes del mundo, entre ellos Barry Purves, dedicado a la animación 3D corpórea – ver Capítulo 2-, el particular estilo de Bill Plympton, entre muchos más; hubo seminarios afines; concursos, todos ligados al cine, la publicidad y la televisión especializada a la disciplina. Asimismo, se realizaron varias exposiciones vinculadas al arte plástico y gráfico en distintos salones de la Ciudad de Buenos Aires, donde también Loiseau realiza un homenaje a su creación más exitosa, *Clemente*, para el aniversario número 30 del mismo (Caloi en su tinta, 2008).

Con 10 años en la televisión, se realizan proyecciones al aire libre en diferentes plazas y parques del país, donde la producción del programa instaura un nuevo espacio de difusión de la animación, mediante la instalación de una pantalla gigante inflable donde reproducían los nuevos estrenos animados, dando la iniciativa a la creación de nuevos circuitos de exhibición y con convocatorias multitudinarias. A su vez, se ofrecieron

proyecciones gratuitas en las distintas provincias de Argentina y en espacios abiertos porteños, como por ejemplo, la Biblioteca Nacional (Caloi, 2010).

Para el año 2006, el Festival Internacional de Cine de Mar de Plata funda una sección exclusiva a la animación, bautizándola con el mismo nombre que el ciclo de televisión, y al año siguiente *Caloi en su tinta* presentó en esa ocasión una selección sobre la animación con más de 120 películas que conformarían un panorama internacional, uno argentino y una retrospectiva de *Aardman Animation*, estudio de animación extranjero dedicado de forma exclusiva a la animación con plastilina. A su vez, la producción llevó a cabo el largometraje *Anima Buenos Aires*, estrenado en 2011, una animación de impronta criolla donde converge la magia de Buenos Aires con el tango (Caloi en su tinta, 2008).

Debido a las características propias del programa, el mismo ha sido convocado repetidamente a festivales tanto argentinos como internacionales y ha recibido varios premios de reconocimiento, como ser el *Martin Fierro* en 1993 al mejor programa de interés cultural y educativo de la televisión local, otorgado a la producción radiotelevisiva por la Asociación de Periodistas de la Televisión y la Radiofonía Argentinas (APTRA). Y para fines de 2008, salieron a la venta los tres dvds de *Caloi en su tinta*, con la selección de los mejores programas presentados durante el ciclo de Carlos Loiseau condujo durante más de 10 años y el cual significó un verdadero trabajo con el fin de lograr la expansión en la realización de animaciones. (Caloi, 2010)

De acuerdo con lo escrito por Fernando Codarin, *Caloi en su tinta* es un claro ejemplo de cómo los humoristas gráficos han sido un factor de gran importancia para crear el vínculo y eficaz transición de la animación al universo de la televisión. (Codarin, 2013).

3.3 El crecimiento en la producción CGI

Actualmente, las producciones cinematográficas de dibujos animados atraviesan un período de crecimiento y aceptación a nivel internacional, y como se mencionaba al comienzo del presente capítulo, Argentina posee un gran potencial creativo entre los

profesionales que desempeñan su trabajo cotidianamente. Con la participación de éstos se lograron producciones de gran nivel narrativo y técnico, y muchas de ellas han dado que hablar en el resto del mundo.

A continuación se describirán dos ejemplos seleccionados por la autora, los cuales son considerados de una misma relevancia significativa tanto en el campo local como a nivel internacional. Lo interesante de ambos trabajos es encontrar aquellos puntos de contacto y comprender que ambas funcionan como punto de inicio en el desarrollo de la industria.

3.3.1 Aves y programas libres

Por un lado, se encuentra *Plumíferos, aventuras voladoras* (2010) que cuenta la historia de un grupo de aves que busca esquivar los obstáculos que se les presentan en el camino hacia la búsqueda de la libertad.

El argumento no es lo que llamativo de la película sino su peculiar realización. Con el desafío de llevar a cabo la primera película en el mundo a partir de un *software open source*, en otras palabras, un programa de desarrollo libre el cual no requiere de una licencia para su utilización, un grupo de guionistas, dibujantes, animadores, artistas y programadores en formación se establecieron como equipo de trabajo, bajo el nombre de *Manos Digitales Animation Studio*, para poder realizar su cometido (Molero, 2007).

Cuenta Gustavo Gianinni, uno de sus guionistas, que la idea de realizar *Plumíferos* nace luego de la crisis del 2001, cuando acceder a la licencia de un software de uso comercial estaba fuera del alcance de muchas productoras audiovisuales, y fue por eso que comenzaron a estudiar y especializarse en los programas libres (Gianinni, 2010).

Elaborada en su totalidad en un software de CGI -*Computer-Generated Imagery*- llamado *Blender*, *Plumíferos* es pionera por ser la primera película realizada por completo en un *software* de uso libre. Puntualmente, el *Blender* es uno de los tantos programas que conforma la categoría de CGI. El mismo se dedica específicamente a la creación de

figuras en tres dimensiones, por ende, su modelado y, del mismo modo, su manipulación y animación (Torres, 2008).

Sin embargo, el film de Daniel Di Filippo no ha recibido buenas respuestas por parte del público y ha sido muy criticada por la prensa; hasta la han descrito como esquemática y previsible; de animación y estética fallidas; con dibujos que causan rechazo, por ejemplo como fue el caso de la periodista Laura Gentile en el 2010.

Objetivamente es importante comprender lo que significa llevar a cabo una película realizada íntegramente en un programa de uso libre. Desde el comienzo del proyecto, ya se plantean ciertas limitaciones y hay que lograr avanzar con los recursos que la misma herramienta provee. En este caso, el equipo de *Manos Digitales* logró tener una comunicación continua con los desarrolladores de *Blender*, por ende, ante las complicaciones que se les presentaban contaban con la posibilidad de incorporar mejoras y *parches*, a las que posteriormente llamarían *PlumiBlender Gauchito* (Molero, 2007).

Continuando con el testimonio de Gianinni (2010), un factor que dificultó la realización del film fue el tiempo de renderización o el procesamiento de los fotogramas de la película, ya que los resultados no pueden ser visualizados en tiempo real. Particularmente, la renderización en animación supone una gran inversión de tiempo y, dependiendo la complejidad de la animación y la calidad en la que se está trabajando, se va a determinar el tiempo del *render* de cada uno de los cuadros. Asimismo, la película suma otros tipos de problemas vinculados a lo estético. En cuanto al diseño de los personajes, se puede afirmar que los mismos son poco atractivos. Continuando con esta línea, las animaciones de los mismos son más bien limitadas, por consiguiente, la actuación de los personajes no resulta convincente (Russo, 2010).

Aun así, el mérito de haber realizado *Plumíferos*, teniendo en cuenta las circunstancias mencionadas con anterioridad, otorgan un claro panorama de cómo la perseverancia y el trabajo del equipo ha logrado seguir adelante y lograr su cometido, obteniendo como resultado un producto que, aunque la crítica no la favorezca, no deja de ser la primera

producción de metraje largo realizada en CGI a través de un programa que cualquiera puede aprender y dominar. Estrenada en febrero del 2010, el film ha ganado numerosos premios, lo cual es un gran reconocimiento al esfuerzo del equipo que trabajó durante tres años y medio en la producción (Manos Libres Animation Studio S.A, 2010).

Plumíferos ha dado que hablar; incluso ha contado con el asesoramiento artístico de uno de los directores de cine argentino más querido y respetado de la actualidad, Juan José Campanella (Russo, 2010).

Se encuentra, entonces, el primer punto de contacto entre *Plumíferos* y la gigantesca reciente producción del cine de animación: *Metegol*.

3.3.2 Un grito de gol a la animación

Por otro lado, y visualmente bien diferenciada de la producción mencionada anteriormente, se encuentra el caso de *Metegol* (2013), la película dirigida por Campanella y que se ha convertido en la película de animación más importante en Argentina como en Latinoamérica (La Cosa, 2013).

La idea que impulsó a la realización de la película se desprende del deseo de Gastón Gorali –productor de *Metegol*- en llevar a cabo la versión cinematográfica del cuento corto *Memorias de un wing derecho* de Roberto Fontanarrosa. Curiosamente, la extensión total del escrito de Fontanarrosa no supera las 1.700 palabras, por ende, tras acordar una reunión en un bar con Campanella y concretar la realización del proyecto, en el año 2008 comenzó el desarrollo del guión de la película. El mismo conserva la esencia de *Memorias de un wing derecho*, pero los conflictos y puntos de giro que resultaron en la película fueron guionados con ayuda de Eduardo Sacheri, quien ya había formado parte del equipo de la película que harían a Campanella merecedor del premio de la Academia de Hollywood, *El secreto de sus ojos* (2009) (Gorali, 2013). Anteriormente, Campanella junto con Gorali y Axel Kuschevatzky –productor y aficionado del cine- habían elaborado un primer boceto del guión, pero luego se incorporó al equipo Sacheri, quien con sus

ideas terminó dando un vuelco de importante relevancia al guión de la película. A partir de éste, se comenzó con la realización (La Cosa, 2013).

Por su parte, Juan Campanella cuenta que lo que en un principio lo atrajo fue el hecho de combinar la animación –rama del cine en el que nunca antes había incursionado- con una buena historia y que conformen un producto con una huella artesanal y donde se transmiten valores propios del pueblo argentino.

La noticia se expandió rápidamente, y así empezó a conformarse el equipo de trabajo, donde participaron aproximadamente 100 animadores de distintos países, en su mayoría jóvenes que no superaban los 30 años de edad, establecidos en el estudio de Bajo Belgrano, 100 Bares-Catmandú. Entre ellos, trabajaron personas que había participado en renombradas producciones del cine hollywoodense, como en *El Señor de los Anillos* (2001), *Avatar* (2009), y animadores del estudio de animación DreamWorks (Scherer, 2011).

Por otro lado, la película cuenta con el apoyo de estudios de animación situados en Madrid. Allí se realizaron 20 minutos de animación para *Metegol*; lo restante fue animado en el estudio de Belgrano, y fue un proceso que en total llevó dos años de trabajo.

Son varios los factores que llaman la atención en *Metegol*, en comparación a las otras producciones elaboradas en Argentina. Uno de ellos, son los fondos y los escenarios. Con el trabajo de Nelson Luty, director de arte del proyecto, se crearon los *sets* con un nivel de complejidad e impecable diseño.

Sergio Pablos en la entrevista que le realizó Scherer (2011) cuenta que colaboró desde España con la animación de *Metegol*, y que los desafíos que se plantearon con la película fueron principalmente dos: en primer lugar, que la producción tenga una llegada al público internacional; y en segundo lugar, el mayor y más ambicioso reto de todos, que los espectadores no encuentren la diferencia entre *Metegol* y las millonarias producciones que se realizan en los estudios de Pixar o DreamWorks (Scherer, 2011).

Con un presupuesto de aproximadamente 20 millones de dólares, es decir, una cuarta parte de lo gastado en una película de los estudios Pixar, *Metegol* se ha convertido en la mayor producción cinematográfica de Latinoamérica (Cassese, 2013). La película contó con el soporte tecnológico proporcionada por *Hewlett-Packard* (HP) e *Intel*, las cuales ya habían establecido vínculos laborales con los grandes estudios de la animación mundial. Al igual que *Plumíferos*, algo que complicó los tiempos de la producción fue el *render*, ya que se requerían 10 horas para renderizar un solo fotograma. Afortunadamente, se contó con la ayuda de otros países para realizar este proceso (La Cosa, 2013).

La mirada y experiencia de Campanella significó un beneficio extra en la producción, ya que al ser su primera experiencia en la animación incorporó métodos que no son habituales en este tipo de producción audiovisual. Por ejemplo, en la muestra de *Metegol* presentada en el Centro Cultural Recoleta del 25 de julio al 25 de agosto de 2013 se mostraron las distintas etapas de realización del film y la que viene al caso es la mención del grabado de las voces de los personajes. En esta instancia, el director realizó castings a actores, la mayor parte de ellos, destacados del cine y la televisión argentina, y una vez que se había efectuado la selección, fueron citados al estudio de grabación. En este entorno, se construyeron los decorados en la misma sala y los actores llevaban a cabo una actuación real como si estuvieran en un teatro. De este modo, las actuaciones resultaron de mayor verosimilitud y la calidad final es muy diferente a lo que se acostumbra a ver en las películas de este tipo.

A su vez, otro aporte de Campanella fue el contratar a su director de fotografía, Félix Monti, que si bien trabaja para el cine en vivo, sus conocimientos sobre la composición pictórica de la imagen han sido de vital importancia para obtener los resultados, que estéticamente son de gran atractivo, y guiar a la producción hacia la creación de un producto diferente al resto (Gorali, 2013).

Si bien es muy pronto para especular sobre los resultados que producirá la película de Campanella ya que la misma ha hecho su aparición en la pantalla grande hace pocos

meses, muchos profesionales y conocedores del cine animado concuerdan en que la misma será la que marque un punto de giro dentro de la historia del cine local. De hecho, Gorali (2011) le ha expresado a Scherer en la entrevista que este le realizó que se muestra convencido de esto y agrega que con la película y el abundante interés por parte de la sociedad en conocer más sobre la misma, la intención es generar un programa de capacitación en animación a los interesados para que posteriormente puedan presentarse a trabajos en el exterior (Scherer, 2011). Se trata de un programa de becas para especializar a quienes apliquen a la capacitación en animación y con eso asegurarles un trabajo en los estudios locales o internacionales, así como el trabajo individual. En principio, la beca comenzará siendo únicamente de personajes 3D, pero se estima la apertura de nuevas especializaciones para los próximos años (Télam, 2013). En este momento, el panorama es muy optimista para la animación local.

Capítulo 4: Nuevos relatos, medios y audiencias

Se ha establecido que en el contexto actual existe un positivismo creciente en cuanto al audiovisual se refiere y, específicamente respondiendo al enfoque del PG, en el área de la animación. Es por eso que es importante tener en cuenta que los avances tecnológicos han potenciado e incentivado la creación de nuevas herramientas y estrategias de difusión.

Asimismo, a partir de la evolución tecnológica y las tendencias relacionadas a los procesos dentro de las industrias creativas, en el área se ha comenzado a explorar la posibilidad de desenvolverse en nuevas plataformas tecnológicas, probando modos alternativos a los tradicionales, como se muestran en el arte cinematográfico y el televisivo. De esto se desprende la necesidad de orientar los sucesos hacia nuevas formas de difusión de los productores, como es el caso de las multiplataformas (Buenos Aires Ciudad, 2012).

4.1 Entes involucrados

El crecimiento de la industria exige llevar el papel del animador a nuevos escenarios y otorgar a la incumbencia profesional del rol un mayor acceso a ámbitos en los que con anterioridad no era tenido en cuenta, como en el caso de la actividad sindical. Para ello hay que considerar qué lugar ocupa el animador dentro de los distintos entes que integran la industria de lo audiovisual y específicamente de la animación. De estos temas se tratarán a continuación en el desarrollo del PG.

4.1.1 A.A.C.A.

Para fines de los años 70, como consecuencia de la baja en la producción de publicidades animadas en el país, se volvieron a conformar grupos de animadores experimentados para retomar la producción de largometrajes animados nacionales. Fue

entonces que surgiría la Asociación Argentina de Realizadores de Cine de Animación (A.A.R.C.A.), siendo el antecedente directo a la formación de A.A.C.A.

La Asociación Argentina de Cine de Animación (A.A.C.A.) es una entidad sin fines de lucro fundada en octubre del 2006 con el fin de fomentar el desarrollo de la animación en el país, incluyendo la participación de todas aquellas personas interesadas en generar producciones animadas y difundir las mismas dentro de la sociedad.

Basada en los mismos principios que la entidad francesa *Association Internationale du Film D'Animation* (A.S.I.F.A.) o Asociación Internacional de Cine de Animación, creada en 1960, este organismo posee una cultura organizacional regida por tres claros objetivos: en primer lugar, dar la oportunidad a los trabajadores del área a la participación en los distintos medios de comunicación internacionales mediante publicaciones de carácter público; seguido de defender los Derechos de los Animadores y de la animación de general a partir de la formación, desarrollo, por ejemplo; y por último, incentivar el vínculo pacífico entre los que ejercen el trabajo a través de las reuniones, talleres, entre otros.

Debido a esta preservación que A.A.C.A. decidió mantener a partir de los objetivos de A.S.I.F.A., un año después de su inauguración fue reconocida internacionalmente y designada oficialmente como la entidad representante en Argentina, pasando a ser AACAA-ASIFA Argentina, convirtiéndose en el primer grupo nacional escogido para representar el hemisferio sur (Desplats, 2013).

