

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

La animación argentina en la era digital
Metegol como punto de inflexión

Gabriela Andrea Klein Miyashiro
Cuerpo B del PG
15/09/2015
Comunicación Audiovisual
Investigación
Historia y Tendencia

Agradecimientos

A mi familia por apoyarme día a día y alentarme para que culmine mi carrera.

A Alejandro por acompañarme a lo largo de todo este proceso, con paciencia y amor.

Y a todos los profesores, profesionales que me orientaron de manera dedicada. También a los amigos que estuvieron a mi lado en todo este proceso.

A todos, Gracias.

Índice	
Introducción	4
Capítulo 1: El cine de animación y su relación con la tecnología	11
1.1. Tecnología y animación digital	11
1.2. La creación de los personajes animados	15
1.3. Transposición Fílmica.....	18
Capítulo 2 : El cine de animación argentino	20
2.1. Historia de los dibujos animados en el cine argentino	21
2.1.2. <i>El Apóstol</i> , el primer largometraje de animación del mundo	22
2.2. Grandes pioneros de la animación argentina.....	24
2.2.1. Dante Quinterno	24
2.2.2. Manuel García Ferré y sus personajes.....	26
2.3. De la historieta a la pantalla grande	29
2.3.1. Malfalda	30
2.3.2. Patoruzú	31
2.4. Desafíos contemporáneos y situación actual	32
2.5. Los herederos y el futuro del cine de animación local.....	34
Capítulo 3: La nueva era digital en la animación local	36
3.1. Tipos de animación utilizadas en Argentina	36
3.1.1 Animación tradicional.....	36
3.1.2. Stop Motion.....	38
3.1.3. Animación 2D	39
3.1.4 Animación 3D	40
3.1.5 Rotocospía.....	41
3.2 Propuestas Innovadoras en busca de tecnología	42
3.3 Patagonik Film Group.....	42
3.3.2. <i>El ratón Pérez</i>	45
3.4 Nuevos tiempos animados en la televisión digital abierta	46
3.4.1. <i>Paka Paka</i>	47
Capítulo 4: <i>Metegol</i> (2013)	49
4.1. <i>Metegol</i> en el contexto argentino	49
4.2. Hipertextualidad: de la literatura a lo audiovisual	52
4.3. Detalles de producción del film.....	56
4.3.1. Herramientas de animación utilizadas.....	57
4.4. Influencia de la impronta de Campanella	61
4.4.1. Voces.....	62
Capítulo 5: Una era post<i>Metegol</i>	64
5.1. ¿Una nueva etapa o una afortunada conjunción?.....	64
5.2. Prospectiva de la animación argentina después de <i>Metegol</i>	66
5.3 Cine y Transmedia	70
5.4. Opiniones de los realizadores	73
Conclusiones	82
Lista de Referencias Bibliográficas	87
Bibliografía	91

Introducción

El Trabajo Final de Grado *La animación argentina en la era digital* aborda la realidad de la animación argentina, en la era digital, después de la producción de Juan José Campanella. Sondea desde el surgimiento del cine de animación local hasta la actualidad, analizando tanto los aspectos técnicos, estéticos como narrativos y su evolución a lo largo de la historia.

La animación actualmente se encuentra en un proceso de desarrollo que busca innovar y generar nuevos productos audiovisuales. En los últimos años se ha incrementado la producción audiovisual digital, tanto en el cine como en la televisión y en el género publicitario; así como también los profesionales dedicados a este arte. Estos cambios se ven afectados gracias a las condiciones socio culturales y dentro de un contexto determinado, en donde el espectador cada vez es mas exigente buscando un cine de animación con mayor realismo y tridimensionalidad. Es así que los realizadores buscan satisfacer las exigencias del espectador

Esta investigación está guiada por la hipótesis de que el cine de animación argentino sufrió un avance técnico y estético significativo luego de que se produjese la película *Metegol* (2013) del reconocido director Juan José Campanella. Tiene, a su vez, como objetivo general indagar la realidad del cine de animación argentino, así como objetivos parciales dirigidos a identificar los antecedentes que propiciaron la situación actual y la prospectiva del género en el país.

El siguiente Proyecto de Grado se encuadra dentro de la categoría de investigación debido a que busca los factores vinculados a la animación local, para así llegar a una conclusión que resulte un aporte teórico a la disciplina. La línea temática del presente proyecto pertenece a Historia y Tendencias, ya que no sólo se realiza de un recorrido histórico, sino que también se evidencian las experiencias de los realizadores cinematográficos mediante el análisis de piezas audiovisuales significativas.

Este proyecto de grado se relaciona con la asignatura Discurso Audiovisual IV, que aborda tópicos como el cine y las nuevas tecnologías, profundizando en temas como la resignificación y la teoría de la imagen, la animación y el arte, entre otros. Este PG pretende realizar un aporte teoría y situacional acerca del cine de animación en Argentina, desde sus inicios hacia la actualidad.

Se han encontrado diversos estudios que mantienen estrecha relación con la temática y que se presentan como antecedentes.

El ensayo de Figueroa (2012), titulado *Desde las cuevas prehistóricas hasta Pixar animación*, desarrolla la evolución de la animación en el tiempo y las distintas técnicas que existen y analiza el contexto histórico y cómo este se ve reflejado en los personajes de Disney. Asimismo, a través de la exposición de diversas técnicas, la autora pone de manifiesto cómo se logra un resultado de excesiva similitud a lo real por medio de la animación. Este proyecto contribuye al PG que aquí se presenta brindando un relevante recorrido histórico de la animación a nivel mundial.

Puede citarse, en segundo lugar, *Argentina Animada*, realizado por Viñas (2013) que tiene como propósito investigar acerca de los tipos de animación, desde sus orígenes hasta su situación actual, tomando como objeto de estudio a las grandes compañías internacionales, con la objetivo de abordar finalmente el contexto local y analizando la llegada de la animación tridimensional a Argentina. Se puede decir que recientemente la mayor cantidad de la teorización está relacionada con la evolución del género de la animación. Este proyecto nutre el ensayo con información acerca del cine de animación argentino y los antecedentes de las técnicas de tridimensionalidad.

También se han consultado los siguientes proyectos de grado.

El trabajo de Franco (2012), sobre *El actor como pensante animado* que desarrolla el desempeño del actor en las nuevas técnicas de animación digital. El aporte principal de este PG es el desarrollo en cuanto al rol del actor, ya que influye directamente al personaje animado, modificándolo desde su interpretación.

El PG de Romo Montero (2012), llamado *35 Milímetros de revolución*. La investigación analiza la proyección del panorama actual del cine tras la evolución tecnológica y la integración de nuevas herramientas digitales a las técnicas que lo conforman. Así mismo presenta los nuevos hábitos de los consumidores del género de ciencia ficción. Este trabajo es un aporte en relación a la explotación de las herramientas digitales y a su utilización actual para el desarrollar el nuevo cine animado. Se observa, asimismo, este aspecto reflejado en el cine argentino.

El impacto de lo digital en la producción Audiovisual de Luchessi (2014) analiza la utilización de nuevas tecnologías digitales y si estas pueden llegar a hacer que la industria de cine Argentina desarrolle más FX, logrando una posición de igualdad con las industrias más fuertes del mercado. Este proyecto aporta datos de la llegada de las nuevas tecnologías. Tiene como valor principal las entrevistas a realizadores de FX que sirven como base para el análisis de este proyecto.

El PG de Alan (2011) estudia acabadamente el fenómeno de la *Animación 3D en Argentina* y desarrolla la posibilidad de instaurar un estudio de animación 3D en Argentina. En el texto se evidencian además los hechos que hicieron de la animación una herramienta importante dentro del medio audiovisual (cine, publicidad, espectáculo, comunicación y diseño integral). En *Animación digital 3D orientada a Pixar*, Donnadio (2012) plantea la creación de personajes y la vinculación de estos con su entorno mediante la animación digital 3D. Macagno (2013), por su parte, detalla la realidad de la *Animación Made In Argentina* y busca evaluar la situación actual de la industria local determinando las deficiencias que afectan a los distintos procesos dentro de este sector. Noce (2012), en su PG *Del mate al pixel*, detalla el progreso tecnológico en la animación local. Es una investigación de las técnicas de animación empleadas para los largometrajes de animación argentina. Toma como importantes realizadores a Quirino Cristiano y Manuel García Ferré. Finalmente se toma el ensayo de Salazar (2010), *Cine de dibujos animados, Reseña y análisis de la evolución estético – Narrativa de la*

animación tradicional a digital, que ahonda en el género de los dibujos animados a través de la obra de Walt Disney, pionero en cuanto a largometraje en esta área. También se destacan los aportes del teórico argentino Jorge la Ferla, investigador en medios audiovisuales. En su libro *Cine (y) digital* se establecen teorías acerca del llamado audiovisual tecnológico, considerando el dominio y la predominancia de la computadora y del procesamiento de datos en la producción cinematográfica. Asimismo habla acerca de la conversión digital de todos los medios audiovisuales cuyos soportes originales terminan desapareciendo irremisiblemente.

Por otra parte, se encuentran estudios realizados por Darley en su libro *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Explica que las tecnologías digitales de hoy en día están substituyendo a los métodos tradicionales de producción de cine, televisión y video. Por consecuente se genera un debate intenso acerca del impacto que esto genera en la naturaleza del arte.

Cabe destacar que, observando los trabajos académicos y las publicaciones profesionales, ninguno de ellos plantea si la película *Metegol* verdaderamente ha marcado un antes y un después en el cine de animación argentino.

El presente ensayo posee una estructura organizada a partir de cinco capítulos.

El primer capítulo, titulado *Cine de animación y su relación con la tecnología*, aborda los conceptos indispensables para desarrollo de este proyecto de grado. Se busca contextualizar la animación a nivel nacional y su estrecha relación con la tecnología, intentando resaltar la importancia de los avances tecnológicos a lo largo de la historia y como estos influyen en la evolución de los medios audiovisuales. Para ello se desarrollan conceptos referidos a la unión entre el cine y la imagen digital, como por ejemplo la construcción de un personaje en el universo digital. Finalmente se analiza la transposición fílmica un concepto donde la literatura y el cine se vinculan, ya que muchas de las animaciones que se presentan a lo largo del ensayo y pretenden ser analizadas, provienen de la literatura, tal es el caso de *Metegol*, que se inspira en un cuento de

Fontanarrosa, Memorias de un Win derecho. El segundo capítulo titulado *El cine de animación argentino* elabora un recorrido por los grandes nombres que salen a relucir entre diversas producciones animadas creadas a lo largo de los años treinta, cuarenta y cincuenta; cortometrajes animados que poseen en algunos casos un tinte político y otros que se inspiraban en grandes producciones de Walt Disney.

Se destaca que el primer cortometraje de animación a nivel mundial fue realizado en Argentina en 1917, titulado *El Apóstol* elaborado por el reconocido Quirino Cristiani. Se realiza un recorrido por sus distintas obras y su legado, junto con García Ferré, gran exponente del cine de animación nacional, artistas que llevaron sus maravillosas obras al celuloide. Además se expone cómo García Ferré un animador que demuestra ser un gran conocedor de un lenguaje técnico cinematográfico, debido a que aplica todas estas herramientas desde un lugar más artesanal. Para finalizar se plantea quienes son los herederos del legado de García Ferré, es decir, los nuevos talentos que se encargan de realizar una animación menos industrializada y si se quiere más artesanal en la actualidad.