4.1.2 U.I.P.A.A.

La recientemente incorporada Unión Industrial Argentina de Productores de Animación y Artes Audiovisuales (U.I.P.A.A.) también conforma una de las entidades sin fines de lucro que posee como misión, principalmente desarrollar y fortalecer la industria de la animación y artes audiovisuales en Argentina para luego promoverla tanto en el país como en el exterior (U.I.P.A.A., 2013). Construye su cultura organización sobre tres conceptos básicos que son: la educación, realizando la misma a través de la instituciones

tanto públicas como privadas y certificando la calidad de los profesionales que integran el rubro; el fomento, promoviendo el movimiento activo dentro de la industria, creando apoyos económicos, contribuyendo a la definición de contratos de producción, fortaleciendo el lazo entre las compañías dedicadas a la animación y el Estado; y finalmente, la producción, llevando a cabo informes actualizados sobre la situación y el crecimiento del sector, teniendo pleno conocimiento de los profesionales que integran la industria representándolos en el país como en el exterior, creando políticas económicas para sustentar la realización de audiovisuales en Argentina (U.I.P.A.A., 2013). Germán Calvi, miembro activo de la Unión Industrial Argentina de Productores de Animación y Artes Audiovisuales informa a la agencia de noticias Télam que "queremos aprovechar el potencial de las empresas para promover el comercio exterior con proyectos competitivos, mejorar la presencia de los contenidos argentinos en el mundo y posicionar al país en el mercado del cine de animación mundial" (Télam, 2013, párrafo 7).

4.1.3 S.I.C.A.

La Asociación Gremial de la Industria Cinematográfica Argentina (A.G.I.C.A.) es la que marca el inicio de la actividad gremial en la industria del cine en el país, a partir de septiembre de 1944, cuando se llevó a cabo una reunión entre un grupo de trabajadores de los estudios y productoras líderes en el país. Cuatro años después, la misma pasaría a llamarse el Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina (S.I.C.A.). Éste está integrado por todos aquellos trabajadores que ejercen un papel dentro de la industria cinematográfica, tanto en el cine como en el video, defendiendo y promoviendo sus derechos intereses en el rol profesional; por ende, establece sus salarios mínimos de pago, el costo de las horas extras, entre otros. Además se busca lograr la optimización de las condiciones socio-laborales de los miembros representados por la entidad en sus respectivas actividades, brindando adicionalmente una cobertura médica y asistencia

social a través de la obra social, O.S.P.I.C. -Obra Social del Personal de la Industria del Caucho (Centro de Formación Profesional, 2013).

Lo que resulta llamativo en este caso es que, tras realizar una observación dentro de los rubros a los que el S.I.C.A. representa el animador no se encuentra entre ellos. Es decir, el acuerdo de salario de un animador surge de la negociación del profesional con el cliente y no como lo estandariza el sindicato de la industria cinematográfica. Esto lleva a la reflexión de por qué el rol que los animadores, una figura que se ganó su lugar dentro de la industria como el resto de los profesionales que trabajan en la misma, posee una condición especial a las demás tareas (Centro de Formación Profesional, 2013).

Como se plantea desde el inicio del presente ensayo, el éxito de la película de Campanella resultó un estímulo positivo y sirvió para que comiencen a surgir distintas movilizaciones dentro de la industria. Un hecho aplicado a esto es que, por ejemplo, no parece casualidad que tras dos meses luego del estreno de *Metegol*, el S.I.C.A. recapacite sobre sus propios principios en cuanto al trabajo de los animadores dentro del mercado de lo audiovisual y realice un llamado a los que integran activamente el sector. Entrando en detalle, el pasado 27 de septiembre de 2013, el sindicato en colaboración con la U.I.P.A.A., convocó a los trabajadores a una reunión para informarlos sobre las medidas que se están tomando para establecer salarios regularizados por el ente, actividad que hasta ahora no había llevado a cabo el S.I.C.A. en sus años de gestión dentro del área audiovisual (Brand, 2013).

Si bien resulta precipitado el sacar conclusiones tan tempranas, no cabe duda que el sector de la animación se encuentra movilizado, en actividad de mejora, sobre todo en estos últimos períodos de tiempo.

4.1.4 I.N.C.A.A.

Durante los años 40 se establece el gran auge de producciones del cine nacional, conocida como la época dorada de los grandes estudios. En este contexto es que surge

el S.I.C.A., como se ha explicado con anterioridad. Sin embargo, la década del 60 trae una importante mengua en la producción local. Como consecuencia de esto, en 1968 se decreta la Ley de cine argentina, ley n°17.741 (t.o. 1248/01), la cual determina en su primer artículo que el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (I.N.C.A.A.) es un ente autárquico, es decir, que posee un dominio propio y no estatal ya que no recibe fondos del Estado; dependiente de la Secretaría de Cultura del Ministerio de Cultura y Educación de la Nación. Además, el concepto fundamental de la *ley de cine* expresa que las dos principales acciones del I.N.C.A.A. son: "el fomento y regulación de la actividad cinematográfica en todo el territorio de la República y en el exterior en cuanto se refiere a la cinematografía nacional". (Ley N°17741, 1968).

Por consiguiente, el Instituto debe fomentar el desarrollo de las actividades cinematográficas en la república y para lograrlo, es promotor de decenas de concursos abarcando distintos rubros dentro de lo audiovisual, sosteniendo la producción a partir de una serie de subsidios para los ganadores de dichos concursos. Éstos serán explicados posteriormente cuando se desarrolle la temática del fomento nacional.

Debido a las nuevas tecnologías y el apogeo de la era digital se provocó un cambio en el paradigma que afecta directamente a los productos audiovisuales y lo que conlleva la producción de las mismas. Ante semejante cambio, los países desarrollados han optado, por ejemplo, por usar la tecnología como herramienta de impulso de proyectos vinculados a lo cultural, económico y social. En el caso de un país subdesarrollado como Argentina, el Estado ha tomado como medida ante el cambio sancionar una nueva ley que funcione a modo de complemento de la antes mencionada, *Ley de Cine*, (Diez, 2013). Entonces fue promulgada el 10 de octubre de 2009 la *ley de Servicios de Comunicación Audiovisual* n°26522, también conocida como la *Ley de Medios*, reemplazando a la *ley Nacional de Radiodifusión* n°22285, la cual había sido sancionada en 1980, durante de Dictadura Militar.

La *Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual* establece la democratización y federalización de los medios, permitiendo una llegada más abarcativa a los distintos espectadores de la población e incrementando el número de pantallas de transmisión. Entre los puntos que la misma dispone, es considerable destacar el interés por el incremento en los contenidos nacionales para incorporar más fuentes de producción y lograr una mayor diversidad, convocando a todos los realizadores de Argentina a producir y mostrar sus proyectos dentro de la nueva era digital. De esta manera, la producción de animaciones, ficciones y documentales a los que el I.N.C.A.A. siempre supo darles un lugar en los concursos para el fomento también sean acompañados por el Gobierno de la Nación (Moushon, 2013).

La incorporación de la ley n°26522 dio la posibilidad al Instituto de organizar la Gerencia de Fomento a la Producción de Contenidos para Televisión, Internet y Videojuegos, y específicamente para la animación se generaron concursos específicos que correspondan a la disciplina. Por su parte, la actual Presidente de la entidad, Liliana Mazure ha expresado en una entrevista con el diario La Nación que el I.N.C.A.A. se encuentra interesado en lograr una mayor participación a nivel institución con el desarrollo de los videojuegos, ya que poseen una llegada a muchos jóvenes y además es una manera de trabajar con gráficos animados. De esta forma, asegura que es un deseo colectivo el crear una fuerte industria de animación en Argentina (Stiletano, 2013b). Como representación tangible de dicho interés por la nueva industria, se puede dar el ejemplo del Primer Concurso para el Desarrollo y Promoción Internacional de Proyectos de Series de Animación, lanzado por el I.N.C.A.A. en conjunto con la U.I.P.A.A. en el pasado mes de mayo de 2013.

Por último e introduciendo el caso a modo de complemento, el 1° de septiembre de 2011 tras ser aprobada la ley n°3876 de *Régimen de Promoción de la Actividad Audiovisual*, la cual establece que la misma "es considerada una actividad productiva de transformación, asimilable a la actividad industrial" (Ley N°3876, 2011), se crea el Distrito Audiovisual,

donde se concentran las industrias de audiovisuales, entre ellas las productoras de cine, televisión, publicidad, videojuegos y, pertinentemente, de animación. El Distrito funciona como motor de promoción de distintas actividades dentro de la ciudad de Buenos Aires; invitando tanto a profesionales como amateurs a participar de capacitaciones libres y gratuitas relacionadas a distintas temáticas componentes del mercado (Buenos Aires Ciudad, 2013). En este sentido, el Distrito Audiovisual significa una alternativa de formación para los interesados en lo audiovisual ya que les permite vincularse directamente con el sector, brindándoles útiles herramientas de capacitación y educación en las distintas modalidades.

4.2 Fomento

El fomento y difusión en el país se da a partir del incentivo a producir contenidos para ser exhibidos en festivales tanto nacionales como internacionales, y la presentación de nuevos contenidos a los concursos, como en el caso de los que son organizados por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales. A continuación se presentarán los festivales y concursos de mayor importancia que son desarrollados y promovidos dentro del ámbito de la animación.

4.2.1 Festivales

Zamarella, reconocido director, animador y realizador de animación dentro del sector, explica en una entrevista la importancia de los festivales. Afirma que éstos son como una vidriera hacia la animación internacional, donde se pueden encontrar desde distribuidores hasta compradores. Cuanto más grande es el festival, mayor es la oportunidad de recuperar el dinero que fue invertido en la producción y el producto tendrá una llegada mayor a un público interesado, principalmente, en la animación de autor. Sin embargo, los festivales en su totalidad conforman una instancia importante, donde todo realizador tiene la posibilidad de mostrar sus trabajos.

En Argentina se cuenta con varios festivales vinculados a la animación. Aquí se hará foco en los que poseen mayor relevancia dentro del campo de los dibujos animados que son *Expotoons*, *Nueva Mirada*, festival *Cartón* y *Anima Córdoba*.

El festival internacional de animación *Expotoons* fue fundado en el año 2007 por la productora Encuadre, quien posee más de 30 años de trayectoria internacional dentro del campo de la animación.

Es uno de los festivales más grandes y representativos dentro de la región. En este entorno se encuentran creadores, productores, inversores, *broadcasters* y estudiantes para experimentar la animación en variadas formas y técnicas. En el festival se pueden encontrar distintas categorías para clasificar a los proyectos participantes del festival correspondientes a la categoría largometrajes, cortometrajes, trabajos de grado de metraje corto, series de televisión, minicortos y productos animados relacionados al campo publicitario (*Expotoons International Animation Festival*, 2013). Manfredi, directora de *Expotoons*, cuenta que el festival tiene como objetivo primordial lograr la difusión de la animación para motivar el crecimiento de la industria audiovisual, cultural y de entretenimiento y, asimismo, contar con un lugar de encuentro entre países donde se puedan intercambiar ideas, experiencias, propuestas, estilos, avances tecnológicos, entre otros (Manfredi, 2008). Con esto se busca que *Expotoons* sea una referencia dentro de la región latinoamericana y que alcance los estándares de los grandes festivales mundiales en este rubro (Marcet, 2008).

El festival internacional *Nueva Mirada* tiene sus orígenes en 2001, año que se llevó a cabo el primer Festival Internacional de Cine para la Infancia y la Juventud.

Según Velleggia, directora del festival, el objetivo del mismo es incentivar el aumento de las producciones nacionales dedicadas a los niños y jóvenes, tanto en calidad como en cantidad y con ello generar el intercambio de las producciones audiovisuales con otros países en pos de favorecer la educación de dicho público frente a los cambios diarios que sufre la sociedad.

Conforma uno de los festivales más trascendentales debido a que sus contenidos están dedicados exclusivamente a un *target* infantil y juvenil, defendiendo y promoviendo la generación de contenido bajo la protección de los derechos de los niños y jóvenes, además de focalizar y creer en las facultades que estos poseen para comunicar y generar nuevos contenidos como productores, creyendo firmemente que este es un vehículo posible para expresar sus condiciones como ciudadanos (Velleggia, 2007).

Cartón es un festival reciente que se enfoca concretamente en los cortometrajes de animación. En este espacio se produce el encuentro entre distintos realizadores, animadores, historietistas con la comunidad para proyectar y disfrutar de los distintos cortometrajes. Al igual que el resto de los festivales conforma un buen sitio donde los estudiantes pueden interactuar con profesionales y relacionarse e informarse sobre la actividad. Asimismo, el festival provee charlas, talleres y muestras para quienes participan de ella.

El objetivo de *Cartón* es fomentar concretamente el cine de animación como un medio de comunicación y marco para la expresión de ideas vinculadas a lo artístico, técnico y político.

Si bien es un festival relativamente nuevo, su funcionamiento colabora a la movilización del sector hacia la participación ciudadana y la exhibición de nuevos contenidos (Escribiendo Cine, 2013).

Desde el año 2001 que es llevado a cabo en Córdoba, año por medio, el Festival Internacional de Animación, *Anima*, evento que se dedica exclusivamente a la animación, promoviendo un espacio de intercambio artístico e informativo.

Anima brinda la posibilidad de que sus participantes se informen y eduquen a través de los talleres, cursos y seminarios dictados por los exponentes y profesionales del área, en donde son partícipes referentes locales e internacionales. Gran parte de ellos ejercen su tarea dentro de la industria de la cultura, los medios, el entretenimiento y la educación, desempeñándose dentro de perímetros públicos y privados.

Con el fin de reunir a las distintas personalidades dedicadas al trabajo en animación para que se conforme un espacio de reciprocidad donde se analice al oficio desde sus intenciones artísticas y educativas, *Anima* es otro de los festivales más importantes a nivel local e influyente en Latinoamérica.

4.2.2 Concursos

Resulta pertinente destacar que dentro de cada uno de los festivales generalmente se desarrolla una instancia de competencia mediante sus concursos. Sin embargo, en este apartado se llevará a cabo una reseña sobre los concursos organizados por el I.N.C.A.A. que son dedicados únicamente a la animación.

Se pueden mencionar tres grandes concursos por parte del Instituto: en primer lugar, el concurso de series de animaciones federales, en el cual se cita a los distintos productores y directores independientes a presentar un proyecto nuevo de serie de animación para la televisión digital donde se deben incluir cuatro capítulos con una duración de tres minutos cada uno. El concurso de series de animaciones federales temáticas posee las mismas características que la categoría anterior pero se diferencian en que el presente debe abordar temáticas vinculadas al trabajo, la familia, discapacidad o juventud y cómo impactan en ellas las políticas sociales, haciendo foco en la igualdad de oportunidades y la recuperación de los derechos individuales. Por último, con las series de animaciones nacionales para productoras con antecedentes, se convoca a aquellos profesionales que tengan la experiencia de haber realizado al menos una producción de animación, con una duración no mayor a los 31 minutos y que la misma haya sido exhibida en sala de cine o transmitida a través de la señal televisiva.

Por otro lado, en el transcurso del actual año el Instituto de Cine ha lanzado el Primer Concurso para el Desarrollo y Promoción Internacional de Proyectos de Series de Animación con el fin de definir una industria de animación argentina y que la misma se promovida tanto en mercados locales como extranjeros (Télam, 2013).

Luis Diez, quien forma parte de los integrantes del I.N.C.A.A., afirma que con la implementación de los concursos y el fomento se están logrando grandes resultados en cuanto a la calidad y la cantidad de proyectos relacionados con este sector (Diez, 2013).

4.3 Plataformas y las multiplataformas

Tomando las teorías de Andrew Darley en su obra *Cultura visual digital* del año 2002, se está presenciando un resurgimiento del espectáculo, en relación a las formas de lograr el entretenimiento popular y la estimulación visual para con los espectadores. Ciertamente, se está planteando la procedencia de una cultura visual digital. Las formas de esta nueva cultura poseen puntos de contacto con las formas populares de entretenimiento, ambas basadas en los mismos principios que son, fundamentalmente, el nutrir visualmente con los contenidos; despertar un sentimientos en el espectador. Pertinentemente, la técnica y la destreza son el punto central para generar estos efectos (Darley, 2002).

A partir de la avanzada de la tecnología, los distintos sectores que integran el audiovisual iniciaron una búsqueda hacia nuevas plataformas tecnológicas, alternativas a las convencionales, encontrando una ruta de progreso dentro de las opciones que presentan las multiplataformas. Esto conlleva, por lo tanto, nuevos planes estratégicos, cambiando las prioridades más hacia el desarrollo de contenidos propios y no tanto a partir de la demanda. (Encuesta al Sector Audiovisual, 2012).

4.3.1 Evolución de la pantalla chica: la TV Pública y las series

La calidad de las productoras se ha incrementado de forma considerable y esto se ve reflejado en sus productos audiovisuales, de contenidos tanto para cine como televisión, afianzando el mercado de animación local. Por su parte, las nuevas tecnologías aplicadas a la televisión mediante la técnica de CGI han generado cambios estéticos en los contenidos televisivos, como, por ejemplo, en los títulos y los efectos animados.

Anteriormente, los mismos eran enviados a estudios norteamericanos para poder ser realizados (Encuesta al Sector Audiovisual, 2012).

La televisión de la actualidad ha cambiado de forma considerable a partir de la sanción de la *Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual* del año 2009. La nueva ley, además de defender y escudar la realización de audiovisuales desde un punto de vista democrático y social y considerar la comunicación no sólo como un servicio sino también como un derecho, también trae fuertes cambios para la televisión, ya que entre sus cláusulas se exigen, por un lado, una mayor incorporación contenidos nacionales, donde los servicios de televisión abierta debe emitir, como mínimo, un 60% de producción nacional, incluyendo un mínimo del 30% de producción propia, contando con informativos locales. También hace hincapié en el vínculo niños-televisión y, para el cuidado del mismo, propone la creación de un *Fondo de Fomento Concursable para la Producción de Programas de Televisión de Calidad* para niños y adolescentes, destinando tres horas diarias -como mínimo- de programación nacional exclusivamente para menores, el pos de construir una televisión de mayor contenido educativo, infantil y cultural. Asimismo, para el ámbito cinematográfico, se establece la fijación de la cuota de pantalla (Ley n°26522, 2009). Dicho término es definido por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales como "la cantidad mínima de películas argentinas que deben exhibirse obligatoriamente en un período determinado, en cada una de las salas cinematográficas del país inscriptas en el registro que lleva el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales." (I.N.C.A.A., 2013). Es importante hacer una salvedad con respecto a la televisión en este aspecto: no existe la cuota de pantalla para la animación en este soporte. Sin embargo, se pueden utilizar algunos elementos de la ley para incentivar el desarrollo de las estrategias dirigidas a los que realizan las programaciones de contenidos (Encuesta al Sector Audiovisual, 2012).

Ahora bien, según los redactado por Murolo (2013) en su tesis sobre la televisión pública en Argentina, la ley fue sancionada en el momento en el que la televisión se digitaliza, por

ende, la decisión fue instaurar la norma televisiva brasilero-japonesa que brinda la posibilidad de la multiplicación de señales; en otras palabras, permite que en un mismo ancho de banda se puedan transmitir varias señales televisivas digitales. Como consecuencia, se establecen como los primeros canales digitales a *Pakapaka*, *Encuentro* y la *Televisión Pública*. Además, otro portal que integra los medios educativos pertenecientes al Ministerio de Educación de la Nación es *Educ.ar*. Por decisión de la autora, se ampliará la información sobre el canal *Pakapaka* ya que resulta de mayor pertinencia a los estándares establecidos para el ensayo.

Pakapaka es un canal infantil que comenzó siendo un programa de la señal *Encuentro* y luego pasó a contar con un canal propio en la televisión digital. Dividido en dos bloques los cuales están dirigidos a distintos rangos de edad - el primero para niños entre 6 y 12 años y el segundo para los mayores de 12 - la mayoría de sus programas cuentan con características propias del género infantil, entre ellos los dibujos animados, siempre enmarcados en una temática educativa y de constante aprendizaje. Su misión es mostrar un reflejo de las realidades de los niños y jóvenes del país, dando una amplia gama cultural, integrando y recordando las costumbres y transmitiendo el sentimiento hacia la cultura propia. (Murolo, 2013).

Entre sus contenidos se da lugar a los dibujos animados porque es una forma amigable y sencilla de llegar al público infantil, sobre todo si de temas educativos se trata. Asimismo, los programas y series poseen animación realizadas en diferentes técnicas, por ejemplo, el caso de *Lana y Chaparrón* está realizado a partir de recortes, con incorporación de texturas y gráfica; en *El asombroso mundo de Zamba*, la animación en *cut-out* digital, asistido por software de animación especializado, y en el caso de *Juana y Mateo*, la utilización de una técnica compleja como es la animación 3D corpórea. Esto es muy enriquecedor ya que evidencia que la producción de animación en Argentina no se basa únicamente en la utilización de una técnica animada sino que abre las oportunidades de

experimentar otras técnicas y lograr contar historias de forma exitosa a partir de distintos medios. Y eso también da un panorama de la calidad de los realizadores de las mismas.

4.3.2 Dibujos animados publicitarios

Oscar Desplast (2012), actual presidente de la Asociación Argentina de Cine de Animación quien ha escrito numerosos ensayos sobre animación, explica que durante los años 60 y 70 el principal sostén de los dibujos animados argentinos eran los realizados dentro del ámbito de la publicidad. En este momento la televisión era el medio seleccionado para mostrar los cortos publicitarios que eran producidos en el país con una clara índole nacional. Ya para 1970 la publicidad pasó de estar basada en la experimentación para formar parte de una disciplina profesional, expandiendo y exhibiendo sus productos también en países limítrofes. De este modo, la disciplina ganó mayor reconocimiento internacional y comenzó a ser premiada en numerosos festivales en el extranjero.

En el caso de García Ferré, a quien ya se ha hecho referencia anteriormente en este ensayo, ha adaptado sus creaciones al formato televisivo y realizado con ellos tanto miniserias como avisos publicitarios. (Desplats, 2012).

Es importante comprender la finalidad de la publicidad; la misma tiene el objetivo principal de transmitir un mensaje que logre atraer y persuadir al público sobre un producto o servicio y que desee la adquisición del mismo. (Rocca, 2012).

De acuerdo a lo explicado por Darley (2002), el avance tecnológico le ha dado a la publicidad la posibilidad de encarar comerciales animados más frecuentemente y, aunque la animación digital representa un género individual, la utilización de técnicas virtuales en publicidad es un subgrupo dentro del género, que se desarrolla de forma constante y veloz, y como se ha descripto con anterioridad, la era digital ha modificado los procesos en la elaboración de animaciones en parámetros generales.

Cada día se encuentran más anuncios publicitarios con imágenes de enorme precisión y estética superior, haciendo alusión a un realismo cada vez mejor logrado, que da como resultado imágenes digitales visualmente atractivas, novedosas y complejas (Darley, 2002).

Muchas agencias de publicidad eligen la animación como un recurso para diferenciarse y resaltar del resto. Es decir, a través de avisos animados la campaña resulta llamativa por el simple hecho de poseer una estética diferente al resto. Basándose en conceptos claves como el *target* y, por supuesto, el producto, la publicidad puede asirse de la animación para crear y recrear lugares imaginarios y que de otra manera no se podría acceder. Ciertamente, el valor fundamental es el dinero, ya que las producciones publicitarias suelen ser más costosas, y la animación publicitaria no es la excepción. En este ámbito, lo principal es determinar la técnica de animación, ya que los costos entre un comercial animado en tres dimensiones (3D) no son los mismos que los de dos dimensiones (2D); tampoco sus tiempos de realización (Garau, 2012).

En cuanto a los personajes, si bien se encuentran numerosos avisos televisivos integrado por actores modelados en una plataforma tridimensional, esto no es un requisito para lograr una mayor aceptación por parte del público. Del mismo modo que muchas veces los personajes comienzan desde el anonimato y van ganando popularidad con el transcurso de la campaña, como por ejemplo, la publicidad *Mamá Lucchetti* realizada por la agencia de publicidad, Madre. Asimismo, también se puede llevar a cabo un aviso utilizando un personaje al que ya se le atribuye cierta fama por parte del público para promocionar un producto. Por ejemplo, García Ferré, a quien ya se ha hecho referencia anteriormente en este ensayo, ha adaptado sus creaciones al formato televisivo y realizado con ellos tanto miniserias como avisos publicitarios. (Rocca, 2012).

En este punto, se considera pertinente citar lo que propone Campanario en su nota sobre los creativos en Argentina: "la publicidad y la animación tienen por estas pampas un nivel muy competitivo a escala internacional" (Campanario, 2013, p. 2). De esta manera, se

suman los motivos para creer que realmente el país está encarando una emergente industria.

4.3.3 La animación en redes

Antes, cuando transcurría la era analógica, la animación funcionaba como complemento del arte cinematográfico. Fue entonces que se produce un importante quiebre entre ambas disciplinas: la aparición de Internet, y con él, el crecimiento acelerado de la tecnología. (Buscarini, 2008)

Se puede entender a la idea de Internet como una base multimedial en la cual se disponen distintos elementos tanto visuales como sonoros, convirtiéndose, entonces, en un medio de comunicación audiovisual. Asimismo, la utilización de imágenes, animaciones, textos y sonidos, propuestos con un orden lógico, en pos de transmitir cierto tipo de información, hacen de este un soporte donde convergen varios medios, es decir, multimedia (Alonso, 2013).

A partir de la masificación de Internet, se fue encontrando cada vez más participación por parte de los usuarios, conformándose ahora en espectadores activos. De esta forma, la nueva cultura digital se relaciona e interactúa entre sí gracias a una de las muchas opciones que otorga Internet, que son las redes sociales. Además, el medio se convirtió en un lugar al que el usuario acude de forma recurrente, y los nuevos espectadores ya no están sujetos o pendientes a una programación televisiva inamovible, sino que pueden elaborar una selección de contenidos en base a sus preferencias y tiempos, convirtiéndose en un consumidor en el que él mismo se autorregula (Bellón Sánchez de la Blanca, 2012).

De modo que Internet llegó a formar parte de los medios de comunicación y que a partir de su expansión y difusión ha conformado el apogeo de la animación como nuevo recurso expresivo, convocando tanto a productores independientes como reconocidas productoras a crear y contar historias (García Población, 2006).

Ahora bien, la industria tanto nacional como internacional, está apuntando a la multiplicación de los contenidos en distintos medios, dando paso al concepto de la *transmedialidad*. Henry Jenkins, profesor estadounidense de comunicación y uno de los principales exponentes y estudiosos sobre transmedia, define a ésta como el desarrollo de un relato a través de múltiples plataformas, donde cada nueva información adicionada a uno de los medios contribuye a formar la totalidad de la historia, profundizando y aportando desde la misma naturaleza del medio. Así, una historia que se presenta en un film puede difundirse en televisión, libros, o de la misma manera, expandiendo su universo mediante un videojuego (Jenkins, 2008). Asimismo, cada una de las plataformas debe ser independiente de modo que no se requiera haber sido espectador de la película posteriormente para poder encontrar entretenimiento en el videojuego, o lo mismo de manera inversa. Lo que se busca a través de las multiplataformas es brindar nuevos niveles de conocimiento donde el espectador profundice e indague sobre el producto, estimulando al consumo del mismo (Bellón Sánchez de la Blanca, 2012).

En este punto es importante comprender que existe una diferencia entre la transmedialidad y la adaptación. Como describe Geoffrey Long (2007), la adaptación se emplea cuando una historia se cuenta a través de un medio distinto al de origen, como es el caso de la adaptación de una novela al formato cinematográfico. En cambio, la transmedialidad adopta la diversidad de plataformas para contar una sola historia (Long, 2007).

A través de la transmedialidad no sólo se da el intercambio dentro de dos medios distintos, sino que se da la posibilidad de multiplicar las posibilidades de estas las plataformas. Alfonso De Toro explica que la transmedialidad se da como consecuencia de una transformación en cuanto a los conceptos de sujeto y realidad, donde la utilización de múltiples plataformas no implica únicamente un acto formal, sino más bien representa uno semántico-cultural. (De Toro, 2003).

Por consiguiente, en la era tecnológica donde muchos optan por pasar gran parte de su tiempo conectados en la red, mediante las redes sociales por ejemplo, es importante que Internet sea utilizado como una herramienta más de difusión de la animación ya que se puede captar a otro tipo de público que tal vez no es consumidor de productos cinematográficos o televisivos. Es fundamental la utilización de los distintos medios de comunicación para lograr la llegada a la gente y atraerla con contenidos logrando, como consecuencia, la conformación de un nuevo espectador.

Capítulo 5: Animación contemporánea: tres puntos de vista

A partir del recorrido realizado se puede analizar que el país no sólo posee una visión utópica sobre el surgimiento de una industria, sino que ya han comenzado a notarse cambios en torno a ella, generando expectativas por parte de los que integran y se dedican a la disciplina. De este modo, el análisis del trabajo en animación plantea ciertos factores que resultan pertinentes al desarrollo de PG.

5.1. Analizando el sector audiovisual

El trabajo profesional en el campo de los dibujos animados en Argentina trae consigo la identificación de aquellas falencias dentro del mismo, algunas relacionadas con la naturaleza misma de la animación y otras que son únicamente causas que ocurren en el país.

A través de la lectura de entrevistas a animadores y exponentes tales como Juan Pablo Zamarella, Mauro López, Nicolás Rossi, Gustavo Cova, Christian Olmos, Alejandro González y Rosario Carilino que se dedican a la tarea, asimismo como directivos y representantes de la UIPAA, Diana Córdoba, el gerente de fomento del INCAA, Luis Diez y la directora de *Expotoons*, Rosanna Manfredi, realizadas por la primera revista de animación argentina, *Moushon*, se han reconocido tres factores en los que concuerdan la mayoría de los entrevistados. Además de algunas ventajas y desventajas específicas, en general se trata sobre la federalización de la animación, las políticas audiovisuales y los estilos de trabajo que se mantienen en el país, subrayando la figura de los animadores generalistas. A continuación se especificarán cada uno de ellos y demás componentes.

Como se viene indicado con anterioridad en el ensayo, el fomento es un factor de vital importancia para constituir una industria, para que Argentina pueda ubicarse en un mismo nivel e instancia de competencia con los grandes estudios de la animación mundial, se debe revisar y actualizar su legislación e impulsar la industria a través de incentivos puntuales (Smink, 2012).

En este marco, es fundamental señalar las mejoras tecnológicas, la democratización de la tecnología. A diferencia de cómo era la situación diez años atrás, actualmente es posible de realizar un producto de buena calidad trabajando desde una vivienda particular; el acceso al software y las posibilidades que otorga Internet fueron de suma importancia para que esto fuera posible. El país posee una base muy rica de tecnología para lograr productos aceptables y hasta de nivel óptimo. (Cova, 2013). Gustavo Cova hace hincapié en la masividad de estudiantes y técnicos en Argentina, quienes poseen conocimiento académico y un grado de profesionalismo indudable. Entonces, se poseen las herramientas, la tecnología y los realizadores para llevar adelante un trabajo de animación, ¿qué es lo que no está funcionando?

Numerosos componentes son los que hacen de esta ecuación incompleta, como la falta de producción que otorgue un sustento en una producción. La falta de sueldos y de los estándares dados por un sindicato. La ausencia de inversores.

En muchos casos, la experiencia mostró que para poder sostener un determinado producto fue necesario apelar al *merchandising*, hecho ocurrido en el proyecto de Christian Olmos, *Los Peques* -gnomos realizados en CGI que viven en la Patagonia- quien al no lograr conseguir financiamiento para la producción, acudió a este método. (Olmos, 2013). De hecho, el *merchandising* es un mercado un tanto desconocido en el país pero en el que se logran resultados positivos. Otro país que dedica una importancia elevada a este asunto es China, donde la confección de juguetes mantiene un vasto mercado en la venta de muñecos (Córdoba, 2013).

Si bien en los últimos diez años han crecido los financiamientos, el Instituto Nacional de Cine y Arte Audiovisuales lo que ha supuesto un impulso significativo, hay que comprender que el sector audiovisual no puede perdurar únicamente con el aporte estatal. Surge la necesidad de generar nuevos mercados, lograr una actividad colectiva donde participen el sector privado, nacional e internacional como fuentes de financiación (Diez, 2013). Aunque el trabajo realizado en torno a la televisión digital ha sido importante

para forjar los cimientos de una industria emergente, la falta de presupuesto es un factor notable y no se puede prescindir de él (Cova, 2013).

Una modalidad que se emplea comúnmente es generar acuerdos entre países, debido a que por las características propias de los desarrollos de mercado de cada país, se logran beneficios, y estos se relacionan principalmente a los impuestos, a las cargas sociales, que como consecuencia logran una visión vinculada a la posibilidad de generar un intercambio y desarrollo de las relaciones comerciales (Córdoba, 2013). Los beneficios son de gran importancia en un país como Argentina, donde aún falta mucho por aprender.

5.1.1 Políticas culturales

Vale la pena destacar que la animación es una disciplina de carácter neutro. Esto significa que un dibujo animado posee características –o la falta de ellas- que hacen accesible la exportación del producto a distintos países; se podría decir que la animación no posee una cara definida. A diferencia de la ficción, es universal, por ende, da posibilidades de realización en distintos sectores y culturas (Cova, 2013).

Sin embargo, en este punto se llega a la reflexión de lo siguiente: *El asombroso mundo de Zamba*, transmitido por *Pakapaka*, es una serie de animación que posee un carácter completamente nacional. Entonces, todo consiste de las decisiones políticas sobre la disposición y el futuro del producto ya que si lo que realmente se desea es que el trabajo sea vendido al exterior, sus contenidos deben ser aptos para poder ser exportados. En este caso hay que plantear una definición política de lo realizado en el país, ¿los productos argentinos son vendidos en el exterior? Según expresa Diana Córdoba (2013), integrante del equipo de la U.I.P.A.A., en el exterior se busca lo universal y no algo puntualmente argentino.