El tercer capítulo se titula La nueva era digital en la animación local, investiga acerca de cómo nació la necesidad de una innovación tecnológica para la realización de las animaciones locales; indagando algunas de las producciones animadas de *Patagonik Animación*, una productora especializada en animación, la cual aparece a finales de los noventa con grandes equipos de trabajo y equipamientos de alta calidad, llevando a cabo importantes proyectos que innovaron los medios audiovisuales locales. Encargados de realizar la trilogía de *Dibu con animación 2D*, y *El ratón Pérez* con animación 3D, ambas producciones introducen los personajes animados en historias con imágenes reales. También se plantean algunos tipos de animación explica las diferentes técnicas de animación. Para esto se pretende ejemplificar dichos tipos de animación, mediante la selección de cortometrajes argentinos donde se denoten las diferentes técnicas; ya que es necesario el conocimiento de los distintos tipos de animación para lograr un análisis en

profundidad del género mencionado. La estética que presentan los distintos tipos de animación varían en un sin fin de características, desde las texturas, los materiales, profundidad y la iluminación; Debido a que el director es capaz de utilizar los diferentes recursos para contar diversas piezas audiovisuales únicas aún perteneciendo a un mismo género cinematográfico.

Es inevitable referirse a *PakaPaka* ya que pertenece a la televisión digital abierta representando una innovación para los últimos años de la programación local en cuanto a la animación refiere; posee una programación dirigida a niños exclusivamente dedicada a llevar un contenido de aprendizaje a través de la animación. El enfoque pretendido en este capítulo es desde un punto de vista estético y analizando el avance que representa la animación en la televisión digital abierta.

El cuarto capítulo, que se titula *Metegol(2013)* se realiza un análisis exhaustivo del largometraje, siendo el mismo pionero en la animación digital en Argentina, evaluando sus características y profundizando en su lenguaje cinematográfico desde su estética hasta la narrativa de la misma, analizando la búsqueda de un estilo tridimensional que le da un realismo notable a la animación. Finalmente el último capítulo, titulado *Una era post-Metegol*, En dicho capítulo se destaca el análisis de la situación del cine actual, ya que se plantea desde un lugar incierto si *Metegol* verdaderamente es la puerta de una nueva etapa en la animación o es una excepción. Es el objetivo de este capítulo resolver esta hipótesis. Para esto se requiere un arduo estudio en el ámbito local actual. La finalidad es plantear si la industria Argentina es y por ahora se mantendrá con un perfil dedicado más a la animación “artesanal” o si quizás el suceso de *Metegol* da paso a una nueva etapa. Es el objetivo de este capítulo resolver esta hipótesis. También se busca conocer a través de testimonios de distintos animadores argentinos que se encuentren actualmente ejerciendo la profesión, cuales son sus proyectos a futuro y cuales son las dificultades que consideran presentes para los realizadores en la actualidad del cine argentino. Además se busca exponer su punto de vista acerca del cine de animación

digital y su elaboración local con el objetivo de asentar una reflexión con fundamento acerca de la situación de la animación en dicho país. Las expectativas de los animadores, se expanden continuamente con el uso de herramientas existentes para así lograr crear una fantasía convertida en una realidad extrema; este género experimenta una transformación constante en todos sus medios, cine, televisión y videojuegos, ofreciendo grandes posibilidades de empleo para creativos ingeniosos.

El aporte de este proyecto de grado al campo de diseño audiovisual es una reflexión acerca de la situación actual del cine animado argentino, a partir del análisis de los inicios de dicho género hasta la llegada del largometraje animado *Metegol*(2013) el cual supone un cambio en el cine de animación local, ya que presenta una innovación desde lo técnico, con una estética atractiva y una calidad de imagen superior al cine anteriormente visto en argentina, este cine se encuentra en un nivel de experimentación y continuo desarrollo.

La metodología del proyecto propuesta será a través de un análisis de la película *Metegol* (2013) utilizando un lenguaje técnico, los valores del paratexto y la semiología presentes en dicha pieza, para así unificar y aplicar todos los saberes que fueron adquiridos a lo largo de la carrera de comunicación audiovisual, por ejemplo aplicando los elementos en el análisis de un largometraje como lo son los ángulos de cámara, encuadres, tipo de montaje, guión, la iluminación, la banda sonora entre otros de los recursos utilizados por el lenguaje audiovisual.

Es así que se busca demostrar que el largometraje *Metegol* (2014) realmente ha realizado un cambio en la nueva era digital del cine de animación local, identificando cuales son aquellas características que lo diferencian de producciones preliminares. De este modo se intenta reflejar la evolución de dicho cine y la importancia de los avances tecnológicos ya que gracias a ellos, entre otros factores, han sido posibles los cambios dentro del cine de animación.

Capítulo 1: El cine de animación y su relación con la tecnología

1.1. Tecnología y animación digital

El cine de animación es el resultado de una conjunción de innovaciones tecnológicas. Sus comienzos se remontan al Taumátropo creado, en el año 1824, por John Ayrton en Paris.

El desarrollo contante del área no se ha detenido. La convergencia digital actual ha alcanzado también al cine de animación que, junto a los desarrollos tecnológicos, ha dejando de un lado la etapa mecánica y convirtiendo el proceso en puramente digital. La evolución se ha vuelto imparable. Las herramientas también se ven sujetas a cambios externos como la demanda en el mercado. Pero lo que más ha influido son las limitaciones tecnológicas que se han presentado en cada período, marcando los procesos productivos de una forma determinante.

Cuando esta simbiosis entre cuerpo/espectador/computadora se presentan incluso como novedad contemporánea, en verdad no se puede obviar los intentos lazos con la historia del hombre vinculado a la es cena con su entorno y su contexto, con todas las ilusiones sensoriales activadas, como bien dijimos, esta tendencia va desde la alquimia, el ilusionismo y la magia hasta las nuevas tecnologías y las ciencias duras (La Ferla, 2009, p.119).

Estos factores, del mismo modo, han modificado la forma de contar de los realizadores de animación en las distintas épocas. Sin embargo, si bien existen cambios a nivel técnico, las transformaciones no han afectado significativamente el lenguaje de animación en si mismo.

El lenguaje expresivo creado por los animadores tiene sus orígenes en el cine de imagen real, que tecnológicamente es sucesor de las experiencias previas realizadas sobre secuencias animadas, y que ha sido el referente fundamental para que el cine de animación estableciera sus bases expresivas. Mientras que el cine de imagen real clásico que presenta características específicas como la frontalidad, proveniente del teatro, la inmovilidad de la toma, el plano general y el personaje completo; el cine animado no se encuentra afectado por las mismas condiciones técnicas. Sin embargo ha

adquirido la apariencia visual del cine de imagen real, debido a que los realizadores no se encontraban focalizados en desarrollar un lenguaje propio sino que pusieron su atención en el dominio de la técnica.

Antes de que los dibujos animados, se convirtieran en películas animadas, se experimentó con aparatos que generaban movimiento en las imágenes dibujadas. Dispositivos creados para entretener y sorprender a la gente. En su mayoría, estos juguetes ópticos no podían proyectar su imagen para que la pudieran observar y experimentar varias personas en simultáneo. El hecho de que solo pudiese ser visualizado por una persona a la vez hizo que éstos no se considerasen como avances del campo de la animación. Algunos de estos juguetes ópticos son: La linterna mágica, el zootropo, el *taumatropo*, *fenaquistiscopio*, *praxinoscopio* entre otros.

Los orígenes de la imagen animada nacen de la imagen cinematográfica; las primeras películas cinematográficas fueron realizadas a finales del siglo XIX. El cine de animación tuvo su inicio a finales del siglo XX, con Emile Cohl. Cohl es considerado el padre del dibujo animado y se le atribuye, en el año 1908, la proyección su primer corto *Fantasmagorie*, en el teatro *Gimnase* de París, de aproximadamente dos minutos de duración (Crafton, 2014). El corto estaba confirmado por grafismos ocurrentes que trataban el absurdo de una manera coherente.

El cine de animación generalmente y el dibujo animado específicamente, proviene también de las tiras cómicas. De hecho algunos de los pioneros del dibujo animado ejercían como caricaturistas o realizando ilustración, como Émile Cohl que era un dibujante de comics que traspasó sus creaciones en papel a películas animadas (Crafton, 2014).

En este sentido, y en relación con la animación, es importante definir el concepto de imagen digital.

Una imagen digital es el resultado visual de un proceso en el cual el cálculo matemático efectuado por una computadora sustituye la función que tiene la luz en los soportes químicos, como en la fotografía, y en los soportes magnéticos, como en el video. (Levis, 2007, p. 117)

La incorporación de las computadoras al mundo del cine dio paso a nuevos horizontes en la animación. Aunque los indicios sobre su origen y su comienzo rudimentario puedan remontarse a la prehistoria (momento en el que mediante pinturas rupestres se intentaba generar la sensación de movimiento), debieron transcurrir muchos siglos para que, con el uso de estas tecnologías, la animación pudiese desarrollarse tal como se la conoce en la actualidad.

De este modo, la animación digital representó una transformación en la forma de realización de las secuencias animadas, abriendo caminos a nuevas técnicas de realización. También aumentó las posibilidades de crear nuevas historias, con nuevos personajes y relatos únicos. En su escrito acerca de la nueva era digital, Levis afirma que “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).

Tomando como refuerzo a la relación que se busca establecer entre la imagen y la tecnología, el autor plantea que las TICs están transformando la manera en la que se realiza el arte, generando así nuevas modalidades de expresión. Esta conjunción entre arte y tecnología no es, sin embargo, una novedad. Sostiene que tanto un elemento como el otro mantienen, desde la antigüedad, una relación dinámica en la que ambos lados se alimentan uno del otro. A través de los siglos el ser humano ha establecido una búsqueda de los distintos modos de recrear paisajes, animales, situaciones, objetos y personas. Y se ha valido de la imagen como un registro de la memoria, guardando lo soñado y lo deseado. Ha creado así un puente a través del tiempo y del espacio, entre el lugar en el que la imagen es creada y aquellos en que es apreciada.

Las técnicas digitales facilitan la reproducción y la modificación de imágenes de un modo sencillo y rápido. Por otro lado son herramientas que permiten la creación de imágenes sin el requerimiento de un proceso creativo en las artes plásticas. “La incorporación de las TICs en la producción artística ha contribuido a diluir las fronteras entre las distintas

disciplinas, produciéndose muchas veces interesantes procesos de hibridación o fusión que están impulsando la aparición de nuevos lenguajes artísticos” (Levis, 2007, p. 119).

El origen de las imágenes digitales también impulsa y alimenta nuevos modos de expresión, creados a partir del uso tanto de las computadoras como de otros dispositivos técnicos y basados en la utilización de tecnologías digitales.

Es importante destacar la relación simbiótica existente entre la animación y la tecnología.