Precisamente, en el caso de *Pakapaka* ocurre que la producción de las series son canalizadas hacia otros países, es decir, se concede la utilización de recursos estatales a

productoras extranjeras en lugar de dar trabajo a las locales, las cuales pagan impuestos. No sólo es importante brindar fuentes de trabajo a los profesionales argentinos, sino también capacitarlos (Manfredi, 2013).

5.1.2 Federalización de contenidos

Lo fundamental parece ser la búsqueda de la identidad federal. En Argentina hay talento y animadores de grandes condiciones, y se encuentran en cada una de las provincias, donde las herramientas y el conocimiento sustentan los trabajos. El ingenio, las ideas, las búsquedas narrativas y estéticas, el deseo por mostrar, compartir y aprender; son características presentes en todos los animadores. Sin embargo, la realidad del país es que la animación está centralizada en Buenos Aires, donde se centra la construcción de historias en torno a la actividad. Si bien las escuelas de Rosario y Córdoba han logrado un prestigio dentro del ámbito, la figura principal sigue siendo la Capital Federal. Rosario Carlino (2013), integrante del equipo de animadores cordobeses afirma que para lograr un crecimiento mayor es necesaria la descentralización ya que, técnicamente, la disciplina puede ser llevada a cabo en cualquier sitio, pero lo que marca la diferencia son los recursos humanos. Ésto no hace referencia únicamente del acceso a las instituciones de formación profesional en la materia, sino también del interés, las inquietudes, la voluntad autodidacta y, sobre todo, el placer de realizar la actividad (Carlino, 2013). De modo que se están planteando temas de componentes comunes y carácter federal. Los animadores del interior, al igual que los que trabajan en Buenos Aires, asumen un compromiso profesional a la hora de realizar un proyecto y éste es sostenido a través de planes estratégicos para poder desarrollar la actividad desde su provincia.

Aquí, un punto esencial es la relación entre los integrantes del sector, el intercambio y discusión entre ellos para proyectar el campo de la animación a futuro y no quedar en el anonimato. Como cualquier industria naciente, la reunión de todo ellos que están produciendo en forma individual es fundamental para dar impulso. El encuentro para dar

fuerza y poder encontrar un espacio de crecimiento colectivo. El contexto actual y las novedosas actividades relacionadas al sector parecen indicar que es el momento adecuado para hacerlo.

Luis Diez (2013), coordinador de la gerencia de fomento a la producción de contenidos para televisión, Internet y videojuegos del I.N.C.A.A., informa que existe un déficit en medidoras de audiencia independiente y federal, ya que en Argentina hay una sola y mide solamente la audiencia de Buenos Aires. Por ende, es entendible que una productora del interior no logre vender su producto debido a que se desconoce la cantidad de público consumidor. Por consiguiente, se intensifica la centralización (Diez, 2013). En definitiva, la federalización de las producciones animadas es uno de los caminos para alcanzar la formación de una identidad nacional en torno a la actividad.

5.1.3 Estilos de trabajo

Asimismo, es esencial el trabajo sobre los talentos, ya que se cuenta con mucho potencial creativo pero no hay conocimiento de cómo encausarlo y, además, la idiosincrasia de quienes se dedican al rubro, vinculada a las políticas culturales y los estilos de trabajo (Vidal, 2013).

Los animadores argentinos se rigen bajo la idea del animador o artista generalista, esto significa que el profesional sabe un poco de cada uno de los roles dentro del área y es capaz de desempeñar cualquier tarea. No obstante, Mauro López (2012) expresa que si bien dicha modalidad funcionaba años atrás, en este momento no es la indicada. Ahora es importante que los trabajadores se formen y se especifiquen en las actividades para las cuales reúnen mayores cualidades para traer mejores resultados al trabajo. En suma, se debe disfrutar de dicha actividad (López, 2012).

Esta modalidad de trabajo es la que se utiliza en los grandes estudios, como en el caso de los estudios Pixar, donde cada uno de sus integrantes se dedica únicamente a su área de especificación (Iwerks, 2007). De hecho, esta modalidad fue puesta en práctica

durante la realización de la película de Juan José Campanella, *Metegol* (2013), donde manteniendo una política de trabajo ordenada y con cada uno de los integrantes desempeñando específicamente en una actividad, ejecutando su rol de modo óptimo, se logró una experiencia superior a las demás dentro del sector (Gorali, 2013).

Por otro lado, las productoras de animación suelen ejecutar una modalidad laboral de tipo *freelance*, es decir, de forma independiente, y realmente que esto no es lo ideal aunque pueda resultar operativo. El trabajo en equipo es de vital importancia dentro del audiovisual, ya que el mismo se enriquece a partir de los conocimientos mutuos entre ellos y los equipos van creciendo en conjunto. Sus integrantes al interactuar, conforman un sistema creativo donde conviven saberes y distintos puntos de vista, nutriendo de forma directa a la concepción de los proyectos. Esto se pierde cuando se desarrolla una labor de forma independiente, ya que probablemente hay talentos ocultos que mantienen un perfil bajo y hasta de anonimato (Manfredi, 2013).

El arte de los dibujos animados es un lenguaje audiovisual reciente en el mercado laboral y en Argentina la figura del animador y las producciones locales están surgiendo en el presente. En este contexto, se presenta la dificultad de imponer las producciones en sus costos reales ya que la actividad no es legítima ante aquellos inversores o fuentes de financiación, quienes por razones de mercado consideran a la animación como un género menor a la cinematografía, a pesar que los dibujos animados sean anteriores al cine (González, 2013). La falta de valoración con respecto a la complejidad y los tiempos de producción, es decir, el desconocimiento sobre los atributos y fortalezas que posee la técnica tanto como medio expresivo o artístico, asimismo como un recurso para la comunicación muy rico por sus componentes creativos y posibilidad de la utilización de metáforas visuales es repudiado por aquellos que realizan el sustento económico para la puja del proyecto, como son las figuras de los clientes o los productores, por ejemplo. Además, en ciertos casos las licitaciones gestionadas por el Estado llegan a ser

presupuestos limitados y, eventualmente, pueden dificultar una producción (Manfredi, 2013).

Es esencial identificar estos factores que son los debilitadores principales y las trabas visibles para la creación y desarrollo de una industria. ¿Por qué no aprender de otras experiencias? Gustavo Cova ejemplifica la situación de Corea, donde se impuso un espacio destinado íntegramente a la industria del cine -estudios, realizadores, museos cinematográfico, y centros educativos como escuelas y universidades- y con ello se logró impulsar la industria de forma exitosa (Cova, 2013).

5.2 El turno de los espectadores: sondeo

Haciendo alusión a la línea temática seleccionada para el Proyecto de Graduación resulta pertinente conocer la opinión pública, en otras palabras, tener conocimiento sobre las tendencias o preferencias de la sociedad. Por ende, con el fin de conocer la opinión y visión de los espectadores comunes con respecto a la animación se ha optado por llevar a cabo un sondeo como herramienta de trabajo de campo. El mismo es una elaboración propia que consta de diez preguntas enfocadas a la temática tratada en la extensión total del trabajo. En su mayoría se trata de preguntas donde el encuestado tiene la posibilidad de responder entre ciertas opciones ya establecidas de antemano o mediante casillas de verificación; de esta manera se busca obtener respuestas aptas para realizar una estadística y generar gráficos con los resultados. A continuación se presenta el formato y contenido de la herramienta:

SONDEO DE OPINIÓN PÚBLICA: ESPECTADORES - ANIMACIÓN

- Sexo
 Masculino
 Femenino

- Edad
 10 a 20 años
 21 a 30 años
 31 a 40 años

Más de 41 años.

1) ¿Le gusta la animación?

Sí

No

Me es indiferente

2) ¿Le gusta la animación producida en Argentina?

Sí

No

Me es indiferente

3) ¿Qué tipo de animación prefiere?

2D

3D

Animación corpórea (con muñecos, plastilina, etc.)

4) ¿Qué soporte/s elige para visualizar contenidos audiovisuales?

Cine

Televisión

Internet

Otros

5) ¿Cuándo fue la última vez que vio una película animada en el cine?

6) ¿Sigue alguna serie animada por TV?

Sí

No

A veces

7) En el caso de querer adquirir una serie/película,

Compra el material original de forma legal

Acude a las descargas por Internet

Otro

8) ¿Qué es lo que le llama la atención en una animación?

La gráfica (diseño visual, uso del color)

Los gags/chistes

Las historias

9) ¿Qué considera que debe tener una animación para ser buena?

10) ¿Cree que en Argentina hay una industria de la animación?

Sí

No

Por medio del presente sondeo realizado a 35 personas de distintas edades, profesiones y en su mayoría perteneciente a una clase media hasta media-alta, con igual

participación de ambos géneros -20 femeninos y 15 masculinos-, se ha llegado a los siguientes resultados (los formularios y gráficos finales son presentados en el Cuerpo C del PG). Vale aclarar que si bien la herramienta de campo fue aplicada a una franja de edad amplia, ya que abarca desde los diez años en adelante, la mayoría de los que respondieron pertenece a un grupo etario de entre 21 a 30 años de edad. De todos modos, resulta oportuno conocer el punto de vista de esta franja ya que, avanzada la adolescencia suele haber una tendencia hacia abandonar los modismos de la niñez y entre ellos se encuentra el consumo de dibujos animados. Entonces es pertinente conocer la opinión de un *target* que se encuentra transitando sus estudios universitarios y desempeñándose en el medio laboral y destacar los factores que la audiencia joven está solicitando y que pueden ser eventuales modos de llegar a ella.

En primer lugar, se comenzó preguntando a quienes participaron del sondeo si les gustaba la animación a modo de introducción al tema y empezar a ahondar sobre cómo los mismos se relacionan con el tema. Ante la pregunta, la gran mayoría –estableciendo un 74% de la totalidad de los encuestados- respondió que sí poseen un agrado para con la técnica. Por otro lado, el 23% de los encuestados respondió que la animación les resulta indiferente, es decir que totalmente pueden prescindir de ella, dejando a un 3% restante –en este caso sólo uno de los participantes- respondiendo que no sentía una atracción por los dibujos animados. Ciertamente, si bien se está tratando con un público joven, el gusto por la técnica prevalece y es necesario tener conocimiento de estos datos. Sin embargo, ante el cuestionamiento si poseían un gusto por la animación realizada puntualmente en Argentina, las respuestas comenzaron a variar, dando que a un 43% le gusta la animación que se realiza en el país pero la diferencia se marca de manera más notoria ante el 20% de los participantes que no les sentía agrado por los productos animados de impronta argentina, y por último, un 37% respondió que las misma les resultaban indiferentes. Entonces, esto plantea una serie de cuestionamientos. Si bien sigue sobresaliendo una brecha a la que le gusta la animación, ¿por qué disminuye de tal

manera el aprecio por la producción nacional? Al parecer esto podría estar dado por varios factores pero caben destacar dos fundamentales: por un lado, la sobrepoblación de productos animados provenientes del exterior los cuales son destacados por poseer una calidad muy superior a la que es conocida o mostrada en el Argentina, además de que estos productos suelen provenir de las grandes cadenas de producción, por ejemplo las estadounidenses como son *DreamWorks*, *Pixar*, *20th Century Fox*, y parece inevitable que la audiencia no realice diferencias entre dichos productos a los que se realizan en Argentina. Por otro lado, parte del incremento en la respuesta negativa probablemente esté ligada a la falta de conocimiento de los productos de dibujos animados que se producen en el país. Y esto lleva nuevamente a replantearse el factor primario y tema fundamental que se viene tratando a lo largo del ensayo: la difusión es de vital importancia. Pero aquí surge una nueva interrogante para reflexionar. Retomando la *Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual N°26522* a partir de la cual, entre sus cláusulas, se llama a la producción de contenidos audiovisuales nacionales, se crearon señales televisivas como por ejemplo *Pakapaka* que, si bien el canal contiene material destinado a un público infantil e inicios de la adolescencia, parecería necesario hacer foco en un público de edad mayor y pensar productos destinados para esta franja también, ya que ante estos efectos se podría hacer una lectura de que, al tener una edad superior deben contentarse con otro tipo de productos audiovisuales y dejar de lado la animación, pero esa no parece ser la respuesta más eficaz.

Se está tratando con un público que mayoritariamente tiene una preferencia superior hacia los dibujos animados en dos dimensiones, considerando que el 66% consideró esta técnica de mayor agrado. En este sentido, la producción de dibujos animados en Argentina está encabezada por la técnica de 2D, por esta razón hay que continuar con esta utilización de esta técnica ya que con ella se obtienen resultados positivos en la audiencia, pero se subraya el asunto en que habría que considerar tener en cuenta las preferencias de la franja etaria presente en el sondeo realizado. Asimismo, el 31% de los

interpelados respondió que prefería la animación en 3D; en este caso, este término fue utilizado para referirse a las producciones CGI ya que los espectadores comunes suelen conocer a ésta técnica bajo el nombre de 3D y resultaba de mayor facilidad generar respuestas sin prestarse a confusiones. El porcentaje obtenido es lo suficientemente alto para considerar un incremento en este tipo de producciones. Sin embargo, aquí se presenta la cuestión de que la producción CGI requiere un tiempo de realización muy amplio y los costos de producción aumentan de forma considerable teniendo en cuenta la disposición de computadoras para realizar la renderización de las imágenes generadas en los programas software donde se trabaja en tres dimensiones. Es decir, en este punto se requiere una vasta base económica y por ende se necesita principalmente crear un cambio en la mentalidad y convencer a los inversores de que la animación CGI es una disciplina que puede traer resultados óptimos en el país, pero que hay que trabajar arduamente sobre ella para ir mejorando la calidad e intentar obtener productos en un tiempo menor. Nuevamente, no es una propuesta fácil, pero ante las actuales circunstancias merece la pena intentarlo. Por último sólo el 3% ha contestado que la técnica que más lo atrae es la animación corpórea –la que realmente recibe el nombre de 3D según las autoras Dowlatabadi y Winder, (2001) y es el término que se ha utilizado en la totalidad del presente ensayo-. Entonces, esto no significa que haya que minorizar el empleo de la técnica, ya que se considera que la variedad en el empleo de distintas técnicas de animación enriquece los productos, y la variedad es importante. Hay que respetar y satisfacer los intereses de todos los espectadores, pero probablemente, a partir de los números que se observan como prueba directa desde la sociedad, llegó el momento de priorizar la exploración y desarrollo de las otras técnicas como el CGI y lograr un grado de profesionalización mayor en esta técnica.

En cuanto al interrogante sobre los soportes elegidos por la audiencia para visualizar contenidos audiovisuales, los resultados fueron los suficientemente semejantes como para priorizar el desarrollo puntual de uno de estos medios. Sin embargo, se ha

observado la mayoría de los interpelados, el 38% de ellos, toma a Internet como el soporte favorito o principal para el consumo de audiovisuales, dejando por detrás los medios clásicos como son el cine y la televisión, ambas con un 31%. En definitiva, si bien es importante sostener y continuar con la realización de cine y televisión ya que suponen medios de entretenimiento necesarios ante una sociedad de consumo, el desarrollo de contenidos aptos para la web también resultan ser una salida viable y sería interesante que se realicen intentos de generación de productos exclusivos para este medio. De hecho, los *webisodios* son un recurso que ya se está poniendo en práctica dentro de la cultura digital. Explica Álvarez (2011) que la serie web:

Está compuesta por un conjunto de episodios de entre tres y seis minutos de duración, que presentan la particularidad de ofrecer diferentes posibilidades de lectura y que no son más que una parte del proyecto, completándose con otros vídeos, y con páginas de blog, Facebook, revistas y periódicos, etc., pertenecientes al universo ficcional, y aún otros materiales complementarios que se salen de él. (Álvarez, 2011, p.8)

Entonces, la serie web no sólo es una opción válida para expandir el discurso audiovisual e incentivar al consumo por parte de la audiencia, sino que ofrece la posibilidad de reproducción de recursos transmediales y participación del espectador, convirtiéndolo en un espectador activo y generador de contenidos y significados.

Al indagar sobre cuándo fue la última vez que se asistió a una sala cinematográfica para vivenciar una película animada se obtuvieron respuestas de mayor variedad. Se decidió ordenar las respuestas en cuatro categorías para que la lectura sea más simple. Un porcentaje correspondiente al 17% de los participantes del sondeo respondieron que no se han situado en una sala cinematográfica para ver un film animado desde el año 2010 o incluso años anteriores a éste. A partir de allí se da una mengua hacia el 9% de quienes acudieron al cine con el mismo propósito en el 2011. Luego sí se puede encontrar un crecimiento en el 2012 cuando el 14% contestó que había visualizado dibujos animados en una sala durante ese año, hasta llegar a la actualidad, año 2013, donde el 60% respondió que ha decidido ir al cine para ver una película animada. Vale aclarar que adicionalmente, ya que al momento de realizar el sondeo no se pidió una especificación

sobre la película visualizada en estos lapsos, un 14% de los participantes agregó que la habían ido a ver *Metegol*, estrenada en el mes de julio. Parece pertinente mencionar esto ya que muestra el interés de los espectadores hacia las producciones locales, y en esto no se incluyen a aquellos que no detallaron la película que consumieron, pero en este sentido es una posibilidad que hayan visto el film de Juan José Campanella, aunque hay que considerar que durante el 2013 también se exhibieron las nuevas creaciones de los destacados estudios estadounidenses como *Pixar Animation Studios*, con *Monsters University* y *Aviones*, *DreamWorks* con *Turbo* y *Los Croods: una aventura prehistórica* y *Sony Pictures Animation*, por su parte, con *Los Pitufos 2* y actualmente se presenta en cines *Lluvia de hamburguesas 2* –lógicamente esta producción no entra en los resultados del sondeo ya que su lanzamiento en cine es posterior a la realización del mismo-. Lo que se quiere destacar con esto es que, si bien *Metegol* competía en cartelera ante producciones de empresas multimillonarias americanas las cuales poseen un peso significativo sobre una amplia franja de las sociedades, que un porcentaje de los encuestados haya adicionado que había visto *Metegol* da cuenta del interés y, en parte, del orgullo sentido con que una producción argentina comparta cartelera con estas otras producciones.

A continuación, cuando se preguntó por el consumo de contenidos animados mediante la televisión, una mayoría del 67% confesó que no realiza dicha acción, otro 18% reconoció que sí consume dibujos animados transmitidos por señal televisiva y el restante 15% respondió que a veces visualiza animación en este soporte. En este sentido, los dibujos animados no constituyen únicamente a los que están dirigidos a un público infantil, de hecho hay series animadas que están destinadas más a jóvenes, como es el caso de *Los Simpson*, *South Park*, *Family Guy*, *American Dad*, entre otros. Ahora bien, haciendo referencia a lo mencionado con anterioridad, si se quiere profundizar el consumo de productos nacionales sería pertinente generar contenidos dirigidos a esta franja etaria - de 21 a 30- que posea las características que la misma está solicitando. Aunque la

pregunta no cuestionaba específicamente qué serie era la que se seguía se puede estimar que las estadounidenses mencionadas anteriormente pueden ser opciones válidas antes los efectos de esta pregunta.

Cuando se interrogó sobre el modo de adquisición de una serie o película con el fin de conocer el método en que los participantes del sondeo logran apoderarse de los contenidos, sólo el 9% respondió que adquiere el material original de forma legal, lo que simboliza el reconocimiento a los derechos de autor y que el dueño de la obra adquiera un retribución ante la compra de su producción. En contraposición, el 88% consigue el material a partir de Internet, a través de las descargas gratuitas por medio de distintas páginas web. La diferencia obtenida es lo suficientemente extensa como para analizar el caso e intentar buscar una solución, pero el caso es que la piratería es una realidad y ante la expansión e impulso diario de Internet cada vez parece más difícil el detener los contenidos que son incorporados en este medio. Por ende, probablemente habría que pensar un método que, en lugar de combatir la piratería, prevea una alternativa mejor aún y que como consecuencia los usuarios determinen que ese será el método de adquirir el material que desean. Una alternativa que se ha encontrado para consumir contenidos audiovisuales pero de forma no tangible es a través de la compra de productos, en su mayoría de estreno, que se transmiten en señales televisivas a cambio de un abono mensual de la misma, como lo propone la empresa *Netflix*. De hecho, en el sondeo uno de los interpelados –lo que representa el 3%– mencionó que utiliza *Netflix* para visualizar contenidos audiovisuales. En efecto, es una alternativa posible y de mayor legitimidad ante la descarga ilegal de productos vía Internet, aunque el resultado final no es el mismo ya que el espectador no logra adquirir el material. Posiblemente, encontrar una manera para combatir la piratería lleve años y habrá que trabajar arduamente para lograr revertir la situación que se presenta en la actualidad. De todas maneras, que el 88% haya manifestado que prioriza una descarga a través de la red indica que un amplio margen pasa su tiempo en este medio, por lo tanto, consumen contenidos web de manera

constante y es un centro al que hay que apuntar para la generación de material. Sin duda, el aprovechamiento del soporte virtual de modo perspicaz puede significar un medio más de expansión de productos audiovisuales.

A la pregunta sobre qué le resulta llamativo a la audiencia de un dibujo animado las respuestas fueron lo suficientemente parejas, sin embargo se destaca que lo que más admiran los espectadores es la gráfica de las animaciones, es decir, lo vinculado al diseño de los personajes, escenarios, paleta de color, entre otros, confirmando que el diseño es fundamental para la percepción de la audiencia para con el producto y consumo del mismo. Entonces, es importante poner especial atención en los departamentos artísticos dentro de la producción de dibujos para animación. Por esta razón es que también hay que reconsiderar el hecho de generar una industria de animadores especializados en lugar de los generalistas que ejercen su trabajo bajo esta modalidad. Ante una capacitación más abundante de animadores que se desempeñen en un rubro en el que se encuentren seguros y sea de su agrado, los resultados serán mejores y la calidad de los productos marcará una diferencia notable. Volviendo a tomar el ejemplo de *Metegol*, en el cual las funciones de los involucrados eran de modalidad especialista, se obtuvieron diseños de calidad muy superior al resto de las producciones que la preceden; es decir, los resultados están a la vista y es lo que reclaman los espectadores. Aquí se presenta que el 38% se ve atraído por la gráfica, pero cercano a dicho resultado se encuentra el 34% que presta atención a lo que sucede en las historias que se cuentan y en los giros y conflicto del guión. Con un restante del 28% que busca entretenimiento llano en los dibujos y lo que más los atraen son los *gags* o chistes. En definitiva, es importante la creación de historias originales, distintas pero que a su vez incorporen una cuota de humor, probablemente más relacionada a los *cartoons*, y que el diseño sea atractivo. Incorporando estos componentes se podría generar un vínculo fuerte con el espectador, respondiendo a sus gustos con material de calidad e ingenio.

A los interpelados se les dio un espacio para que expresen libremente qué es lo que consideran que debe tener una animación para ser buena. Muchos de ellos, representando un 29%, reafirmaron que lo necesario es contar con un buen guión, sagaz y original, acompañado de una calidad buena para incrementar el atractivo de los escenarios planteados y sin olvidar el componente humorístico en el desarrollo de la historia. Adicionalmente se han sugerido otros factores, como la inclusión de personajes bien definidos, es decir, con una psicología íntegra, la que debe ser estructurada desde la concepción del personaje y en la narrativa del guión audiovisual literario. También se ha mencionado que las historias deben poseer ciertos componentes que sean representativos de la realidad, los que son fundamentales en cualquier historia para que el espectador logre sentir identificación y empatía con los protagonistas del producto que están consumiendo. Asimismo, se ha indicado un factor que habitualmente suele quedar relegado ante la presencia de las imágenes, pero que juega un rol de suma importancia en las producciones audiovisuales: el sonido. En el sondeo se ha señalado que la música debe corresponder a la imagen; a través de una banda sonora acorde a la gráfica y las intenciones del director se puede potenciar el peso visual y generar un resultado aún mejor con el producto.

Por último, se ha preguntado puntualmente a los interpelados si creían en que realmente había una industria de la animación en Argentina, a lo que el 45% afirmó dicha existencia, mientras que el restante 55% negó que se encuentre la presencia de una industria conformada en la actualidad. Ciertamente, los resultados de esta pregunta han sido bastante similares y es evidente la falta de conocimiento por parte de la audiencia. Es importante satisfacerla ya que ella es la principal consumidora de contenidos audiovisuales y cuanto mayor conocimiento se tenga sobre la misma, más se afianzará el vínculo realizador-espectador.

5.3 Planes de implementación para la concepción de la industria

Teniendo en cuenta por un lado los puntos de vista de los distintos profesionales que componen al sector de la animación y por el otro lado, la opinión de los espectadores en cuanto a cómo se encuentra la animación y su relación con ella, la autora presenta en este espacio propuestas alternativas de promoción de la actividad destacando factores que se consideran importantes para su incremento.

Por medio de los contenidos que se vienen desglosando desde el capítulo primero donde se hizo un abordaje con respecto a la historia de la animación, se han rescatado ciertos puntos que pueden funcionar dentro de un plan de fomento. A partir del marco establecido se considera que el aprendizaje es un factor indispensable para que la técnica prevalezca, y por este motivo se presentarán algunas ideas y/o sugerencias que, a través de la enseñanza, incentiven el entusiasmo de las nuevas generaciones –y fortalezcan las que se desenvuelven en el presente- hacia la difusión y vigorización de la disciplina.

5.3.1 La vuelta de los juguetes ópticos

En primer lugar se propone hacer foco en el público infantil y juvenil, al igual que en el Festival *Nueva Mirada*. Este *target* representa una de las porciones de mayor consumo de dibujos animados entonces es importante enfocarse en llegar de forma correcta a esta franja. Una vez seleccionado el *target*, se presenta una idea para trabajar sobre dicha audiencia. Por tal motivo parece apropiada la generación de actividades que carácter pedagógico dirigido a los niños y jóvenes, y surge la idea de preparar un espacio destinado a que los mismos tengan una experiencia directa con la animación y su creación. Los centros culturales de la ciudad de Buenos Aires- por ejemplo el Centro Cultural Recoleta, Borges, San Martín, entre otros- o también los centros del Distrito Audiovisual parecen ser los lugares indicados para realizar instalaciones de este estilo. Entonces, se sugiere realizar réplicas de los juguetes ópticos que inspiraron a los

primeros animadores a incursionar en este ámbito, con el objetivo de lograr los mismos resultados con los niños que visiten este espacio. Los artefactos podrían ser ubicados en orden cronológico brindando un recorrido por la historia de la animación y sus raíces. Esto no sólo dará cuenta de lo acontecido desde la primera mitad del siglo XIX, sino que aportará un panorama de cómo fue el avance tecnológico hasta los métodos utilizados en la actualidad. Los artefactos contarían con el apoyo de productos audiovisuales explicativos, haciendo hincapié en la buena comunicación de los contenidos tratados y un diseño acorde al target para lograr una recepción óptima de los mismos.

En este contexto, se propone la organización de talleres donde la audiencia seleccionada tenga un espacio destinado a la creación de sus propios productos, con el asesoramiento y acompañamiento de tutores que los guíen en el procedimiento. En este caso, lo ideal parece ser generar animaciones a través de *flipbooks* o folioscopios, es decir, animación hoja a hoja presentada en libros en formato pequeño donde cada una de las páginas posee un dibujo y que al pasarlas rápidamente, a modo de ráfaga, dichos dibujos simulan el movimiento. Este instrumento es una manera primitiva de generar animaciones mediante dibujos, y se cree que puede funcionar en un taller integrado por niños y adolescentes. El objetivo de estos micro-talleres sería que los jóvenes finalicen la jornada con un producto de su propia autoría, contando historias donde ellos mismos fueron los guionistas.

El contar con un espacio donde los niños aprendan a través de métodos lúdicos es además una herramienta pedagógica y por ello los padres deberían considerar esta propuesta como una alternativa viable para la demanda cotidiana de sus hijos.

5.3.2 Actividades extracurriculares en escuelas

Otra medida que se puede tener en cuenta es la posibilidad de incorporar en las escuelas talleres extracurriculares de animación, apuntado a los adolescentes es edad escolar. En este ámbito se podría incorporar la figura de un docente que además tenga la vocación

de animador, brindando una enseñanza rica en contenidos didácticos e incitando a los jóvenes a la producción propia de productos audiovisuales. Podría ser un espacio donde además se proyecten filmes de animación nacionales, homenajando la figura de los más importantes realizadores que trabajan y han trabajado la técnica en los años pasados. Con estas actividades se busca ampliar la visión de los que participen en los talleres y conocer más sobre la cultura nacional de la animación, para que sus trabajos contengan un fuerte componente autóctono e, idealmente, posteriormente sean contenidos apropiados para presentar en eventuales concursos o festivales. De modo que se pueden generar animación en este contexto y mediante la utilización de los métodos más simples. Por ejemplo, una opción es contar con la presencia de una cámara fotográfica y producir cortometrajes o simples situaciones en *stopmotion*, a través del movimiento cuadro a cuadro de objetos inanimados atribuyéndoles características y una personalidad, es decir, respondiendo ante la etimología que mencionaba Falcone (2002) y es reproducido en el primer capítulo del presente ensayo: "dar alma (o vida) a diseños u objetos inanimados" (Falcone, 2002, p. 50).

5.3.3 Plan de becas a estudiantes universitarios

Por otro lado, sería ideal la oferta de becas a estudiantes que están en un nivel avanzado de sus carreras universitarias y por ende ya poseen una noción clara de los componentes básicos del área audiovisual y cómo funciona el sector. Las becas resultan ser una herramienta de valor significativo ante la capacitación de futuros profesionales y el refuerzo de conceptos tanto estéticos como técnicos para la formación de los animadores. De hecho, este plan de becas ya ha comenzado a plantearse a partir del lanzamiento de *Talento 3D* por iniciativa de Gastón Gorali y los estudios *Catmandú*, como se ha mencionado hacia el final del capítulo tres del ensayo. Los planes de becas de animación no sólo plasman el interés del sector hacia la capacitación profesional, sino que abren el panorama hacia los ingresantes que buscan un lugar donde desarrollarse laboralmente y seguir construyendo día a día su predisposición y aprendizaje en la

disciplina, estando en contacto con miembros experimentados y que tienen mucho por transmitir, para que se construya un futuro en el que animadores profesionales y amateurs o en formación logren armar la estructura básica que toda industria necesita para subsistir.

Si bien parece que se está haciendo una proyección utópica sobre la situación actual del sector audiovisual, la emoción por parte de los estudiantes y el movimiento que vivencian los que se dedican a la labor en animación parece ser el marco ideal para comenzar a trabajar con fuertes planes de implementación al fomento y difusión. Que quienes comienzan a producir, muestren sus ideas a través de sus proyectos, abriendo un nuevo punto de vista; y quienes ya poseen una tarea definida dentro del ámbito, sirvan como un camino de aprendizaje ante los nuevos, ya que cuanto mayor sea la composición del sector, más firme será la construcción y forjado de una emergente industria.

Para concluir, se vuelve a hacer hincapié en que tomando medidas pedagógicas que influyan en las generaciones más jóvenes en su etapa de recepción de saberes, se puede lograr un mayor afianzamiento de los nuevos conocimientos. Por otro lado, es fundamental que quienes aprenden la animación posean una noción amplia sobre los antecedentes de la disciplina, que hasta pueden funcionar como modo de inspiración para la generación de proyectos propios o también como un incentivo ante la creación de productos que marquen un momento en la historia de la animación en Argentina.

Conclusiones

La producción de dibujos animados ha transitado un recorrido histórico donde la aparición de la tecnología ha marcado una reformulación en el paradigma. Ante este rotundo cambio, fue necesario tomar decisiones como el rechazar las nuevas herramientas y continuar con los métodos propios de cada animador -al igual que Charles Chaplin reaccionó ante a la primera aparición del sonido en el cine, negándose a participar de producciones de ese estilo- o incorporar la tecnología como un modo de ejecución, parte del quehacer de trabajo y combinación con otras técnicas, generando nuevas perspectivas y productos diferentes.

Con el paso del tiempo y, paralelamente, la avanzada de la tecnología, el sector audiovisual ha sufrido modificaciones pero no sólo trajo computadoras más veloces, sino que también se generó una transformación en los espectadores. El interlocutor cambió y actualmente se nota la participación de las audiencias, conformando un eslabón fundamental en la cadena de comunicación: los espectadores, a los que contemporáneamente se los identifica como espectadores activos.

Fundamentalmente hay que conocer a la audiencia, es decir, no subestimarla ni caer en juicios de valor. Es evidente que la evolución y crecimiento de las tecnologías tuvo una repercusión en todos los individuos, moldeándolos y adaptándolos a las particularidades de cada nuevo sistema lanzado al mercado. Las audiencias cambiaron, también lo hicieron los realizadores. El rol de los creadores sufrió modificaciones y es esencial que más allá de la tecnología, prevalezca el deseo de contar historias y comunicar diariamente, en lo posible con originalidad, y con un punto de vista que implante un pensamiento nuevo en la mente del público y logre generar una emoción. El pasaje de la pasividad a la actividad por parte de los espectadores genera una exigencia y nuevo desafío para los animadores, desafío de superarse cada día más para lograr captar a un público que cada vez desea más productos innovadores. Entonces, hay que tomar las herramientas como tales, ya sea el lápiz trazando líneas sobre un papel o en una

computadora a través de un *software* especializado. En cuanto se tengan claras las ideas, las herramientas sólo serán el medio para materializarlas. No hay que tomar las herramientas como una barrera, sino como un vehículo. Los artistas deben poseer una formación sólida en la materia para solucionar los percances desde una actitud firme y con fundamentos teóricos; deben saber la técnica y pero eso no significa que la educación se base en una herramienta, ya que éstas van cambiando y evolucionando diariamente con la avanzada tecnológica.