La cercana vinculación con la tecnología no solo se manifiesta en el ámbito audiovisual, también se encuentra presente en las relaciones interpersonales. Un ejemplo de esto son las comunicaciones virtuales por medio de las cuales las personas se relacionan. La sociedad actual es altamente dependiente de los avances tecnológicos digitales en muchas áreas. Aunque en este caso, el centro de estudio es estrictamente en el ámbito audiovisual, es ineludible nombrar la importancia que estos procesos tienen en la sociedad en general. Los avances de la tecnología influyen directamente en el campo de la animación, ya que se encuentran diariamente en un estado de renovación y superación constante, con la aplicación de nuevos *softwares* y nuevos sistemas operativos para la edición y realización de distintas animaciones.

La computadora es una máquina de estados discretos que responde a instrucciones formuladas en forma de algoritmos matemáticos. Todas las manifestaciones artísticas realizadas con computadoras, al igual que cualquier texto, imagen, sonido, base de datos o cálculo científico computarizados son objetos informacionales construidos en un lenguaje de naturaleza numérica. Esta convergencia de diferentes lenguajes en un modelo común de codificación establece la especificidad de la digitalización, y marca los límites y las posibilidades de estas tecnologías en el campo de la comunicación y de la expresión artística (Levis, 2007, p. 119).

1.2. La creación de los personajes animados

Los personajes son elementos esenciales de cualquier narración ingeniosa, desarrolladas con elementos complejos, siendo indispensable explorar minuciosamente las características y detalles de todas las tipologías que presenten los personajes.

Para la creación de personajes animados, se presenta como tema ineludible definir la creación de personajes. Linda Seger (2000), desde una perspectiva psicológica, propone ejercicios para el desarrollo de personajes, a través de cinco descripciones iniciales para la creación. Establece, en primer lugar, la observación y experiencia, aportando rasgos propios o de personas conocidas a ese personaje; características como los ideales que sigue, la postura ética que adopta o moral que posee. En segundo lugar, se procede a la descripción física para definir rasgos importantes del personaje. En tercer lugar se encuentra la coherencia que tenga dicho personaje, sin que caer en lo absolutamente predecible debe poseer un valor ético, para demostrar lo que es capaz de hacer y lo que no. En cuarto lugar se encuentran las actitudes y las emociones que son las que transmisoras de las opiniones de los personajes, lo definen ante la vida. Para finalizar la última descripción, la de individualizar al personaje, añadiéndole características específicas como un lenguaje definido, algún tic, etc. De esta forma, el desarrollo profundo de un perfil físico y psicológico dará como resultado un personaje multidimensional.

Un personaje o un grupo de personajes bien conformados, resultarán verosímiles para el espectador, que buscará identificarse con ellos. Un perfil profundo y bien acabado resulta clave para la aceptación del público, debido a que si el espectador no se identifica y no comparte los miedos y alegrías del personaje, será difícil ver el relato como creíble.

El ilustrador Andrew Selby explica que “la capacidad de observación es un requisito básico para los estudiantes creativos que trabajan en medios visuales. Es necesario acumular mucho material observado. El bloc de dibujo de un animador suele contener

numerosos dibujos, a menudo del mismo personaje en diferentes posiciones (Selby, 2007, p. 43).

El animador tiene que imaginar en profundidad, comprender los movimientos y los detalles particulares que el personaje pueda poseer, para así poder modificar sus características y lograr crear con mayor complejidad. El personaje de la animación debe ser pensado como un intérprete de la vida real. El creador tiene que tener una convicción en el personaje que está formando, definir que aspecto tendrá, como lo describirá visualmente; estas decisiones se toman al inicio del proceso de desarrollo para que todos estos elementos se puedan ir puliéndose a lo largo del proceso creativo.

Luego de definir claramente la personalidad, el creador deberá registrar esta información, plasmándola en un papel y rodeándose de este material, para así observarla durante un determinado periodo, hasta que la considere creíble y se sienta convencido y seguro de su obra. Una vez que este proceso finalice, se procede a filmar repetidas veces para realizar la animática del personaje.

Los personajes de las tiras cómicas no necesariamente tienen que tener un aspecto físico exagerado, con rasgos prominentes y ojos saltones. Tal como lo entiende el animador Bill Plympton cuando dice que "...tiene que ser un personaje absolutamente anodino, realmente normal y corriente" (Wells y Percy, 2007). El secreto de la buena animación es no caer en los estereotipos para causar un impacto mayor.

Una de las características principales para el desarrollo exitoso de un personaje animado es, principalmente, saber cual es el público objetivo, para quién está dirigida la animación que se realiza, agregando características especiales a los rasgos físicos que coincidan – en algún modo- con el público pertinente. Aunque el film esté destinado a un público internacional, la generación de identificación y empatía se vuelve un factor importante y determinante.

Los rasgos de personalidad de los protagonistas, en especial en las series para niños, deben presentar características estereotipadas para que la identificación sea más sencilla

de interpretar por parte de los pequeños. Sin embargo este diseño, debería develar ciertas características (Seeger, 2000). Por ejemplo, un personaje con grandes músculos y cabeza pequeña, puede parecer torpe o tonto a diferencia de otro con un cuerpo pequeño pero con una cabeza de tamaño prominente puede dar la sensación de inteligente. Con dichos ejemplos se evidencia que el diseño es fundamental y condiciona la personalidad de los personajes, obviamente que el ejemplo refiere a personajes estereotipados, pero el conocimiento de dicho lenguaje hace que el animador tenga una gama infinita de combinaciones donde un rasgo hace cambiar completamente la orientación visual. Un ejemplo sería agregarle una aguda e irritante voz a un personaje de un gran tamaño. Para así experimentar haciendo lo contrario a lo que espera el espectador de una conjunción de determinadas características .

Para diseñar un personaje es necesario definir el tipo de animación, en cuanto a si se quiere de manera realista o imaginaria, ya que este factor influye directamente sobre el tipo de trabajo e investigación que tendrán las creaciones. Una animación que sea realista debería tener movimientos realistas, donde se intenta imitar la realidad, siguiendo un diseño acorde con la naturaleza, a diferencia de los imaginarios que poseen una libertad mayor a la hora de crear. Para esto es necesario conocimientos de anatomía y un correcto empleo del uso del programa que se utilice para la realización del mismo, conociendo sus ventajas y sus limitaciones (Seeger, 2000). El guión es una fuente fundamental para conocer al personaje que se busca crear, extraer una breve biografía del personaje es un buen recurso para tener una síntesis de lo que se busca.

También se debe conocer qué papel ocupa el protagonista, si es el héroe o el villano, la extroversión que posee el personaje, la afabilidad, la estabilidad mental, asimismo la inteligencia y la dependencia. Qué pasatiempos y actividades le gusta realizar, qué expresión facial posee y qué rasgos característicos luce, qué peculiaridad tiene su voz, y en qué lugar habita.

El personaje simple es el secreto para crear buenos protagonistas. “En muchas ocasiones el personaje más asombroso resulta ser el más fácil de construir” (Maestri, 2000, p. 26). Es decir, interpretando lo que comenta George Maestri, una animación puede ser realizada con un software simple. El espectador simplemente observa un personaje en la pantalla, que si posee una buena personalidad acompañada por un aspecto agradable, puede ser la formula casi ideal para desarrollar buenos productos.

1.3. Transposición Fílmica

El concepto de transposición fílmica vincula a la literatura y al cine en un solo concepto. Esta relación entre el texto literario y un film establece un conflicto entre ambos lenguajes, puesto que supone un cierto grado de modificación del original. El paso del texto literario al fílmico produce una resignificación del primero, que modifica su contenido semántico.

El término de transposición es entendido como “el proceso de transformar un sistema comunicativo artístico en otro sistema semiótico de naturaleza también artística y ficcional” (Villanueva y Genette, 1989, p. 318-319) .En este proceso de transposición se generan una serie de cambios formales y semánticos, artísticos y estéticos que son parte del proceso de una transformación discursiva, la cual da un lugar a un nuevo tipo de texto artístico.

La transposición se realiza partiendo de un soporte verbal para pasar a un soporte audiovisual, es decir de la obra literaria a la obra cinematográfica. Como diferencia principal se puede destacar es que en la obra literaria el receptor puede solamente leer las palabras e imaginar los personajes, el escenario. Por otro lado, en una obra cinematográfica las imágenes que se visualizan ya han sido imaginadas y creadas. por lo que el producto final se entrega completo al espectador.

Cuando se lleva a la gran pantalla grande una historia basada en una obra escrita en otro tiempo histórico, por ejemplo una versión actual de *Romeo y Julieta*, la interpretación histórica y política entra en juego al momento de realizar la transposición. Steimberg

sostiene “es esa circulación la que determina que la relación entre el libro y los medios masivos no consista simplemente en una sustitución histórica, o en el planteo de una opción absoluta entre diferentes prácticas culturales” (Steimberg, 1993, p. 109).

Al realizar un recorrido por la historia de estos pasajes se puede entender -tal como señala el autor- que una mirada que hoy se evalúa como reduccionista desemboca en la pérdida de calidad histórica. El cine propone una mirada sobre el texto literario que anula la recreación personal debido a que el espectador ya no puede llenar vacíos creando sus propias imágenes. El problema que surge de la transposición a un lenguaje audiovisual de un texto literario, genera un prejuicio en la cual se califica el cine dentro de la jerarquía de lenguajes como inferior; debido a que se habla de una reducción y divulgación de la obra literaria, esta modificación afecta también al espacio y la temporalidad de la obra en la cual se basa. Sergei Eisenstein definía la adaptación como “una reelaboración crítica del texto” (Eisenstein, 1970, p.78).

La gran mayoría de las películas que se producen están basadas en libros y no en guiones originales. El testimonio de uno de los autores más filmados, Juan Marsé, ampara la independencia del arte cinematográfico respecto del literario. Él afirma que se encuentra desilusionado, ya que la mayoría de las adaptaciones de sus novelas no son un buen producto; sin embargo, destaca que para que una película sea buena no tiene que reproducir fielmente a la obra literaria en la cual está basada, puede ser de calidad independientemente si fue fiel o no al texto.

Otros aspectos para tomar en cuenta dentro de estos pasajes son de índole pragmática, puesto que la disyuntiva que existe ronda acerca de cual medio atrae al otro, el éxito de una novela atrae el interés de los creadores cinematográficos o si es contraria la relación. El público que lee las novelas pasa directamente a formar parte del público espectador de dicha obra. También existe la posibilidad que a partir de una película exitosa, el aumento de las ventas del libro que inspiró su realización se dispare.

Antoine Jaime afirma sin duda alguna que

La versión filmada de un texto literario atrae, por curiosidad comparativa al público de libro y alcanza a espectadores que hasta ese momento no habían hecho el esfuerzo de leer la obra que se complacen en recibirla bajo la forma de espectáculo (Jaime, 2000, p.107).