Haciendo un foco preciso en la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, se cree que hay que continuar con este planteo, ya que la carrera Diseño de Imagen y Sonido cuenta únicamente con una materia de animación y sería interesante tener un espacio donde la transmisión de contenidos sean acordes y respondan también a las necesidades propias que el arte de la animación dispone. Como se ha expresado con anterioridad, la disciplina lleva una gran cantidad de tiempo de producción y el acompañamiento docente en este proceso es, sin duda, de suma importancia para incentivar a los estudiantes en la elaboración de sus primeros productos.

De todos modos, parte del evidente crecimiento de instituciones de formación en animación da cuenta del incrementado interés del área audiovisual. En los últimos diez años se ha detectado un crecimiento notorio en relación a la producción audiovisual de dibujos animados. La creación de escuelas, talleres, universidades, que promueven carreras o formaciones, en este sentido, son parte del fenómeno que empuja a empezar a proyectar que dirección se dé a estos primeros indicios.

Sin embargo, como cualquier disciplina al iniciarse, demanda de una comunicación sólida y continua, y la discusión y trabajo sobre la estructura necesaria para sostener las producciones que cada vez más aparecen y que se multiplicarán en los próximos años.

No es una cuestión sencilla pero es absolutamente necesaria ya que marca los lineamientos y las formas de la industria en los años venideros.

La idea es buscar nuevas iniciativas que estimulen el movimiento dentro del sector para que la emergente industria audiovisual local logre establecerse. Evidentemente, el fomento por parte de las entidades es de vital importancia para que el desarrollo de la técnica sea impulsada dentro del mercado actual y determinar el futuro de las producciones que son realizadas en el país. También la participación por parte del Estado oficia como estímulo para la generación de contenidos; a partir de ello sería aún mejor detectar un mayor movimiento dentro del sector privado con objetivos afines, a pesar de que estas actividades ya están ocurriendo.

A lo largo de la redacción del trabajo se ha llegado un descubrimiento puntual que resulta interesante destacar. A pesar de que había consciencia que la animación local aún debe recorrer un largo camino, al comenzar con la escritura se creía firmemente que en Argentina había una industria, endeble pero que existía. A medida que se ampliaba el desarrollo y relevamiento bibliográfico, se fue manifestando que más del 50% de los profesionales que ejercen su trabajo en el campo de la animación, y por ende son plenos conocedores de lo que acontece dentro de su área laboral, afirman que dicha industria aún no se encuentra completamente definida en el marco de la actualidad, y en realidad es cierto, ya que una industria debe poseer mínimamente una infraestructura que actúe de soporte para que se desarrollen las actividades de la misma. Observando el campo de la animación local, si ni siquiera se cuenta con un salario pautado por un sindicato para los artistas, ¿cómo se establecen los lineamientos de una industria?

Este hallazgo no significa que siempre se generó una visión errónea sobre la temática, desalentando a la continuación del trabajo, sino que despertó otro tipo de interés hacia una búsqueda de información más profunda y de más opiniones.

Asimismo, lleva a plantearse otro tipo de factores. En este caso, claramente hay una carencia de información con respecto al tema, ya que la misma no suele ser prevista de forma clara a quienes se inician en la tarea. Entonces, se presenta el punto básico y al que hay que alentar diariamente: la comunicación. Es esencial llevar a cabo un acto

comunicativo preciso, evitando las barreras y generando mensajes concisos. Quienes se inician en la técnica de dibujos animados deberían lograr establecer vínculos con quienes ya son experimentados en el tema para conocer el ámbito donde buscan la inserción. Del mismo modo, la mirada de los nuevos realizadores, quienes tienen la oportunidad de compartir sus saberes e integrar de manera activa y protagónica los conocimientos y habilidades, modificando, construyendo y reconstruyendo nuevos significados y enriqueciendo los saberes de los profesionales con una mirada nueva, joven e innovadora.

Por medio de este trabajo se plantea un punto de partida, esperando que despierte el interés necesario para que el caso sea evaluado y retomado por alguien más en los años próximos. La animación atravesó un largo camino y fue sufriendo cambios, es decir que no sólo se transformó y desarrolló, sino que también maduró, pero todavía necesita obtener una mayor legitimidad para consagrarse y dar un paso firme hacia la creación de una industria de carácter firme. Una vez obtenida la credibilidad que la disciplina necesita, los procesos se agilizarán, será más sencilla la conexión y concreción con inversores; habrá una industria, y funcionará correctamente siempre y cuando sea cuidada y mantenida. Ese es el compromiso de todo aquel que desea formar parte de ese universo. En este momento es notorio el crecimiento de la animación y la búsqueda de los que se relacionan con ella para obtener resultados buenos. Las herramientas multimediales parecen ser las indicadas para el crecimiento de la tarea ya que cuentan con el motor principal hacia el empuje de una comunicación constante, donde la retroalimentación alienta a la generación de nuevos contenidos de amplia variedad y en los cuales la utilización de las herramientas de diseño se supera día a día.

A partir de lo investigado se han encontrado también otros puntos. La observación es un factor clave en el proceso de formación profesional y resulta indispensable en este ámbito; nutrirse del audiovisual, mirar todo lo que esté al alcance para lograr una diversidad de opiniones y entender las distintas estéticas que presentan los realizadores.

Que los productos ya realizados sirvan como referencias -no copias- para futuros proyectos, como base de inspiración al quehacer de quienes comienzan a incursionar en el sector audiovisual. Estimular la creatividad mediante lo que ya está hecho.

A los estudiantes universitarios que se desenvuelven en el área de lo audiovisual se recomienda forjar los vínculos con sus compañeros ya que pueden ser potenciales futuros colegas en el ámbito laboral, estar en contacto con la gente que posee un gusto afín y que tiene aptitudes para llevar a cabo una realización conjunta; así también el vínculo con los profesores quienes pueden ser una salida directa a la inserción en el sector. Como se estableció con anterioridad, la comunicación es la base fundamental para el sostén y el avance de todo proyecto. Los equipos deben escucharse con el fin de obtener producciones homogéneas. Asimismo, el cambio debe estar dado también por una modificación en la cultura del trabajo, haciendo énfasis en la responsabilidad, porque aunque se cuente con distintos talentos en animación los cuales son capaces de realizar la tarea con buenos resultados, es importante que los mismos tengan dedicación y afronten los proyectos con seriedad, para contribuir a un clima de trabajo más ameno para con el resto de sus colegas y el sector.

Por otro lado, hay que aprovechar los recursos que están al alcance de las posibilidades debido a la condición de la Argentina como país, ya que el subdesarrollo es una realidad innegable. Con ello se deben utilizar todos los medios posibles para mostrar los contenidos. En este caso, la transmedialidad es un recurso que permite la difusión de productos en distintas plataformas captando distintos públicos, y hay que utilizarla de forma inteligente para lograr resultados óptimos.

Pero lo que parece clave en este punto es el hacer. Hay que transitar la cultura del hacer, ya que los cambios se generan a partir de la elaboración y equivocándose en el camino, pues los errores enriquecen el desarrollo de cualquier procedimiento. Además hay que sacar provecho de que en la actualidad la realización de contenidos está al alcance de todo aquel que posee una computadora, y con esto se indica que si hay un mínimo

interés en generar contenidos, la disponibilidad está dada para que eso suceda, con un fácil acceso del *software* necesario y sacando ventajas económicas por sobre las clásicas producciones animadas de los años anteriores.

Animación Made In Argentina plantea una ventana de la situación actual de la animación en el país, esperando que quien lo lea se informe sobre el contexto e impulse a que el cambio sea generado en su totalidad. Lo ideal sería que los datos previstos en el ensayo sean difundidos en otros medios, por ejemplo en Internet ya que tiene una llegada masiva, y así poder lograr con dicha finalidad. El acceso a la información genera reflexión; la reflexión genera nuevas ideas; y las ideas generan cambios. Estos cambios son el primer paso para cumplir los sueños tanto individuales y colectivos.

Se consideraría satisfactorio comprobar que un trabajo ha sido parte del cambio y si bien parece algo hasta utópico, lo primero que hay que hacer es informarse, y eso es lo que busca el presente PG, haciendo una proyección a futuro y esperando que se cumpla con las expectativas.

En conclusión, la finalidad de este ensayo es generar conciencia y un momento de reflexión a todo aquel que lo lea y pueda entender la visión dada por la autora en este contexto. Alentar a los realizadores a seguir produciendo, ya que es necesaria la realización constante de productos de animación para poder sentar las bases para la formación de una industria que, en lo posible, logre en un futuro posicionar a la Argentina como una factoría de producciones audiovisuales, conformada por la creatividad y talento locales y abriendo la gama de posibilidades a la inclusión de otros puntos de vista provenientes del exterior, los que condimentan la opinión y visión y nutren e incrementan la generación de animaciones distintas. En la variedad también está la calidad. Y en el deseo también está el empuje necesario para que los ideales se lleven a cabo.

Lista de referencias bibliográficas

Alonso, M. (2013). *La era del nativo digital*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado el 19/10/2013 de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1555.pdf

Álvarez, M. (2011). *Series para la web: nuevos modelos y desafíos*. En Comunicaciones del IV Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico: nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea (4a: 2011: Castellón). Trabajo presentado (p. 2-12). Madrid: Ediciones de Ciencias Sociales. Universitat Jaume I de Castellón.

Amigo, R. (2010). *Arte del siglo XX*. Buenos Aires: Arte Gráfico Editorial Argentino.

Angarita Alcalá, J. L. (2013). *La concepción de la imagen animada*. Ponencia presentada al VII Encuentro Latinoamericano de Diseño, realizado en Buenos Aires del 30 de julio al 2 de agosto de 2013. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.

Anima: Festival Internacional de Animación de Córdoba (2013). *Historia. Acerca de Anima*. Recuperado el 26/10/2013 de: <http://www.animafestival.com.ar/2013/bienvenidos-a-anima-2013>

Artigas, J. (2011). *Cine de animación experimental en España*. Recuperado el 20/06/2013 de <http://www.lluisvives.com/servlet/SirveObras/cine/04703829899347295207857/p0000001.htm>

Bellón Sanchez de la Blanca, T. (2012). Revista Comunicación Nº10. *Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación*, 1, 17-31. Monografía. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Bendazzi, G. (2003). *Cartoons. 100 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.

Bendazzi, G. (2008). *Quirino Cristiani, pionero del cine de animación*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Berenguer, X. (1995). *Pioneros de la animación*. Recuperado el 20/06/2013 de http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/pioners/principal_cas.html

Besen, E. (2008). *Animation unleashed. 100 Principles Every Animator, Comic Book Writer, Filmmaker, Video Artist and Game Developer Should Know*. Michigan: Michael Weise Productions.

- Blackton, J.S. (1906). *Humorous Phases of Funny Faces* [película]. Estados Unidos: James Stuart Blackton
- Bonavera, V. (2011). *Hijitus como arquetipo de una época y su aggiornamento en la era digital*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado el 03/04/2013 de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=44&titulo_proyecto=Hijitus%20como%20arquetipo%20de%20una%20E9poca%20y%20su%20aggiornamento%20en%20la%20era%20digital
- Buenos Aires Ciudad (2012). *Encuesta al sector animación de la Ciudad de Buenos Aires 2011*. Buenos Aires: Buenos Aires Ciudad.
- Buenos Aires Ciudad (2013). *Distrito Audiovisual*. Recuperado el 21/10/2013 de: <http://www.buenosaires.gob.ar/distritoaudiovisual>
- Cáceres, G. (2004). *Entre dibujos, marionetas y píxeles*. Buenos Aires: La Crujía.
- Caloi (2010). *Caloi en su tinta*. Recuperado el 03/10/2013 de: <http://www.caloi.com.ar/caloiensutinta/ensutinta.htm>
- Caloi en su tinta (2008). *Historia de Caloi en su tinta*. Recuperado el 03/10/2013 de: <http://www.caloiensutinta.com/site.html>
- Campanario, S. (2013, 29 de julio). *La nueva meca de los creativos*. La Nación. Suplemento Sábado. p. 2.
- Cassese, N. (2013, julio). El nuevo cine argentino es animado. *Brando*, 88 (7), 74-81.
- Centro de Formación Profesional: Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina (2013). *S.I.C.A.* Recuperado el 18/10/2013 de: <http://www.cfpsica.org.ar/sica.html>
- Chong, A. (2010). *Animación Digital*. Barcelona: Blume.
- Codarin, F. (2013). *Risas animadas*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado el 22/09/2013 de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1712&titulo_proyecto=Risas%20animadas
- Cosenza, G (1999, diciembre). Walt Disney. *MasterMagazine*, 2 (123), 44 - 48.

- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós
- De Toro, A. (2003). *Estrategias transmediales y transculturales*. Pronunciado en el 14º Congreso de la Asociación Alemana de Hispanistas, realizado en Münster entre el 06 y 09 de marzo de 2003. Universidad de Ratisbona. Citado en: Guarinos, V. (2007). Transmedialidades: el signo de nuestro tiempo. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* Nº 5, 5, 17-22. Monografía. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Desplats, O. (2012). *La animación en la Argentina. Origen y desarrollo actual*. Citado en: Buenos Aires Ciudad (2012). *Encuesta al sector animación de la Ciudad de Buenos Aires 2011*. Buenos Aires: Buenos Aires Ciudad.
- Desplats, O. (2013). *Quiénes Somos. Historia de AACA: Antecedentes: A.A.R.C.A.* Buenos Aires: AACA. Recuperado el 14/10/2013 de: <http://www.aaca.com.ar/>
- Dowlatabadi, Z y Winder, C. (2001). *Producing Animation* (2ª ed.). Boston: Focal Press.
- Escribiendo Cine (19 de agosto de 2013). *Festivales: Llega la tercera edición del Festival de Animación CARTÓN* [posteo en blog]. Recuperado el 26/10/2013 de: <http://www.escribiendocine.com/noticia/0007069-festivales-llega-la-tercera-edicion-del-festival-de-animacion-carton/>
- Expotoons International Animation Festival (2013). *Nosotros. Institucional e Historia de Expotoons*. Buenos Aires. Recuperado el 26/10/2013 de: <http://www.expotoons.com/home/web/es/aboutus.html>
- Falcone, J. (2002). Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación N°8. *De Altamira a Toy Story*, Año 2 (8), 49 – 56.
- Figuroa, M. (2012). *Desde las cuevas prehistóricas hasta Pixar Animations*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado el 03/04/2013 de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1438&titulo_proyectos=Desde%20las%20cuevas%20prehist%F3ricas%20hasta%20Pixar%20Animations
- Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El Universo Animado de los Largometrajes 1970-2001*. Madrid: T&B Editores.
- Garau, J. (29 de septiembre de 2012). *La animación: los motivos de una tendencia en publicidad* [Diario Online]. Apertura. Recuperado el 21/10/2013 de:

<http://www.apertura.com/target/La-animacion-los-motivos-de-una-tendencia-en-publicidad-20120912-0006.html>

García Población, C. (2006). *Internet. Un medio emergente para la animación de autor*. Paperback nº 1. Recuperado el 20/10/2013 de:
<http://www.artediez.com/paperback/articulos/poblacion/internet.pdf>

Gianinni, G (2010), en entrevista realizada por Russo, J. (16 de febrero de 2010). *Gustavo Giannini: "Campanella no dudó en sumarse a Plumíferos y colaborar con su experiencia cinematográfica"*. [Posteo en blog]. Disponible en:
<http://www.escribiendocine.com/entrevista/0000777-gustavo-giannini-campanella-no-dudo-en-sumarse-a-plumiferos-y-colaborar-con-su-experiencia-cinematografica/>

Giannini, G. (Productor), y De Felippo, D. (Director). (2010). *Plumíferos*. [Película]. Buenos Aires: Manos Digitales Animation Studio.

González, A. (2006). *La animación en Argentina*. En el libro de la Escuela para Animadores de Rosario. *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*. Rosario: La isla de los inventos.

Gorali, G. (2013). *Guión y arte conceptual*. Presentación en Metegol - 3D: El arte de la animación, realizado en Buenos Aires del 25 de julio al 25 de agosto de 2013. Centro Cultural Recoleta.

Gubern, R. (1971). *Historia del cine*. Barcelona: Editorial Lumen.

Halas, J. y Manvell, R. (1980). *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Ediciones Omega S.A

I.N.C.A.A.: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (2013). *Concurso para producción de animaciones*. Recuperado el 18/10/2013 de:
http://www.incaa.gov.ar/castellano/home/tvdigital_produccion_animaciones.php

Iwerks, L. (2007). *The Pixar Story* [documental]. Estados Unidos: Leslie Iwerks Productions

Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós. Citado en: Bellón Sanchez de la Blanca, T. (2012). Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación. *Revista Comunicación Nº10*, 1, 17-31. Monografía. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Johnston, O. y Thomas, F.(1981). *The Illusion of life: Disney Animation*. Nueva York: Abbeville Press.