El guión cinematográfico es una parte fundamental en el proceso de transformación necesario para que se realice una transposición fílmica. Ya que es una herramienta de trabajo útil. Sin embargo debe utilizársela con cautela, debido a que el exceso de transformaciones puede dar como resultado una idea totalmente distinta a la inicial. Para la realización de una transposición fílmica hay que seleccionar una obra finalizada que puede ser un relato o una novela, para luego convertirla en un producto audiovisual como una película. Para producir el cambio de un sistema semiótico a otro es necesaria la utilización de productos alterables, para así poder rescatar los elementos más determinantes de dichas obras.

Las historias ficcionales pueden ser relatadas o representadas por medio de distintos sistemas de signos, desde los verbales hasta los visuales, esto depende de que canal comunicativo se utilice y sobre qué soporte. Dichos mensajes tienen una intención estética así como también una dimensión artística que lo hace trasladarse de un discurso literario oral hasta los discursos de los medios audiovisuales, en este caso en específico se desarrolla el proceso cinematográfico a través del proceso de transposición.

Capítulo 2 : El cine de animación argentino

Argentina tiene una gran participación a lo largo de la historia de la animación internacional. El país fue uno de los pioneros en el género, destacándose por haber producido el primer largometraje animado y también el primer largometraje animado sonoro del mundo (Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología, 2004).

En este capítulo se expone un recorrido tanto por los grandes nombres tanto de realizadores como de obras que representan a la industria local desde sus comienzos hasta la actualidad, un breve recorrido de casi un siglo de historia animada.

2.1. Historia de los dibujos animados en el cine argentino

La animación argentina es precursora a nivel mundial. Con el poco conocido, pero no menos importante, primer largometraje animado *El Apóstol* (1917), realizado por Quirino Cristiani; y con el largometraje animado pionero en materia de sonorización sincronizada del mundo, *Peludópolis* (1931).

En los anales de la animación también aparece el nombre de Dante Quintero, que para fines de la década de 1930, a través de un contacto con los estudios de *Disney*, reunió un vasto equipo de artistas para realizar un largometraje animado a color. La hazaña, sin embargo, se vio interrumpida por la falta de material virgen que la industria cinematográfica sufría a nivel mundial, como consecuencia de la Segunda Guerra Mundial. Su proyecto, finalmente, terminó convirtiéndose en un cortometraje que tuvo como resultado a *Upa en apuros* (1942).

Tal como sostienen Cabrera y Awogrado (2009), en los '40, la publicidad animada declinó en las pantallas cinematográficas cuando fue sustituida por la actuación en vivo de artistas amateurs; situación que ocasionó que los animadores perdieran una substancial cantidad de trabajo.

El año 1952, con el lanzamiento del Canal 7 estatal, la animación incursionó en la televisión, alcanzando así su consolidación. Haciendo que dicho género retornara a la gran pantalla y tuviera un claro antecedente en cuanto a la producción de dibujos animados en el sector publicitario y televisivo (Cabrera y Awogrado, 2009, p.10).

Aunque la animación local recibe actualmente la atención a nivel internacional, ya en la década de 1970 Argentina, con el trabajo de Manuel García Ferré, había tenido una época de gloria. Ferré, creador de una llamativa obra caracterizada por la simpleza y la

elaboración artesanal, ganó espacio en el terreno de la animación nacional por su gran constancia y desempeño; no fue el único realizador de ese período, pero sí el más influyente y comercial.

El cine de animación local, a pesar de haber atravesado esa época floreciente, no ofreció ningún otro producto de gran relevancia durante la dos décadas siguientes, período en el que la televisión ganaba espacio por sobre la pantalla grande. Tal y como expone Kirchheimer “durante la década del ‘80 y buena parte de la del ‘90 la Argentina no logró constituirse en un país productor de largometrajes animados, como tampoco logra una industria cinematográfica autosustentable sin apoyo del Estado, incluso en nuestros días” (Kirchheimer, 2013, p.183) .

A mediados de los años '90, y después de haber superado completamente el complejo periodo de la última dictadura militar en la que los medios audiovisuales y las expresiones artísticas fueron censuradas, comienza a resurgir de una nueva generación influenciada por la animación artesanal. Estos creadores que combinaban la impronta de la escuela local con la tecnología innovadora, comenzaron a producir nuevamente cortometrajes animados.

Gracias a la efervescencia en la creación de pequeñas piezas animadas, el mercado internacional abrió sus puertas a los animadores argentinos para generar nuevos contenidos. Las co-producciones con diferentes países ayudaron a recobrar los largos animados y hubo un renacer del cine de animación.

2.1.2. *El Apóstol*, el primer largometraje de animación del mundo

Primer largometraje silente de la historia del dibujo animado fue realizado por Quirino Cristiani, un inmigrante italiano que llegó a Buenos Aires a la edad de tres años. Desde muy pequeño se observaba su aptitud para el dibujo. Gracias a esta capacidad trabajó, en su época de estudiante, como caricaturista en el diario *Ultima Hora*; en el periódico realizaban historietas y satiras con contenido político. A partir de sus publicaciones fue

contactado por Federico Valle, un productor de cine animado importante de la época, con la propuesta de darle movimiento a sus dibujos (Gonzalez, 2006).

Quirino creó una caricatura del presidente que estaba al mando en esa época, Hipólito Yrigoyen. Recortó la figura y la dividió en piezas para poderla articular con hilos. Seguidamente empezó una filmación realizando movimiento cuadro a cuadro de la figura generando un movimiento en las piezas. Aunque su movimiento era un poco extraño, porque daba la sensación de que el personaje patinaba, tuvo tanta aceptación la sátira animada, que Valle le propuso realizar el largometraje de la sátira. El proyecto se concretó tan solo con tanza y fotografías realizadas en la azotea de su casa. Por este motivo, la variación de la luz que puede percibirse en la animación es tan drástica; al trabajar en exteriores dependían completamente de la luz natural.

Quirino dio vida a la primera animación del mundo, que tuvo una duración de cincuenta minutos a corte cuadros por segundo. Por primera vez se aplicaba la técnica de animación por recortes y se realizaba un largometraje, hoy conocida como stop motion. Su producción duró aproximadamente un año, se estima que Quirino realizó alrededor de cincuenta y ochomil dibujos (González, 2006) para poder llevar su proyecto adelante.

La historia animada relataba la hazaña del entonces presidente Hipólito Yrigoyen, que ascendía a los cielos para buscar a Jehová y así poder depurar a Buenos Aires de toda la maldad, corrupción e inmoralidad, obteniendo como resultado que toda la ciudad queda hecha cenizas. El film se estrenó el 9 de noviembre de 1917, suceso corroborado por el investigador suizo Bruno Edera. Los espectadores se encontraban totalmente sorprendidos al observar aquella magnitud de obra que tenía una duración de una hora (Cabrera y Awogrado, 2009).

Aunque el film recibió excelentes críticas, no tuvo la trascendencia internacional que ameritaba. Sin embargo, y en lo que a los animadores respecta, les sirvió de impulso para los futuros proyectos.

La segunda producción de Quirino, *Peudópolis* (1931), fue la primera película animada con sonido sincronizado que reproducía en paralelo el sonido a través de un disco. Al igual que su primera obra también tenía una trama relacionada con la política y tampoco la repercusión que merecía (Gonzalez, 2006).

Penosamente, para el pesar de los registros históricos, todas las obras del autor se quemaron en un incendio sucedido en su laboratorio, quedando solo como prueba la palabra de Cristiani. En 1983, un documentalista investigó acerca del tema y se contactó con el autor para poder documentar una demostración del sistema de animación que había patentado en 1917. Quirino, a los ochenta y tres años de edad, reprodujo el proceso a través de una perfecta demostración. Hecho que ya esta corroborado en la historia (Cabrera y Awogrado, 2009).

2.2. Grandes pioneros de la animación argentina

Existen muchos nombres relevantes en la historia de la animación argentina; una animación que a pesar de no poseer las técnicas más avanzadas, se caracteriza por un tinte artesanal y una fuerte impronta local.

En este apartado se detallan algunos de los creadores que se han destacado en el cine de animación argentino. La lista ha sido selectiva debido a la cantidad de nombres relevantes, sin ninguna intención de desmerecer por ello a los animadores argentinos que no son mencionados.

2.2.1. Dante Quintero

Quintero nació en Buenos Aires, el 26 de octubre del año 1909. Hijo de Martín Bautista Quintero y Laura Raffo, creció en el seno de una familia dedicada a la agricultura, en concreto a la plantación y comercialización de frutas. Fue el artista que le dio vida a grandes personajes de los dibujos animados de Argentina. Comenzó siendo ayudante a uno de los más famosos dibujantes de la época Diogenes Taborda y luego a Arturo Lanteri. Durante su adolescencia publicó su primer trabajo. Al igual que Quirino Cristiani,

también se introdujo en la actividad una tiras para los diarios, como *Panitruco* (1925), luego *Andanzas y desventuras de Manolo Quaranta* (1926), *Don fierro* (1926), entre otras. En 1927 publicó *Aventuras de Don Gil Contento* (1927), donde se puede apreciar su gusto por lo autoctono y en la que aparece -como personaje inocente y secundario- *Patoruzú*, el cacique tehuelche; que luego se convertiría en una de sus creaciones más importantes (Ministerio de Desarrollo Económico, 2010).

Aunque la obra no se relacionaba con temas políticos directamente, surgieron cuestionamientos acerca de la elección del origen de su personaje. Quintero en un reportaje publicado por la revista *Aconcagua*, en octubre del año 1931, sostiene:

Eencontré a Patoruzú después de haber estudiado la psicología de los indios que sobreviven en el país, y me interesó especialmente el más bonachón e ingenuo. Pero es la auténtica personificación del valor, simboliza cuanto de excelso puede contener el alma humana, y en él se conjugan todas las virtudes inalcanzables para el común de los mortales. Es el hombre perfecto dentro de la imperfección humana (Revista Aconcagua, 1931).

A final de los años '30, Dante Quintero había logrado que sus tiras alcanzaran un alto nivel de popularidad, trayendo nuevos personajes para compartir como *Patoruzito* (1945), otras tiras como *Pepín Cascaron* (1960), *Locuras de Isidoro* (1968), y *los Libros de Oro de Paturuzu*, llegando a vender miles de ejemplares por semana (Ministerio de Desarrollo Económico, 2010).

En Estados Unidos, donde viajó para estudiar producción de dibujos animados y publicidad, generó un contacto con los estudios de Walt Disney que mantendría a lo largo de su trayectoria. Walt Disney le ofreció trabajo a Quintero después de que se estrenara el cortometraje *Upa en Apuros* (1942). Disney quedó sorprendido por la calidad de la técnica que tenían sus dibujos, que suplían y contrarrestaban los inconvenientes sufridos debido al contexto social y económico del momento. Como explica Gonzalez:

El estallido de la Segunda Guerra Mundial complicó todo, ya que mucho antes de finalizar la película el material cesó de llegar. En tanto, hubo que suprimir secuencias, modificar parcialmente la historia y lo que estaba planeado originalmente como un largometraje terminó siendo un corto (Gonzalez, 2006).

La escases de material no impidió que la obra sea reconocida y elogiada por la crítica, tanto nacional como internacional. En la década de los '40 sus historietas traspasaron las fronteras: *Paturuzú*, su obra más relevante, fue publicada en inglés por diarios de Nueva York.

Finalmente, en la década de 1980, realizó una de sus últimas creaciones. El corto, que unía a varios de sus personajes (Patoruzito, Isidorito y Pampero), era transmitido por televisión para indicar que empezaba el horario de protección al menor en la programación.

Quintero dejó un legado artístico altamente valorable para la animación local, destacándose sobre todo en las historietas.

2.2.2. Manuel García Ferré y sus personajes

García Ferré fue un historietista y animador español, nacido el 8 de octubre de 1929, que llegó a Buenos Aires en 1947, con tan solo 17 años de edad. Mientras estudiaba la carrera de arquitectura en la UBA, realizaba trabajos en una agencia publicitaria. Su carrera, al inicio, estuvo íntimamente relacionada con la publicidad (Ministerio de Desarrollo Económico, 2010).

El primer personaje de García Ferré en ser publicado fue *Pio-pio* (1952), un pollito vestido de vaquero. La historia se desarrollaba en un pueblo del cual también surgirían otros personajes famosos del autor, como *Hijitus* y *Oaky*. Su obra, que estaba dirigida por completo al público infantil, en un principio tuvo lugar dentro del humor gráfico, pero luego ganó espacio también en la televisión.

García Ferré creó y dirigió la revista *Anteojito*, personaje que fue ideado para protagonizar una promoción de lanas, y que luego se convirtió en una serie animada transmitida por la televisión y también en largometrajes animados.

En 1967 se estrenó *Hijitus* en la televisión, programación que fue transmitida ininterrumpidamente en el canal 13 hasta 1974. Se convirtió, de ese modo, en la primera

serie de dibujos nacional y la con más éxito en el resto de latinoamérica (Stiletano, 2013).

García Ferré creó su estudio de animación, que contaba con la última tecnología de la época, que reunió a un gran grupo de animadores capaces y realizó varios largometrajes. El primero de ellos fue estrenado el 14 de septiembre de 1972, *Mil intentos y un invento*, con una técnica impecable y una animación de primera categoría. El film poseía un estilo inspirado en el Disney de los primeros tiempos, motivo por el cual recibió críticas desfavorables. El segundo largometraje titulado *Las aventuras de Hijitus* (1973), fue una recopilación de algunos de los capítulos de la serie televisiva (Ministerio de Desarrollo Económico, 2010).

Si bien en los años siguientes, García Ferré, continuó realizando largometrajes y obteniendo reconocimiento a nivel internacional, fue recién con *Manuelita* (1999) con la obra con la que obtuvo mayor éxito. La película tuvo casi dos millones y medio de espectadores y fue enviada como representación argentina para la precandidatura al Oscar a la Mejor Película Extranjera (Gonzalez, 2011).

Una de las razones por las que *Hijitus* tuvo un éxito sostenido a través de los años fue la calidad del guión. Por otro lado, el hecho de que no buscarse ser un dibujo didáctico, puso al autor en el punto más alto de creación y efectividad, enfocando la obra hacia la distracción del público en general y, por eso mismo, propiciando que siga vigente en la televisión actual. Si bien ya no es novedad, pasó a ser parte de la tradición televisiva argentina (Manrupe, 2006).

Para Gonzalez, las creaciones de García Ferré tenían una perfecta coherencia en sí mismas en cuanto a tipos de relatos y el criterio estético elegido; con la determinación clara desde el principio de llegar a un público infantil, y con personajes estereotipados pero llenos de una emotividad y una ternura inconfundible. Gracias a esta fórmula hizo que todos sus largometrajes fueran premiados internacionalmente en festivales de cine para la infancia (Gonzalez, 2011).

Los personajes tienen ciertos rasgos estéticos comunes, como los grandes anteojos que llevan: *Anteojito*, *Calculín* y el *Flaco* alto de la pandilla creado para el postre de Georgalos. Otra característica compartida es la cabeza ovalada y el rostro aniñado, en *Petete*, *Oaky*, *Trapito*, *Hijitus*, *Calculin*. Utilizando este recurso gráfico unificador, García Ferré, les otorgaba una marca de autor a sus creaciones.

El predominio de los contrastes claro y oscuro con escenarios con fondos lisos unicolores y simples en diseño aparece en la mayor parte de sus creaciones; esta característica se vio interrumpido con la llegada de *Manuelita* (1999), donde los escenarios tenían mayor complejidad en la composición, y en la cantidad de texturas y de objetos presentes en el entorno (Rodríguez, 2011).

Los últimos años de García Ferré estuvieron llenos de reconocimientos más que de nuevas propuestas de realización. Él representó una inspiración para nuevos realizadores; sus personajes son una suerte de máquina del tiempo para las generaciones que crecieron con su obra. El reconocimiento más importante que recibió el dibujante fue en el año 2009, cuando fue declarado ciudadano ilustre de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires por la Legislatura Porteña (Sanchez, 2009).

No cabe duda que Manuel García Ferré es un respetado ícono de la animación argentina. Basta observar sus creaciones más notorias como *Hijitus*, *Anteojito* y *Manuelita*. Desde el revuelo que causaron en el período de los '60 en la televisión y en el cine, el diseño de los personajes simples pero tan bien contruidos, hasta la banda sonora, muestran la calidad del creador. Sin embargo, y a pesar de esto, sigue siendo criticado por su animación con trazos simples.

En el 2012 se estrenó su último largometraje, *Soledad y Larguirucho*, en el que se combinaron personajes reales y los de animación. En la película, García Ferré siguió apostando por sus personajes ingenuos. Él sostenía que los chicos siempre serán chicos, sin importar los cambios generacionales.

2.3. De la historieta a la pantalla grande

Las historietas tuvieron su mayor auge en Argentina en las décadas de 1940 y 1950. En esas décadas, eran un producto de cultural apreciado por las grandes las masas, que consumían una ideología con una estética gráfica propia. Los datos de consumo que se registran de aquella época son los más altos alcanzados hasta el momento. Una aproximación de este dato es el ejemplo de la revista *Patoruzito*, que llegó a una producción de 300.000 ejemplares por semana, junto a *Paturuzú* (Paturuzú.com, ^{S/d}). Estas cubrían casi el 50% de la circulación total de las revistas argentinas.

Esta situación se dio en el contexto de un desarrollo de consumo masivo para todos los medios desde el cine, hasta la prensa gráfica y la radio; situación que comenzó a modificarse en la década de 1970 en la que los índices de producción de las historietas no volvieron a ser los mismos (Vazquez, 2010).

De algún modo, la adaptación de historietas a largometrajes mediante la animación fue una táctica utilizada en los años '60 de Argentina para mantener vivo el interés hacia el sector cultural.

Muchos personajes, como Hijitus, Patoruzú, Malfalda, fueron desarrollados en distintos lenguajes de la comunicación mediática. Su nacimiento en el campo de las historietas y su posterior paso a la pantalla grande, permiten hablar de una transposición, es decir del “pasaje de una obra de un medio, soporte o lenguaje a otro”, tal como la define Oscar Steimberg (1993).

La transposición se ha convertido en una característica de la producción nacional animada; aunque las obras se convierten en películas animadas recuperan la esencia del arte gráfico nacional situándolo en un nuevo contexto .

Es decir, estos largometrajes crean una intertextualidad con la historia de la historieta, el dibujo gráfico y el largometraje animado. El objetivo de estos productos audiovisuales es la recuperación de materiales que tienen una larga trayectoria, ubicándose en un espacio de propagación de lo ya existente en el mercado, convirtiéndose en un producto más de

la tira y utilizando personajes que ya han tenido una vida antes del largometraje (Kirchheimer, 2012).

Por otro lado se encuentra la transformación de temporalidad y lenguaje por la cual atraviesan dichas obras al ser adaptadas a un formato distinto. No hay duda que la relación de tiempo y espacio se ve modificada producto de lo que Eco, en su libro *Apocalípticos e integrados*, llama la paradoja temporal de la historieta; es decir en una doble página de historieta hay dos secuencias temporales que se desarrollan paralelamente. En primer lugar el tiempo que sucede en la acción narrada dentro de la historia; y en segundo lugar, la línea de tiempo interna de esas secuencias que se encuentra presente en esa sucesión de viñetas que están en un mismo espacio físico de lectura simultánea. Es decir al tener la doble página, el orden de lectura es de una viñeta a la vez pero se encuentra presente la totalidad de la historia en las manos del que lee (Lara, 2012).

2.3.1. Mafalda

El personaje de *Mafalda* fue una creación de Joaquín Salvador Lavado, conocido como Quino, que en el año 1964 lanzó la tira *Primera plana*. Quino cuenta que en realidad su personaje *Mafalda* fue creado con la finalidad de promocionar una nueva línea de electrodomésticos llamada *Mansfield*; caso similar al que le sucedió a García Ferré con *Antejito*, que fue ideado para una campaña publicitaria que finalmente nunca se concretó. Un año después de la creación de la primera *Mafalda*, Quino decide convertirla en una historieta para la revista. Su idea fue un éxito mundial, siendo traducida a alrededor de 26 idiomas distintos. A través de los años *Mafalda* se convirtió en un estandarte de lucha por la igualdad social, un personaje ingenioso, irreverente, reflexivo y contestatario (quino.com.ar, s/d).

Luego de recorrer varios medios gráficos, finalmente en los años '60, se publicaban 4 tiras por semana en el semanario *Siete Días Ilustrados*. En ese entonces Mafalda cuidaba

su juguete predilecto, un globo terraqueo, que le daba cuidados medicos como si se tratara de una persona enferma. Este personaje opinó, a lo largo de más de 50 años, sobre todos los sucesos historicos a nivel mundial (quino.com.ar, s/d). . Los mensajes de *Mafalda* fueron mutando de sociales a psicologicos, con frases simples, convirtiendose así en emblema de la cultura argentin; y sus relatos eran opiniones acerca de los estereotipos de Argentina y del mundo. A lo largo de su historia no solo pasó del papel a la pantalla grande, también se han creado innumerables objetos de *merchandising* como remeras, vasos, tazas, muñecas, etc.

Quino dejó de dibujar de Mafalda en 1973 y desapareció la tira. Aunque continuaron algunas apariciones aleatorias para campañas de bien público o como un detalle de su creador Joaquin a alguno de sus amigos. De igual manera se siguen publicando algunas reproducciones para hacer alguna critica social en especial en cuanto a política o injusticias sociales (Izquierdo Rodriguez, 2011).

En los '80, el canal 11 de Buenos Aires, empezó a transmitir una serie de cortos animados, producidos por Daneiel Mallo. El largomentraje fue realizado en el año 1979 y estrenada en el año 1981 por el mismo creador de los cortos animados. El film era un montaje de los cortos hechos para la television, en el relato no había conexión entre cada una de las historias, con la duración total de 75 minutos.