Kerlow, I. (2004). *The Art of 3D Computer Animation and Effects* (3ª ed.). Nueva Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

La Cosa, la revista de cine (2013, julio). *Metegol: en el vestuario del campeón*, 200, 20-24

Levis, D. (2006). Tecno-arte digital: aproximación, *La Puerta FBA N°2*, 2, 115-119. La Plata: Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata.

Ley N° 3876 (1° de septiembre de 2011). Régimen de Promoción de la Actividad Audiovisual. *Boletín Oficial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires*, Buenos Aires, Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Ley N° 17741 - t.o. 1248/01. (30 de mayo de 1968). Ley de Cine Argentina. *Boletín Oficial de la República Argentina*, Buenos Aires, Ministerio de Economía y Finanzas Públicas.

Ley N° 26522. (10 de octubre de 2009). Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual. *Boletín Oficial de la República Argentina*, Buenos Aires, Ministerio de Economía y Finanzas Públicas.

Long, G. (2007) *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Massachusetts: Institute of Technology. Citado en: Bellón Sanchez de la Blanca, T. (2012). Revista Comunicación N°10. *Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación*, 1, 17-31. Monografía. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Manfredi, R. (2008). *Para responder a la demanda falta que Argentina la vea y se organice para satisfacerla*. Ponencia presentada a las X Jornadas de Cine y TV, realizado en Buenos Aires el 27 y 28 de octubre de 2008. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado el 26/10/2013 de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=486

Manos Libres Animation Studio S.A (2010). *Plumíferos, aventuras voladoras*. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.plumiferos.com/>

Marcet, D. (2008). *Queremos que ExpoToons sea un referente de animación en la región*. Ponencia presentada a las X Jornadas de Cine y TV, realizado en Buenos Aires el 27 y 28 de octubre de 2008. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado el 26/10/2013 de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=485

Martínez Salanova, E. (2012). *El cine de animación*. Recuperado en 06/06/2013 de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>

- Molero, M. (2007, junio). Cine argentino animado. Nada para envidiar. *Argentine*, 9 (50), 52 – 56.
- Murolo, N. (2013). *La asombrosa excursión de Zamba. Un viaje animado por la historia de la televisión pública argentina*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- Nadoolman, D. (2003). *Diseñadores de vestuario*. Barcelona: Océano.
- Odoux, C. (2010). *Émile Reynaud. Biography*. Recuperado el 21/06/2013 de <http://www.emilireynaud.fr/en/index.php/post/Biography>
- Ohanian, T. (1996). *Edición digital no lineal*. Madrid: Instituto Oficial de Radio Televisión Española (IORTV).
- Pablos, S. (Productor), y Campanalle, J. (Director). (2013). *Metegol*. [Película]. Buenos Aires: Catmandú.
- Paramount Pictures (20 de febrero de 2012). *Hugo Cabret: 3D-Animation Making-of von Pixomondo* [Publicación en YouTube]. Recuperado el 13/09/2013: <http://www.youtube.com/watch?v=pVQ6hilPkvM>
- Pérez Martín, J. (2003). Observatorio del Videojuego y de la Animación: Desde 2003 apoyando al sector. *Historia de la animación - EE.UU*. Recuperado el 20/06/2013 de http://www.observatoriovideojuegos.com/index.php?option=com_content&view=article&id=39&Itemid=25&limitstart=7
- Piaget, J. (1975). *La representación del mundo en el niño* (9ª ed.). Madrid: Ediciones Morata.
- Purves, B. (2011). *Stop motion*. (1ª ed.). Barcelona: Blume.
- Rey Goyena, F. (2008). *En publicidad el mundial se juega en Cannes y Argentina siempre llega a la final*. Ponencia presentada a las X Jornadas de Cine y TV, realizado en Buenos Aires el 27 y 28 de octubre de 2008. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado el 20/10/2013 de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=487
- Rodríguez, C. (2011). *De García Ferré a Gaturro en 3D*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Recuperado el 03/04/2013 de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_pro

yecto=284&titulo_proyecto=De%20Garc%EDA%20Ferr%E9%20a%20Gaturro%20en%203D.

Rodríguez Bermúdez, M. (2007). *Animación: una perspectiva desde México*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.

Russo, J. (16 de febrero de 2010). *Gustavo Giannini: "Campanella no dudó en sumarse a Plumíferos y colaborar con su experiencia cinematográfica"*. [Posteo en blog]. Disponible en: <http://www.escribiendocine.com/entrevista/0000777-gustavo-giannini-campanella-no-dudo-en-sumarse-a-plumiferos-y-colaborar-con-su-experiencia-cinematografica/>

Sáenz Valiente, R. (2008). *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. (2ª ed.). Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Scolari, C. (2013). *El transmedia antes del transmedia: arqueología del transmedia en el siglo XX y antes*. Ponencia presentada al VI Encuentro Internacional Neo TV Lab, realizado en Buenos Aires el 31 de octubre y 1º de noviembre de 2013. Centro Cultural Borges. Universidad de Tres de Febrero.

Selby, A. (2009). *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos*. (1ra ed). Barcelona: Parramón Ediciones S.A.

Smink, V (2012). *¿Puede ser Argentina el "Pixar de América Latina"?* (Diario online). Recuperado el 25/10/2013 de http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2012/12/121130_argentina_metegol_animacion_vs.shtml

Stiletano, M. (2013a, 29 de marzo). *Manuel García Ferré: con sus grandes personajes dibujó los sueños de varias generaciones de chicos*. Sección Sociedad. La Nación. p. 23

Stiletano, M. (2013b, 11 de octubre). *Liliana Mazure: "La continuidad de las políticas está garantizada"*. Sección Espectáculos. La Nación. p. 7.

Télam. (03 de junio de 2013). *Incaa y Uipaa lanzan el primer concurso de proyectos de animación*. [Diario Online]. Télam. Recuperado el 18/10/2013 de: <http://www.telam.com.ar/accesible/notas/201306/19848-incaa-y-uipaa-lanzan-el-primer-concurso-de-proyectos-de-animacion.html>

The Ray & Diana Harryhausen Foundation and Tony Dalton. (2013). *The Official Ray Harryhausen Website: Biografía*. Recuperado el 04/09/2013 de <http://www.rayharryhausen.com/biography.php>

- Torres, A. (2008, 16 de diciembre). *"Invento argentino": animación en 3D hecha con software libre*. [Diario en línea]. La Nación. Recuperado el 29/09/2013 de <http://www.lanacion.com.ar/1081146-invento-argentino-animacion-en-3d-hecha-con-software-libre>
- UIPAA: Unión Industrial Argentina de Productoras de Animación y Artes Audiovisuales (2013). *Acerca de UIPAA*. Recuperado el 18/10/2013 de: <http://www.uipaa.org/#!acerca-de-uipaa/cas2>
- Van Dam, S. (2012a, julio). Juan Pablo Zamarella. *Moushon! La revista de animación argentina*, 1 (19-30). [Revista en línea]. Recuperado el 26/10/2013 de: <http://issuu.com/moushon/docs/moushon?e=5865536/2533914>
- Van Dam, S. (2012b, julio). Assembly. *Moushon! La revista de animación argentina*, 1 (41-48). [Revista en línea]. Recuperado el 26/10/2013 de: <http://issuu.com/moushon/docs/moushon?e=5865536/2533914>
- Van Dam, S. (2012c, noviembre). Técnica Cut Out. *Moushon! La revista de animación argentina*, 2 (7-19). [Revista en línea]. Recuperado el 28/08/2013 de: http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_02?e=5865536/2533998
- Van Dam, S. (2013a, enero). Animación Tradicional. *Moushon! La revista de animación argentina*, 3 (7-19). [Revista en línea]. Recuperado el 28/08/2013 de: http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_03?e=5865536/1154196
- Van Dam, S. (2013b, enero). Rosanna Manfredi. *Moushon! La revista de animación argentina*, 3 (40-52). [Revista en línea]. Recuperado el 26/10/2013 de: http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_03?e=5865536/1154196
- Van Dam, S. (2013c, marzo). Gustavo Cova. *Moushon! La revista de animación argentina*, 4 (14-27). [Revista en línea]. Recuperado el 26/10/2013 de: http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_04?e=5865536/1879486
- Van Dam, S. (2013d, marzo). Diana Córdoba. *Moushon! La revista de animación argentina*, 4 (28-40). [Revista en línea]. Recuperado el 26/10/2013 de: http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_04?e=5865536/1879486
- Van Dam, S. (2013e, marzo). Christian Olmos. *Moushon! La revista de animación argentina*, 4 (41-50). [Revista en línea]. Recuperado el 26/10/2013 de: http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_04?e=5865536/1879486
- Van Dam, S. (2013f, abril). García Ferré. *Moushon! La revista de animación argentina*, 5 (22-28). [Revista en línea]. Recuperado el 30/09/2013 de: http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_05_final?e=5865536/2182927

- Van Dam, S. (2013g, mayo). Alejandro González. *Moushon! La revista de animación argentina*, 6 (14-23). [Revista en línea]. Recuperado el 26/10/2013 de: http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_06?e=5865536/2536903
- Van Dam, S. (2013h, mayo). Rosario Carilino. *Moushon! La revista de animación argentina*, 6 (40-51). [Revista en línea]. Recuperado el 26/10/2013 de: http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_06?e=5865536/2536903
- Van Dam, S. (2013i, octubre). Luis Diez. *Moushon! La revista de animación argentina*, 10 (39-51). [Revista en línea]. Recuperado el 25/10/2013 de: http://issuu.com/moushon/docs/moushon__10
- Velleggia, S. (2007). *Presentación*. Buenos Aires: Festival Internacional de Cine "Nueva Mirada" para la Infancia y la Juventud. Recuperado el 26/10/2013 de: http://www.nuevimirada.com/homeF_esp.htm
- Vera, A. (1968). *Metodología de la investigación*. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.
- Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. (1ra ed). Barcelona: Parramón Ediciones S.A.
- Wigan, M. (2008). *Imágenes en secuencia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Bibliografía

Abrams, R. (1982). *Treasures of Walt Disney Animation*. Nueva York: Abbeville Publishing Group.

Alal, A. (2011). *Animación 3D en Argentina*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=420&titulo_proyecto=Animaci%F3n%203D%20en%20Argentina.

Alonso, M. (2013). *La era del nativo digital*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1555.pdf

Álvarez, M. (2011). *Series para la web: nuevos modelos y desafíos*. En Comunicaciones del IV Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico: nuevas tendencias e hibridaciones de las discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea (4a: 2011: Castellón). Trabajo presentado (p. 2-12). Madrid: Ediciones de Ciencias Sociales. Universitat Jaume I de Castellón.

Amigo, R. (2010). *Arte del siglo XX*. Buenos Aires: Arte Gráfico Editorial Argentino.

Angarita Alcalá, J. L. (2013). *La concepción de la imagen animada*. Ponencia presentada al VII Encuentro Latinoamericano de Diseño, realizado en Buenos Aires del 30 de julio al 2 de agosto de 2013. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.

Anima: Festival Internacional de Animación de Córdoba (2013). *Historia. Acerca de Anima*. Disponible en: <http://www.animafestival.com.ar/2013/bienvenidos-a-anima-2013>

Antúnez del Cerro, N. (2010). *Mupai Animado: Propuestas educativas para adolescentes sobre técnicas de animación en la creación audiovisual*. Madrid: Facultad de Bellas Artes Universidad Complutense de Madrid.

Artigas, J. (2011). *Cine de animación experimental en España*. Disponible en: <http://www.lluisvives.com/servlet/SirveObras/cine/04703829899347295207857/p0000001.htm>

Audiovisual INCAA (10 de junio de 2013). *Primer Concurso para el Desarrollo y Promoción Internacional de Proyectos de Series de Animación - INCAA*. [Publicación en Vimeo]. Disponible en: <http://vimeo.com/68052805>

- Bellón Sanchez de la Blanca, T. (2012). Revista Comunicación N°10. *Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación*, 1, 17-31. Monografía. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Bendazzi, G. (2003). *Cartoons. 100 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.
- Bendazzi, G. (2008). *Quirino Cristiani, pionero del cine de animación*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Benedetti, S. (2009). *Clive Barker Abajo Satán: la animación 2D y 3D, comparación y combinación*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en:
http://www.palermo.edu/dyc/pgraduacion/archivos_bajada/mejores_pg/propato.pdf
- Berenguer, X. (1995). *Pioneros de la animación*. Disponible en:
http://www.upf.edu/pdi/dcom/xavierberenguer/textos/pioners/principal_cas.html
- Besen, E. (2008). *Animation unleashed. 100 Principles Every Animator, Comic Book Writer, Filmmaker, Video Artist and Game Developer Should Know*. Michigan: Michael Weise Productions.
- Blackton, J.S. (1906). *Humorous Phases of Funny Faces* [película]. Estados Unidos: James Stuart Blackton
- Bonavera, V. (2011). *Hijitus como arquetipo de una época y su aggiornamento en la era digital*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=44&titulo_proyecto=Hijitus%20como%20arquetipo%20de%20una%20E9poca%20y%20su%20aggiornamento%20en%20la%20era%20digital
- Brand, P. (2011). *Laboratorio Animado*. Buenos Aires. Disponible en:
<http://www.laboratorioanimado.blogspot.com.ar/>
- Buenos Aires Ciudad (2012). *Encuesta al sector animación de la Ciudad de Buenos Aires 2011*. Buenos Aires: Buenos Aires Ciudad.
- Buenos Aires Ciudad (2013). *Distrito Audiovisual*. Buenos Aires. Disponible en:
<http://www.buenosaires.gob.ar/distritoaudiovisual>
- Cáceres, G. (2004). *Entre dibujos, marionetas y píxeles*. Buenos Aires: La Crujía.

- Caloi (2010). *Caloi en su tinta*. Disponible en: <http://www.caloi.com.ar/caloiensutinta/ensutinta.htm>
- Caloi en su tinta (2008). *Historia de Caloi en su tinta*. Disponible en: <http://www.caloiensutinta.com/site.html>
- Campanario, S. (2013, 29 de julio). *La nueva meca de los creativos*. La Nación. Suplemento Sábado. p. 2.
- Cassese, N. (2013, julio). El nuevo cine argentino es animado. *Brando*, 88 (7), 74-81.
- Centro de Formación Profesional: Sindicato de la Industria Cinematográfica Argentina (2013). *S.I.C.A.* Buenos Aires. Recuperado el 18/10/2013 de: <http://www.cfpsica.org.ar/sica.html>
- Clark, A. (1895). *The Execution of Mary Queen of Scotts* [película]. Estados Unidos: Alfred Clark.
- Chong, A. (2010). *Animación Digital*. Barcelona: Blume.
- Codarin, F. (2013). *Risas animadas*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1712&titulo_proyecto=Risas%20animadas
- Cohl, E. (1908). *Fantasmagorie* [película]. Francia: Émile Cohl.
- Cosenza, G (1999, diciembre). Walt Disney. *MasterMagazine*, 2 (123), 44 - 48.
- Crockwell, D. (1964). Film Culture. *A background to free animation*, nº 32, 30-32.
- D'Auría, F., Hagiwara, L., Montagut, E., Ramondo, F. (1997). *Los orígenes del cine de animación; desde la prehistoria del cine a 1920*. Manuscrito no publicado.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós
- De Chomón, S. (1905). *El hotel eléctrico* [película]. Francia: Segundo De Chomón.
- De Chomón, S. (1907). *Les Kirikis* [película]. Francia: Segundo De Chomón.