Mafalda se puede considerar como un ejemplo tácito de que las historietas y las tiras comicas de producción nacional tienen un potencial para aprovechar como productos que sirven para produccir de manera animada, ya que el resultado por lo general es positivo. (Bendazzi,2003)

2.3.2. Patoruzú

El indio Patoruzú es una creación de Dante Quintero, personaje que nació con una participación en principio menor en otra tira que tenía su autor. En 1928, surge *el indio Curugua-Curiguagüigua*, rebautizado como *Patoruzú*. Según la tira, este aborigen llega a

Buenos Aires desde la Patagonia, para vivir en la casa de *Don Gil Contento*, quién era sobrino de su tutor (Vazquez, 2010, p.28).

El personaje empieza a tener su tira en el diario *El Mundo*, con un estilo lleno de expresividad gestual y con un diseño de personaje impecable. En el año 1936 la fama del Indio Patoruzú era gigante. Se empezó a publicar la tira en color y también en otros periodicos del interior. Es así como, en noviembre de ese año, nace la *Revista Patoruzú*, catalogada como un gran hito del humor gráfico argentino. Para el año siguiente, 1937, se descubre que el personaje en realida es millonario, un cacique que reparte su tiempo entre la Patagonia y la ciudad, con un carácter inocente y de gran bondad; un nuevo personaje con una moral inquebrantable.

Fue la creación mas extensa del autor. Las historietas eran realizadas por un equipo de artistas siguiendo instrucciones de Dante Quintero convirtiendose así en una suerte de Superheroe Nacional.

Quintero decidió animar a Patoruzú a principio de los años '40, relatando la historia del secuestro de *Upa* por parte del *gitano Juaniuo* y el rescate que *Patoruzú* intenta vendiendo a un oso. Así la historieta se convierte en *Upa en Apuros (1942)* y en el primer dibujo animado local en technicolor. El film de 12 minutos, aunque generó perdidas económicas y un estreno pospuesto, sorprendió con su alta calidad técnica y su estilo de animacion refinada que llamaba la atención debido al uso del color en ella.

2.4. Desafíos contemporáneos y situación actual

Desde la llegada de la nueva era digital, la cual ha permitido construir nuevos mundos a través del computador con mayor accesibilidad, la industria de animación local está atravesando un despertar y una renovación en cuanto a la creación de largometrajes animados.

Para mediados de los '90, se abrió el campo de la postproducción digital de largometrajes y series animadas, admitiendo la entrada a nuevas productoras de

animación para el cine y la televisión argentina como Patagonik o Ilusion Studios, y otras independientes como Liliana Romero (Martín Fierro, Cuentos de la selva), Juan Antín y Ayar Blasco (Mercano el Marciano, el sol) (Gonzalez, 2006).

Se plantea como posible responsable de esta nueva evolución de las animaciones nacionales, el tema del cambio narrativo de los productos animados. Mediante esta característica tienen mayor posibilidad de poder para conquistar a un público general, logrando adquirir mayor convocatoria en sus estrenos. Por otro lado, las historias dirigidas al público en general, y no solo a niños, generan una oferta mayor.

La observación no es menor, sobre todo si se la compara con la realidad de las grandes producciones norteamericanas que también tiene como target un público amplio, donde cada uno de los integrantes de la familia puede identificarse con algún personaje. Un buen ejemplo de este fenómeno es la última película estrenada por Pixar, llamada *Intesamente* (2015), en la cual la historia está compuesta por una familia conformada por padre, madre e hija. La trama recorre los pensamientos de cada uno de los integrantes de la familia, así como también el mundo que se crea y recrea en la cabeza de cada uno de ellos, justificando las emociones y reacciones de todos frente a determinadas situaciones (disneylatino.com, 2015). De esta forma, se logra una perfecta conjunción para que los espectadores puedan verse reflejados en la pantalla y así lograr mayor empatía.

Si bien no se puede establecer la comparación con los grandes estudios de Estados Unidos, la creación de productos animados se ha incrementado y ha incrementado su presencia con estrenos constantes en las salas de cine. El conflicto está en las falencias de estos productos que no logran obtener el éxito esperado, el cual no le permite a los realizadores llegar a recaudar los fondos necesarios. Sin embargo los productos audiovisuales animados cada vez tienen un mayor estándar de calidad y se posicionan mejor en el mercado latinoamericano.

Retomando el tema de las nuevas tecnologías y de cómo estas influyen en el campo de la industria animada nacional. Hoy en día los animadores cada vez son más, los cuales se forman y especializan en la materia a través de capacitaciones en universidades y centros especialmente dedicados a la animación, son avances necesarios que necesitan seguir siendo cultivados ya que no solo los largometrajes de animación son los únicos que se nutren de la misma. También existe la presencia de la animación en otros productos audiovisuales como la publicidad, la televisión, los video juegos, entre otros (Gonzalez, 2006). Es por esto que se considera necesario y natural que este campo siga creciendo y evolucionando.

2.5. Los herederos y el futuro del cine de animación local

Existen actualmente varios nombres que se repiten y cada vez se escuchan con mayor frecuencia en el contexto local de la animación. En el presente hay un gran desarrollo en cuanto a animadores que se dedican a hacer cortometrajes de animación, los cuales han obtenido grandes reconocimientos a nivel internacional. Tal es el ejemplo de Juan Pablo Zaramella, un animador independiente argentino que se encuentra en ascenso debido a los cortometrajes que ha realizado. Entre otros el cortometraje *Luminaris*, estrenado en el año 2011 que superó con todas las expectativas ganando 314 premios internacionales, una cifra record. Zaramella actualmente está dedicado a desarrollar otro proyecto animado llamado *Onion*. El creador afirma en una entrevista, que la animación argentina, cada vez está cobrando mayor presencia en los festivales internacionales, que aunque los medios de financiación sean casi nulos, el género ha continuado creciendo y avanzando hacia grados de complejidad importantes.

Otro representante del grupo artístico que se busca resaltar, es Javier Beltramino guionista y director de un cortometraje que se realizó en animación 3D con unos estándares de calidad altos, realizado junto a Nelson Luty el cual también trabajó en *Metegol* como director de arte, en dicho proyecto es donde se conocen y deciden trabajar juntos. *Arroz y*

fosforos cuenta la historia de un anciano triste y solitario que se encuentra en su viejo departamento que está en venta, en el que descubrirá cosas que le harán recordar experiencias que tuvo a lo largo de su vida (arrozyfosforos.com, 2015).

Beltramino se encuentra actualmente seleccionado en varios festivales de animación internacional en países como Italia en el festival *Costisonici y en Voghera*, en Croacia en el *Vafi*, en Francia *Mauvais Genre*, en Grecia en el festival *Athen Animfest* y otros más en Bulgaria y Chile; por su cortometraje *Arroz y Fosforo*. Forma parte de las nuevas propuestas que se están generando en el mercado argentino. El director comenta que la financiación del mismo fue lograda por medio de dos grandes inversionistas privados, también consiguió la colaboración de gente que ha trabajado en el proyecto colaborando con horas de trabajo sin cobrar por lo mismo y un simbólico apoyo del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales INCAA.

“La Argentina tiene enormes ventajas: se ha destacado por su diseño, creatividad y ha podido hacer un salto tecnológico que le permite estar en igualdad de condiciones con países sofisticados” (Manfredi, 2008)

Capítulo 3: La nueva era digital en la animación local

Este capítulo pretende recopilar algunas de las técnicas de animación más habituales en el mercado, pero es un campo que se encuentre en constante renovación, técnicas mediante las cuales la reducción del tiempo y de dinero sea fundamental, pero superando la calidad de lo ya existente, es ahí donde se encuentra el verdadero desafío.

3.1. Tipos de animación utilizadas en Argentina

En la actualidad se cuentan con diversas formas de crear animación, que se diferencian por su técnica y los objetos con los cuales el animador elija trabajar. Cada una de ellas tiene una estética diferenciada. Otra de las variaciones es el precio, debido a que hay técnicas que requieren mayor presupuesto que otras, que pudieran llegar a ser más artesanales. Hoy en día con las innovaciones tecnológicas existen nuevas formas de animación digital.

Un punto importante a resaltar es que un buen animador no necesariamente tiene que ser tan buen dibujante, pero es indispensable que tenga un correcto manejo del lenguaje audiovisual al igual que una comunicación con el equipo con el que trabaja. Es decir si un animador es excelente dibujante si no sabe contar historias y no se comunica bien con grupo, probablemente el resultado no sea una animación que se destaque (Castro y Sanchez,1999).

3.1.1 Animación tradicional

Es la técnica que generalmente se ha utilizado en largometrajes animados desde sus inicios hasta la llegada de la animación digital. Se basa en insertar hojas de papel en tres clavijas metálicas soldadas a una barra estática para así inmovilizarlas y poder realizar el dibujo a mano alzada creando trazos en un mismo sitio, para crear un movimiento sincronizado y genuino. Estos dibujos son creados en un espacio delimitado por la hoja. Cada animación era creada fotograma por fotograma. Uno de los inconvenientes que se

presentaban endicha técnica era la repetición de los fondos por cada movimiento que realizaba el personaje, es por esto que se empleaban acetatos donde se aprovechaba su transparencia para superponer varias hojas sin que el fondo se viera modificado.

El formato de la hoja generalmente mide 20 cm x 15 cm rectangulares. Era proporcional al 4:3 el formato televisivo. Para su grabación era necesario una cámara de cine ubicada horizontal o verticalmente en un soporte que la mantenía inmóvil (Castro y Sánchez, 1999).

Existen varias fases para la realización de esta técnica, como primer paso se realizan los bocetos de lo que se pretende como resultado de la película. Para esto se realiza un *Storyboard*, es un esqueleto que se arma de la historia a contar, es un guión donde se realiza un dibujo por escena, para esta tarea se involucran varios dibujantes guiados por el director. Luego se crea un *animatic* donde se trabaja el ritmo y la velocidad que se quiere en el montaje de la película, se realiza esto principalmente para no generar planos de sobra y que finalmente resulten desperdiciados. Otra característica fundamental para la realización es la elección de la Banda sonora la cual está compuesta por diálogo, efectos de sonido música. Para así poder sincronizar el cuerpo de los personajes a los sonidos. También existe el director de arte que se encarga de manejar el grupo de los dibujantes que realizan los fondos de los personajes, que no es menos importante puesto que le da el clima a la obra. Luego se procede a ser coloreada donde cada personaje tiene su paleta de colores correspondientes.

El proceso por el cual se coloreaba cada fotograma individualmente quedó desplazado por la utilización de escaners donde a través de la computadora se coloreaba de manera digital los dibujos. Donde finalmente se exportaba el resultado a un formato analógico o digital.

3.1.2. Stop Motion

Se le atribuye la invención de esta técnica al cineasta Georges Méliés, un mago originario de París, Francia. Creando un fenómeno llamado "Stop-action". El cual fue descubierto debido a un accidente durante una filmación, la cámara se atascó durante unos segundos, el problema fue resuelto en pocos minutos y continuó filmando la escena, lo cual obtuvo como resultado que un autobús que pasaba en ese momento frente a la cámara en una carroza fúnebre que iba detrás, o gente de la misma escena que aparecía y desaparecía repentinamente. Aunque anteriormente Thomas A. Edison un año antes había descubierto la técnica del stop motion. Fue Melies quien utilizó dicho recurso para los cortometrajes (Luengo, 2013).

Es la animación por medio de la cual se crea una ilusión de movimiento a través de la cual se mueven los objetos de tres dimensiones de manera manual, las cuales luego son grabadas cuadro a cuadro para finalmente ser proyectadas.

Esta técnica consiste en simular movimiento de elementos inmóviles a través de una sucesión de imágenes fijas en orden, a partir de la cámara estática se crea el movimiento. Esta ilusión viene de la persistencia retiniana. Un fenómeno óptico por el cual la retina conserva durante unos segundos la impresión de las imágenes, es por esto que se genera una especie de continuidad en las películas, ya que no se percibe las transiciones de una imagen a otra. Es por esto que si los animadores crean un movimiento entre un fotograma y el siguiente, se crea una ilusión de movimiento constante independiente, un factor importante es la velocidad requerida, que ronda aproximadamente entre los diez por segundo o más, ya que el cerebro las observará como resultado de una sola imagen. Cada imagen debe representar un cambio ínfimo en el personaje que se esté animado, para que así no sea tan brusco el movimiento y adquiera fluidez el mismo.

Generalmente se utilizan materiales como arcilla, silicona, pastilina entre otros elementos maleables. El animador puede hacer uso de esta técnica no solo para crear personajes, también puede crear títulos con letras tridimensionales, etc. (Castro y Sanchez, 1999).

3.1.3. Animación 2D

Técnica utilizada comúnmente, que en el caso de desarrollarse controlada por computadora abre el panorama a mayores posibilidades que la analógica debido a la mayor libertad de modificación. Suele utilizarse el papel y el lápiz pero solo en la etapa de pre-producción, donde se realizan los bocetos, diseños de personajes, etc.

En Argentina es la animación hoy en día que predomina en la producciones nacionales realizadas para la televisión. Un ejemplo de este tipo de animación es la película de *Paturuzito* (2004).

Ha sido empleada para innumerables series de dibujos animados en la actualidad por su bajo costo a comparación de las animaciones tridimensionales. Incluso su realización es mas económica que la técnica tradicional, debido que se reduce la utilización de papel, valiendose de las computadoras para escanear los trazos y pintar los personajes y los fondos. Uno de los métodos para animar en 2D es el llamado hojeado rápido, para la aplicación de esta técnica se pinta cada una de las imágenes de los distintos movimientos digitalmente, seguidamente el animador puede copiar, reubicar, borrar algunos cuadros, así como también seleccionar una sola imagen y trasladarla a otra.

Estéticamente son animaciones con dos ejes, es decir tienen altura y ancho nombrados X y Y. Son animaciones planas, aunque crean una sensación aparente de profundidad en algunos elementos dentro de la puesta en escena, ya que usan sombras y luz.

La animación por computador permite al animador generar efectos ópticos, como por ejemplo generar sensación de perspectiva de un personaje que camina, no es preciso que se dibuje el mismo a repetidas veces en distintas escalas ya que el software lo

realiza automáticamente. En cuanto a los fondos se refiere, se construyen o se pueden importar de otros programas de animación, sea en 2D o en 3D. (Castro y Sanchez, 1999)

3.1.4 Animación 3D

La animación de tres dimensiones, refiere al movimiento de objetos virtuales por medio del uso de las computadoras, a diferencia de la animación 2D explicada anteriormente (altura y ancho), a la 3D se le agrega una tercera perspectiva que es la profundidad. El modelado de objetos y personajes puede ser de cualquier forma, es decir se puede tener variados tamaños, colores y texturas. Posteriormente son iluminados y trabajados a través de luces y cámaras virtuales. Por ejemplo, una escultura tiene tres dimensiones, pirámides, cubos y esferas.

Este tipo de animación lleva procesos complejos que requiere de un trabajo que se divide en varias etapas, donde se van construyendo los objetos, con grandes equipos de trabajo y muchas horas de dedicación, aunque la animación en general funciona de esta manera, esta técnica es una de las más complejas en su desarrollo.

Después de haber planificado cada escena y tener todos los bocetos, se empieza a trabajar en el modelado. Un concepto importante a desarrollar en esta técnica, el Modelado es un proceso matemático para desarrollar cualquier objeto con tres dimensiones. Por medio de softwares especiales, lleva un proceso manual de crear los gráficos, donde se trabaja mediante la creación de capas, es un trabajo que requiere de absoluta dedicación y detalle, que pueden llegar a compararse perfectamente con las artes plásticas, aunque el medio sea virtual y no físico (Castro y Sanchez, 1999).

En Argentina esta técnica ha sido implementada en los últimos tiempos con mayor frecuencia, largometrajes como *El Raton Pérez* (2006) mezcla imágenes reales con personajes animados en 3D, otro ejemplo sería *Metegol* (2013) donde se observa como ha ido evolucionando la técnica dentro de las producciones locales, este largometraje

está totalmente realizada bajo dicha técnica con una excelente calidad y manejo de la tecnología digital.

3.1.5 Rotocospía

Es un tipo de animación el cual consiste en reemplazar o calcar un fotograma de una imagen real con dibujos sobre cada fotograma, haciendo que la imagen luzca como una animación similar a la historieta. Volcando sobre el dibujo la naturalidad de las expresiones, luces movimientos y sombras de la realidad de la escena.

Se realizaba originalmente a través del uso del rotoscopio inventado en el año 1912 por Max Fleischer, un Austriaco que buscaba mayor realismo en sus producciones, para así conseguir una perfeccion en los movimientos de los personajes que animaba. Se calcaba el movimiento previamente filmado por medio de un proyector que avanzaba los fotogramas de manera individual de la acción real que se reproducía en una superficie de cristal esmerilado incrustado en una mesa de dibujo , permitiendo así al animador utilizarla como referencia fiel para calcar. colocaba una lámina de acetato y se calcaba la imagen. Finalmente se volvían a calcar en una animación nueva de celuloide y se procedía a colorear para obtener una coherencia visual en la obra (Mérida, 2014).

Este efecto de calcado puede tener un estilo propio, debido a que el grosor del trazos puede variar dándole una estética distinta, es decir el animador puede aplicar esta característica para aportarle una marca personal a la obra (Castro y Sanchez, 1999).

Esta técnica resulta interesante partiendo de ella como base para estudiar y desarrollar la fluidez del movimiento real dentro del campo de la animación, tanto de personas como de animales. También es una técnica que resulta con una apariencia particular lo cual lo hace atractiva visualmente.

Explica Chong en su libro *Animación digital* que la técnica del rotoscopio inventado por Fleischer a medida que fue evolucionando ayudó a la evolución de la captura de movimiento (Chong, 2010, p.68).

3.2 Propuestas Innovadoras en busca de tecnología

La animación en el contexto nacional se encuentra atravesando una etapa de evolución continua desde hace unos años gracias a esta nueva era y su auge tecnológico, Después de haber hecho un recorrido desde los inicios de la animación, los nombres más significativos que han dejado un gran legado a las futuras generaciones, así como también los tipos de animación empleados, es fundamental conocer acerca de cuál es el estado actual del género, destacando las nuevas producciones.

3.3 Patagonik Film Group

En la última década con el resurgimiento del género, han nacido nuevas productoras que le dan un enfoque más comercial a los largometrajes animados.

Patagonik fue fundada en el año 1996 por Pablo Bossi, un productor de largometrajes y de televisión nacional, quien es actualmente el presidente de la compañía. Está integrada por The Walt Disney Company, Artear Argentina y Pol-Ka producciones. Con una vasta experiencia en su haber Patagonik ha realizado más de 45 largometrajes de ficción, dentro de los que se puede destacar tales como: *Cenizas del paraíso* de Piñeyro, *Nueve reinas* de Bielinsky, *El hijo de la novia* de Campanella, *Un novio para mi mujer* de Taratuto, entre otras.

Patagonik Animación es pionero en América Latina en cuanto a la producción de contenidos de animación infantil. A lo largo de casi dos décadas, esta productora ha reforzado sus relaciones con socios internacionales como Buena Vista Internacional y el Grupo Clarín. Haciendo que la misma tenga un mayor nivel de calidad y de posicionamiento en el mercado. Convirtiéndose en un referente en el mercado audiovisual de Latinoamérica, produciendo series animadas para la televisión, comerciales animados y también largometrajes (Ministerio de Desarrollo Económico, 2010).

Los servicios que ofrece para la producción de las animaciones son: Estudios de animación digital con equipamiento de última generación, animadores tradicionales, animadores especializados en 3D, diseñadores de personajes, artistas en efectos digitales, con una amplia variedad de estilos y técnicas. Opera con múltiples plataformas Silicon Graphics, con distintos software en base a las necesidades del proyecto que se desarrolle (patagonik.com.ar). Es una de las productoras más competitivas del país y de Latinoamérica. Es importante resaltar todos estos elementos y servicios que componen a esta productora, para sentar las bases de los recursos que se pueden llegar a requerir dentro de estas producciones.

Algunas de los largometrajes de animación más significativos donde Patagonik abre un nuevo campo para la animación argentina, creando un cine más comercial.

El primer largometraje argentino con animación digital en su totalidad fue realizado en el año 2000 llamado *Condor Crux*, que presentó una construcción de espacio y volumen, con escenarios naturales. Este film, se puede considerar como uno de los precursores para la introducción a esta etapa de la animación digital. Aunque la técnica no es en su totalidad perfecta, es acá donde surge el quiebre y se mezcla las estéticas de lo dibujado y lo digitalmente animado en tres dimensiones. Donde empiezan a nacer nuevas producciones con nuevos estándares de calidad en cuanto a la técnica se refiere.

3.3.1 Dibu

En 1997 surge el primer largometraje argentino que combina la animación digital con acciones de personajes reales, al igual que *Space Jam*, con una animación 2D. La historia nació de una exitosa serie llamada "Mi familia es un dibujo" transmitida por el canal argentino Telefé. Los productores de la tira televisiva se asociaron para producir la película. Para la realización de este proyecto un equipo de 70 dibujantes trabajó de forma simultánea a la filmación.

Se narra la historia de una familia, donde uno de sus pequeños hijos es un dibujo animado, un niño de aproximadamente 7 u 8 años de edad. El personaje protagonista

maneja la misma lógica de un ser humano, tiene sentimientos y emociones. El largometraje tuvo un tiempo de cinco semanas de filmación, y dos meses de animación con un presupuesto que rondaba aproximadamente 3 millones de dolares el cual fue cubierto por Patagonik Film Group y Telefé (Lerer, 1997).

El proceso de realización se ejecutó a través de Storyboards de cada una de las escenas, para poder prever el dibujo animado en cada plano. Los dibujos se realizaban con lápiz, luego en tinta y finalmente se escaneaba en la computadora. Pasando el material filmico a digital y luego nuevamente a filmico. Utilizaron para dicho proceso maquinas innovadoras para la época, con las cuales se había trabajado en proceso de animación de la película *Space Jam*.

El dibujante de *Dibu*, Rodolfo Mutuverría en un reportaje para el *Diario clarín* el 12 de marzo de 1997, sostuvo: "no va a ser como *Roger Rabbit* -confiesa Mutuverría-. Pero esperamos poder acercarnos al nivel de *Space Jam*. Para mí, ver a un personaje mío en la pantalla grande, es realizar un sueño" (Diario clarín, 1997).