- De Toro, A. (2003). *Estrategias transmediales y transculturales*. Pronunciado en el 14º Congreso de la Asociación Alemana de Hispanistas, realizado en Münster entre el 06 y 09 de marzo de 2003. Universidad de Ratisbona. Citado en: Guarinos, V. (2007). Transmedialidades: el signo de nuestro tiempo. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales* Nº 5, 5, 17-22. Monografía. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Desplats, O. (2002). Animación. La revalorización del dibujo. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación* Nº 3, 3 (3), 42 - 44.
- Desplats, O. (2005). La animación: En busca de la creatividad. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación* Nº 6, 6 (6), 72 - 74.
- Desplats, O. (2012). *La animación en la Argentina. Origen y desarrollo actual*. Citado en: Buenos Aires Ciudad (2012). *Encuesta al sector animación de la Ciudad de Buenos Aires 2011*. Buenos Aires: Buenos Aires Ciudad.
- Desplats, O. (2013). *Quiénes Somos. Historia de AACA: Antecedentes: A.A.R.C.A.* Disponible en: <http://www.aaca.com.ar/>
- Disney, W. (1968). *Maravillas de los dibujos animados*. Valencia: Gaisa.
- Donnadio, V. (2012). *Animación digital 3D orientada a Pixar*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1428&titulo_proyectos=Animaci%F3n%20digital%203D%20orientada%20a%20Pixar
- Dowlatabadi, Z y Winder, C. (2001). *Producing Animation* (2ª ed.). Boston: Focal Press.
- Edera, B. (1977). *Full length animated feature films*. Nueva York: Hastings House.
- Escribiendo Cine (19 de agosto de 2013). *Festivales: Llega la tercera edición del Festival de Animación CARTÓN* [posteo en blog]. Disponible en: <http://www.escribiendocine.com/noticia/0007069-festivales-llega-la-tercera-edicion-del-festival-de-animacion-carton/>
- Expotoons International Animation Festival (2013). *Nosotros. Institucional e Historia de Expotoons*. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.expotoons.com/home/web/es/aboutus.html>

- Falcone, J. (2002). De Altamira a Toy Story. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación* N°8, 2 (8), 49 – 56.
- Figueroa, M. (2012). *Desde las cuevas prehistóricas hasta Pixar Animations*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1438&titulo_proyectos=Desde%20las%20cuevas%20prehist%F3ricas%20hasta%20Pixar%20Animations
- Fonte, J. (2001). *Walt Disney. El Universo Animado de los Largometrajes 1970-2001*. Madrid: T&B Editores.
- Garau, J. (29 de septiembre de 2012). *La animación: los motivos de una tendencia en publicidad* [Diario Online]. Apertura. Disponible en: <http://www.apertura.com/target/La-animacion-los-motivos-de-una-tendencia-en-publicidad-20120912-0006.html>
- García Población, C. (2006). *Internet. Un medio emergente para la animación de autor*. Paperback n° 1. Disponible en:
<http://www.artediez.com/paperback/articulos/poblacion/internet.pdf>
- Gentile, L. (2010, 18 de febrero). *Aves sin destino*. Buenos Aires: Clarín. Disponible en:
<http://edant.clarin.com/diario/2010/02/18/espectaculos/c-02142329.htm>
- Gianinni, G (2010), en entrevista realizada por Russo, J. (16 de febrero de 2010). *Gustavo Giannini: "Campanella no dudó en sumarse a Plumíferos y colaborar con su experiencia cinematográfica"*. [Posteo en blog]. Disponible en:
<http://www.escribiendocine.com/entrevista/0000777-gustavo-giannini-campanella-no-dudo-en-sumarse-a-plumiferos-y-colaborar-con-su-experiencia-cinematografica/>
- Giannini, G. (Productor), y De Felippo, D. (Director). (2010). *Plumíferos*. [Película]. Buenos Aires: Manos Digitales Animation Studio.
- González, A. (2006). *La animación en Argentina*. En el libro de la Escuela para Animadores de Rosario. *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*. Rosario: La Isla de los inventos.
- González, R. (2009). La animación 2D y 3D en películas argentinas. *Escritos en la Facultad* N°56, 4 (56), 50 – 51.
- Gorali, G. (2013). *Guión y arte conceptual*. Presentación en Metegol - 3D: El arte de la animación, realizado en Buenos Aires del 25 de julio al 25 de agosto de 2013. Centro Cultural Recoleta.

- Gowing, L., Boardman, J., Pickvance, R., Steer, J., Zarnecki, G., Evans, M., Gray, B y Lynton, N. (1982). *Historia Universal del Arte. El Clasicismo* (2ª ed., Vol 2). Madrid: Editorial S.A.R.P.E.
- Guarinos, V. (2007). Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales Nº 5. *Transmedialidades: el signo de nuestro tiempo*, 5, 17-22. Monografía. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Gubern, R. (1971). *Historia del cine*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Halas, J. y Manvell, R. (1980). *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Ediciones Omega S.A
- I.N.C.A.A.: Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (2013). *Concurso para producción de animaciones*. Disponible en: http://www.incaa.gov.ar/castellano/home/tvdigital_produccion_animaciones.php
- Iwerks, L. (2007). *The Pixar Story* [documental]. Estados Unidos: Leslie Iwerks Productions
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós. Citado en: Bellón Sanchez de la Blanca, T. (2012). Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación. *Revista Comunicación Nº10*, 1, 17-31. Monografía. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Johnston, O. y Thomas, F.(1981). *The Illusion of life: Disney Animation*. Nueva York: Abbeville Press.
- Kerlow, I. (2004). *The Art of 3D Computer Animation and Effects* (3ª ed.). Nueva Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- La Cosa, la revista de cine (2013, julio). *Metegol: en el vestuario del campeón*, 200, 20-24
- Levis, D. (2006). Tecno-arte digital: aproximación, *La Puerta FBA Nº2*, 2, 115-119. La Plata: Facultad de Bellas Artes. Universidad Nacional de La Plata.
- Levitan, E. (1977). *Electronic imaging techniques; a hand book of conventional and computer-controlles animation, optical, and editing processes*. Nueva York: Van Nostrand Reinhold Co.

- Ley N° 3876 (1° de septiembre de 2011). Régimen de Promoción de la Actividad Audiovisual. *Boletín Oficial de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires*, Buenos Aires, Legislatura de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.
- Ley N° 17741 - t.o. 1248/01. (30 de mayo de 1968). Ley de Cine Argentina. *Boletín Oficial de la República Argentina*, Buenos Aires, Ministerio de Economía y Finanzas Públicas.
- Ley N° 26522. (10 de octubre de 2009). Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual. *Boletín Oficial de la República Argentina*, Buenos Aires, Ministerio de Economía y Finanzas Públicas.
- Long, G. (2007) *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. Massachusetts: Institute of Technology. Citado en: Bellón Sanchez de la Blanca, T. (2012). *Nuevos modelos narrativos. Ficción televisiva y transmediación*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Lingenti, A. (2012, 03 de mayo). *Una ciudad para dibujar*. Sección Espectáculos. La Nación. p. 10.
- Manfredi, R. (2008). *Para responder a la demanda falta que Argentina la vea y se organice para satisfacerla*. Ponencia presentada a las X Jornadas de Cine y TV, realizado en Buenos Aires el 27 y 28 de octubre de 2008. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=486
- Manos Libres Animation Studio S.A (2010). *Plumíferos, aventuras voladoras*. Buenos Aires. Disponible en: <http://www.plumiferos.com/>
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Manrupe, R. (2004). *Breve historia del dibujo animado en la Argentina*. (1ª ed.). Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Marcet, D. (2008). *Queremos que ExpoToons sea un referente de animación en la región*. Ponencia presentada a las X Jornadas de Cine y TV, realizado en Buenos Aires el 27 y 28 de octubre de 2008. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=485
- Martínez Salanova, E. (2012). *El cine de animación*. Disponible en:
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>

- McCay, W. (1911). *Little Nemo* [película]. Nueva York: Winson McCay.
- Mella, C. (2010). *Los dibujos animados y la publicidad*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=635&titulo_proyecto=Los%20dibujos%20animados%20y%20la%20publicidad
- Millán Escrivá, D. (2007). *Blender y Plumíferos, un largometraje de animación 3d hecho con software libre*. España: Universidad Politécnica de Valencia.
- Molero, M. (2007, junio). Cine argentino animado. Nada para envidiar. *Argentime*, 9 (50), 52 – 56.
- Murolo, N. (2013). *La asombrosa excursión de Zamba. Un viaje animado por la historia de la televisión pública argentina*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- Myers, D. (1999). *Computer animation: expert advice on breaking into the business*. Connecticut: Oak Cliff Press.
- Nadoolman, D. (2003). *Diseñadores de vestuario*. Barcelona: Océano.
- Noce, L. (2012). *Del mate al pixel*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=496&titulo_proyecto=Del%20mate%20al%20pixel
- Odox, C. (2010). *Émile Reynaud. Biography*. Disponible en: <http://www.emilireynaud.fr/en/index.php/post/Biography>
- Ohanian, A. (2009). Nuevas técnicas de animación. *Escritos en la Facultad N°56*, 4 (56), 65.
- Ohanian, T. (1996). *Edición digital no lineal*. Madrid: Instituto Oficial de Radio Televisión Española (IORTV).
- Oriarcq, J. (2008). La industria del cine y la animación 3D. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación N°19*, Año 5 (19), 21 – 22.
- Pablos, S. (Productor), y Campanalle, J. (Director). (2013). *Metegol*. [Película]. Buenos Aires: Catmandú.

Paramount Pictures (20 de febrero de 2012). *Hugo Cabret: 3D-Animation Making-of von Pixomondo* [Publicación en YouTube]. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=pVQ6hiIPkvM>

Pascual, T. (2008). Cuando la animación digital se vuelve un arte. *Creación y Producción en Diseño y Comunicación* N°14, 4 (14), 55 - 57.

Pérez Martín, J. (2003). Observatorio del Videojuego y de la Animación: Desde 2003 apoyando al sector. *Historia de la animación - EE.UU.* Disponible en: http://www.observatoriovideojuegos.com/index.php?option=com_content&view=article&id=39&Itemid=25&limitstart=7

Piaget, J. (1975). *La representación del mundo en el niño* (9ª ed.). Madrid: Ediciones Morata.

Purves, B. (2011). *Stop motion*. (1ª ed.). Barcelona: Blume.

Ramírez Garces, C. (2011). Diseño con tecnología: los procesos de producción en el cine de animación para acercarse a nuevos públicos. *Escritos en la Facultad* N°67, 7 (67), 41- 42.

Rey Goyena, F. (2008). *En publicidad el mundial se juega en Cannes y Argentina siempre llega a la final*. Ponencia presentada a las X Jornadas de Cine y TV, realizado en Buenos Aires el 27 y 28 de octubre de 2008. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/noticiasdc/mas_informacion.php?id_noticia=48

Rocca, F. (2012). *Diseño de animación publicitaria de escasos recursos*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=1504&titulo_proyectos=Dise%F1o%20de%20animaci%F3n%20publicitaria%20de%20escasos%20recursos

Rodríguez, C. (2011). *De García Ferré a Gaturro en 3D*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=284&titulo_proyecto=De%20Garc%EDa%20Ferr%E9%20a%20Gaturro%20en%203D.

Rodríguez Bermúdez, M. (2007). *Animación: una perspectiva desde México*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.

- Rodríguez Jáuregui, P. (2006). *Haciendo dibujitos en el fin del mundo: El libro de la Escuela para Animadores de Rosario*. (1ª ed.). Rosario: La Isla de los Inventos.
- Rodríguez Jáuregui, P. (2012). *Los Misterios de Trulala*. [Documental]. Rosario: Centro Audiovisual Rosario y la Cooperativa de Trabajo Animadores de Rosario Ltda.
- Russo, J. (16 de febrero de 2010). *Gustavo Giannini: "Campanella no dudó en sumarse a Plumíferos y colaborar con su experiencia cinematográfica"*. [Posteo en blog]. Disponible en: <http://www.escribiendocine.com/entrevista/0000777-gustavo-giannini-campanella-no-dudo-en-sumarse-a-plumiferos-y-colaborar-con-su-experiencia-cinematografica/>
- Sáenz Valiente, R. (2008). *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. (2ª ed.). Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Salazar, M. (2010). *Cine de dibujos animados*. Proyecto de Graduación. Buenos Aires. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=818&titulo_proyecto=Cine%20de%20dibujos%20animados
- Sánchez Moreno, A. (2009). *El cine / cuento animado o la ruptura del modelo clásico*. Ávila: Escuela de Arte y Superior de Conservación y Restauración de Ávila.
- Scherer, F. (2011, 18 de diciembre). *El secreto de su éxito*. La Nación Revista. p. 28.
- Scholz, P. (2012). *Comer y no ser comido...* [Diario Online]. Clarín. Disponible en: http://www.clarin.com/espectaculos/cine/Comer-comido_0_886711335.html
- Scolari, C. (2013). *El transmedia antes del transmedia: arqueología del transmedia en el siglo XX y antes*. Ponencia presentada al VI Encuentro Internacional Neo TV Lab, realizado en Buenos Aires el 31 de octubre y 1º de noviembre de 2013. Centro Cultural Borges. Universidad de Tres de Febrero.
- Selby, A. (2009). *Animación. Nuevos proyectos y procesos creativos*. (1ª ed). Barcelona: Parramón Ediciones S.A.
- Sirvén, P. (2013, 29 de junio). *Metegol sueña con ser mundial*. La Nación p. 34.
- Smink, V (2012). *¿Puede ser Argentina el "Pixar de América Latina"?* [Diario online]. British Broadcasting Corporation. Disponible en: http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2012/12/121130_argentina_metegol_animacion_vs.shtml

Stiletano, M. (2013a, 29 de marzo). *Manuel García Ferré: con sus grandes personajes dibujó los sueños de varias generaciones de chicos*. Sección Sociedad. La Nación. p. 23.

Stiletano, M. (2013b, 11 de octubre). *Liliana Mazure: "La continuidad de las políticas está garantizada"*. Sección Espectáculos. La Nación. p. 7.

Tarifeño, L. (2009, mayo). El mundo es un dibujo (animado). *Adn Cultura*, 4 – 8.

Taylor, R. (2000). *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona: Acanto.

Télam. (03 de junio de 2013). *Incaa y Uipaa lanzan el primer concurso de proyectos de animación*. [Diario Online]. Télam. Disponible en: <http://www.telam.com.ar/accesible/notas/201306/19848-incaa-y-uipaa-lanzan-el-primer-concurso-de-proyectos-de-animacion.html>

The Big Cartoon Data Base (2013). Disponible en: <http://www.bcdb.com/>

The Ray & Diana Harryhausen Foundation and Tony Dalton. (2013). *The Official Ray Harryhausen Website: Biografía*. Disponible en: <http://www.rayharryhausen.com/biography.php>

Thomas, B. (1994). *Walt Disney: An American Original*. New York: Simon and Schuster.

Torres, A. (2008, 16 de diciembre). *"Invento argentino": animación en 3D hecha con software libre*. [Diario en línea]. La Nación. Disponible en: <http://www.lanacion.com.ar/1081146-invento-argentino-animacion-en-3d-hecha-con-software-libre>

UIPAA: Unión Industrial Argentina de Productoras de Animación y Artes Audiovisuales (2013). *Acerca de UIPAA*. Disponible en: <http://www.uipaa.org/#!acerca-de-uipaa/cas2>

Van Dam, S. (2012a, julio). Juan Pablo Zamarella. *Moushon! La revista de animación argentina*, 1 (19-30). [Revista en línea]. Recuperado el 26/10/2013 de: <http://issuu.com/moushon/docs/moushon?e=5865536/2533914>

Van Dam, S. (2012b, julio). Assembly. *Moushon! La revista de animación argentina*, 1 (41-48). [Revista en línea]. Recuperado el 26/10/2013 de: <http://issuu.com/moushon/docs/moushon?e=5865536/2533914>

- Van Dam, S. (2012c, noviembre). Técnica Cut Out. *Moushon! La revista de animación argentina*, 2 (7-19). [Revista en línea]. Recuperado el 28/08/2013 de:
http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_02?e=5865536/2533998
- Van Dam, S. (2013a, enero). Animación Tradicional. *Moushon! La revista de animación argentina*, 3 (7-19). [Revista en línea]. Recuperado el 28/08/2013 de:
http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_03?e=5865536/1154196
- Van Dam, S. (2013b, enero). Rosanna Manfredi. *Moushon! La revista de animación argentina*, 3 (40-52). [Revista en línea]. Disponible en:
http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_03?e=5865536/1154196
- Van Dam, S. (2013c, marzo). Gustavo Cova. *Moushon! La revista de animación argentina*, 4 (14-27). [Revista en línea]. Disponible en:
http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_04?e=5865536/1879486
- Van Dam, S. (2013d, marzo). Diana Córdoba. *Moushon! La revista de animación argentina*, 4 (28-40). [Revista en línea]. Disponible en:
http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_04?e=5865536/1879486
- Van Dam, S. (2013e, marzo). Christian Olmos. *Moushon! La revista de animación argentina*, 4 (41-50). [Revista en línea]. Disponible en:
http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_04?e=5865536/1879486
- Van Dam, S. (2013f, abril). García Ferré. *Moushon! La revista de animación argentina*, 5 (22-28). [Revista en línea]. Disponible en:
http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_05_final?e=5865536/2182927
- Van Dam, S. (2013g, mayo). Alejandro González. *Moushon! La revista de animación argentina*, 6 (14-23). [Revista en línea]. Disponible en:
http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_06?e=5865536/2536903
- Van Dam, S. (2013h, mayo). Rosario Carilino. *Moushon! La revista de animación argentina*, 6 (40-51). [Revista en línea]. Disponible en:
http://issuu.com/moushon/docs/moushon_n_06?e=5865536/2536903
- Van Dam, S. (2013i, octubre). Luis Diez. *Moushon! La revista de animación argentina*, 10 (39-51). [Revista en línea]. Disponible en:
http://issuu.com/moushon/docs/moushon__10
- Velleggia, S. (2007). *Presentación*. Buenos Aires: Festival Internacional de Cine "Nueva Mirada" para la Infancia y la Juventud. Recuperado el 26/10/2013 de:
http://www.nuevimirada.com/homeF_esp.htm

Vera, A. (1968). *Metodología de la investigación*. Buenos Aires: Editorial Kapelusz.

Walt Disney Animation Studios The Archive Series (2008). *Story*. Nueva York: Disney Editions.

Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. (1^a. ed). Barcelona: Parramón Ediciones S.A.

Wigan, M. (2008). *Imágenes en secuencia*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.