Dicho largometraje tuvo mejor recibimiento que la segunda parte, puesto que los animadores en esa época estaban mostrando algo innovador en cuanto a técnica se refiere, a comparación de lo que se venía realizando paralelamente dentro del mercado nacional.

Para el año siguiente en 1998 se estrenó *Dibu 2*, con la misma historia pero con nuevos personajes y diferentes locaciones donde suceden nuevas aventuras. A diferencia de la primera, esta segunda no tuvo el éxito ni la aceptación esperada. Estuvo llena de fuertes críticas acerca del montaje y las actuaciones.

Finalmente se estrena la última de la trilogía de este personaje, para el año 2002 se estrena *Dibu 3*, más ambisiosa aún agregó a su propuesta marcianos en animación 3D. La técnica de la animación en 2D superaba en calidad a las anteriores, pero la opinion la animacion 3D no fué igual. La tercera pelicula fue la que menos recaudó de la trilogia de *Dibu*. Con una mayor expectativa de sus creadores, no cumplió con los objetivos

requeridos, causando desilusión en el espectador que se encuentra en una eterna búsqueda de calidad en los productos audiovisuales, en una constante comparación con los productos generados para las grandes industrias donde la dinámica es distinta, ya que tienen un nivel superior en cuanto a dinero invertido, tiempo y un mayor número de profesionales involucrados en el proyecto.

3.3.2. *El ratón Pérez*

Similar a la propuesta anterior, este film de Patagonik Group propuso un largometraje donde entraran en conjunción la animación tridimensional y la actuación de actores reales en escena. Este largometraje tuvo su estreno en el año 2006, Fue una coproducción española, dirigida por Juan Pablo Buscarini, cuenta la historia del Raton Pérez que es secuestrado por Pipo, él intenta quitarle su imperio de perlas, Lucia al no recibir su moneda debajo de la almohada se da cuenta que algo malo sucede y empieza la búsqueda junto a Ramiro para rescatar al Raton Pérez. Hasta que finalmente sea libre y pueda seguir cumpliendo con su trabajo, cambiar dientes por monedas a los niños. La realización del personaje animado duró alrededor de diez meses para que el mismo salga unos cortos 35 minutos en total a lo largo de toda la película. Generando un total de tres años de trabajo explica Buscarini (Vaz, 2006).

El diseño del personaje fue obra de los creadores del largometraje. Esta tarea los enfrentó a uno de los desafíos más grandes, debido a que el personaje que tenían como referencia era ambiguo y diferente al que finalmente quedó establecido. Otro de las dificultades fue la coincidencia del estreno del largometraje con grandes producciones como *Cars* de Pixar y *Vecinos invasores* de Dreamworks, films logrados con una inversión de aproximadamente 100 millones de dolares contra 2.300 millones que del Ratón Pérez. Sin embargo, el resultado fue satisfactorio en cuanto a la recaudación obtenida, según comentó Buscarini en la entrevista (Vaz, 2006).

Si bien el largometraje cumplió con varias de las expectativas prometidas en cuanto a su estética y al resultado de la recaudación; es ineludible caer en un lugar de continua

comparación con las grandes producciones que aplican técnicas de animación, como lo es la de 3D, a actores reales.

En lo referido a este aspecto, es necesario reflexionar acerca de la impronta nacional y dejar de lado la rivalidad en cuanto a calidad técnica en atención a la diferencia existente en cuanto a los contextos socio culturales y económicos de estos proyectos. Las producciones internacionales pueden funcionar como un aspiracional, pero es necesario evaluar el alcance y la calidad de la animación nacional en función de los estándares actuales del mercado local.

3.4 Nuevos tiempos animados en la televisión digital abierta

La animación también ha ganado espacio en la televisión digital abierta argentina (TDA), plataforma que trasmite a través de la tecnología digital en una alta calidad tanto imagen como sonido de manera gratuita. A su vez, ofreciendo otros servicios como la interactividad.

En Argentina la TDA fue instaurada por el Ministerio de Planificación Federal Inversión Pública y Servicios, instalando 82 Estaciones Digitales de Transmisión (EDT) a lo largo de todo el país para transmitir dicha señal, logrando que el 82% de la población tenga acceso a la misma. Para transmitir la señal de la TDA existen dos maneras, la terrestre y la satelital. La primera de ellas la señal es manejada a través de antenas digitales que envían la señal de TV a los equipos receptores los cuales permiten que esa señal sea convertida en imágenes y sonidos, logrando que sean transmitidos en cualquier tipo de pantalla. Por otro lado se encuentra la Satelital, en este caso la señal es transmitida y recibida a través de un satélite de comunicaciones que la envía a las antenas receptoras. Esta tiene como objetivo llegar a lugares en los cuales sus condiciones geográficas o de baja densidad poblacional, están fuera del alcance del área de cobertura de la televisión digital terrestre, logrando un mayor alcance. Hasta la fecha se han entregado más de 1.200.000 equipos receptores terrestres de manera gratuita a hogares, organizaciones sociales y establecimientos y también se instalaron 5000 antenas

en zonas rurales y de frontera, para así dicha señal tenga mayor difusión en el país (tda.gob.ar, s/d).

Luego de que se instaurara dicha plataforma llega el primer canal nacional dedicado exclusivamente a contenido animado con un fin educativo, diseñado por el Ministerio de Educación de la Nación, para así poder disfrutar de la animación sin necesidad de tener acceso a televisión por cable paga, donde si existen varios canales con ofertas similares a la del canal PakaPaka, con contenidos para niños de 2 a 12 años (tda.gob.ar, s/d).

3.4.1. Paka Paka

El canal de Televisión Digital Abierta (TDA), se inició en el año 2007, su fundador fue el ex director de canal Encuentro Tristán Bauer. Este canal nació bajo la propuesta de enseñar a los chicos a través de la televisión de manera didáctica y entretenida contenidos nacionales, teniendo como protagonistas principales a los chicos argentinos, por ejemplo Historia, cultura, vida cotidiana, fauna, flora, arte y expresión, ciencias, literatura, deportes, derechos humanos, salud, oficios etc. Para así poder transmitir contenidos de calidad y que los pequeños tengan un medio por el cual se puedan expresar de una manera recreativa. La propuesta de este canal es que haya un espacio único para los niños donde estos puedan verse reflejados y a su vez instruidos, con material creado en Argentina. Con una amplia gama de formatos y propuestas estéticas que van para dirigidas a distintas edades dentro de un rango infantil, con series y microprogramas de duraciones cortas, alrededor de 15 a 26 minutos (pakapaka.gob.ar, s/d).

Consta de una franja horaria dirigida a todo el público infantil tanto a nivel nacional como el resto de Latino América. El target que comprende va hasta los preadolescentes con una señal que tiene un alcance de aproximadamente seis millones de hogares. La variedad de sus productos audiovisuales contiene documentales, ficción y distintos tipos de animación en 2D y 3D, *Stop Motion*. Favoreciendo así la comunicación con un

proceso pedagógico, teniendo como prioridad el incitación al conocimiento a través de los contenidos que exponen diariamente.

Por otro lado también existe una ventaja desde el nivel de la producción, ya que promueve la generación de productos animados de creación nacional donde profesionales en el interior del país también son generadores de contenidos. Al igual que genera coproducciones con universidades y organismos públicos, con la finalidad de nutrir los contenidos, los formatos y los objetivos a alcanzar de cada uno de sus productos. También la asociación con el INCAA (Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales), donde se realizan concursos de documentales argentinos.

Capítulo 4: *Metegol* (2013)

El largometraje *Metegol* es la pieza fundamental y el foco del desarrollo de este proyecto de grado. Por este motivo, en este capítulo, se presenta un análisis en profundidad de la obra. El estreno del film ha colocado a la industria de animación argentina frente a un nuevo panorama.

4.1. *Metegol* en el contexto argentino

Al inicio de la película se observa a unos simios de la prehistoria que juegan con una calavera como si esta fuera una pelota. Simbólicamente, esta escena puede ser interpretada como el nacimiento del fútbol.

El fútbol es, sin lugar a dudas, parte de la cultura popular argentina. El deporte, movilizador de masas, es centro neurálgico de la pasión del país (Bayer, 1990).

Por este motivo *Metegol* no solo es pertinente al contexto social en el que es producido sino que obtiene una lectura radicalmente diferente de la que puede ganar en otros sitios donde el fútbol es un deporte más.

En el film se lo ve a Amadeo relatándole a su hijo un cuento. Su narración, en tercera persona, luego es fusionada con el relato y desaparece por completo. La historia que empieza en un bar, cuando él era joven y trabajaba de mozo. El bar bien podría pertenecer a cualquier barrio de Buenos Aires, con el típico mozo gallego, las paredes con banderas de los clubes de fútbol y los ancianos reunidos; algunos tomando café y otros jugando dominó. En el lugar también estaba Laura, de la que estaba enamorado profundamente en secreto.

Amadeo empieza a jugar al metegol para mostrarle sus habilidades a Laura, cuando es interrumpido por la llegada de Grosso, un joven que lo reta a un juego de metegol para probar quién es mejor. Aunque Grosso trata de humillarlo y ridiculizarlo, finalmente pierde repetidas veces.

La cultura argentina de este deporte vuelve hacerse presente en el guión, cuando Laura le hace Grosso la típica cargada futbolera al ser derrotado y este se enfurece. En esta escena se hace la primera evidencia de la pasión que genera el fútbol en estos personajes. Amadeo representa la pasión por el fútbol desde un lugar, en cierto modo, más inocente y auténtico. En cambio, el personaje de Grosso interpreta la participación en el deporte por el solo hecho de alcanzar la victoria; su personalidad prepotente no concibe ser vencido por alguien como Amadeo, tímido e inseguro. Se puede llegar a comparar al personaje con un emblemático jugador, que si bien no es argentino es una figura importante a nivel mundial, Cristiano Ronaldo, de la selección oficial de Portugal. Si bien la comparación es de libre interpretación, en este caso se le adjudica similitud al personaje de Grosso por el conocido egocentrismo y prepotencia con la que suele vincularse al deportista.

El director, por su parte, muestra y contextualiza esta disputa en un barrio de la ciudad, al igual que en su largometraje *Luna de Avellaneda* (2004), buscando concientizar al espectador sobre la necesidad de la conservación de la identidad nacional.

Grosso, a la salida del bar, se encuentra un manager, Coco; un personaje ambicioso y manipulador que representa la problemática argentina, y también global, de la exaservación de la beta comercial y mercantil en el deporte. Coco, al observar la personalidad competitiva del vencido, le hace una propuesta para ingresar al fútbol profesional.

Años después Amadeo y Laura se encuentran hablando en el mismo bar. Ella le cuenta que se irá a Europa a estudiar, noticia que lo deja perplejo. En medio de esa charla, llega Grosso convertido en un jugador de fútbol profesional. Allí, Grosso simboliza el triunfo, y a la vez el sueño, de todo chico de llegar a ser reconocido a nivel mundial solo por hacer lo que más le gusta. El personaje, ahora con gustos excéntricos evidenciados en su vestuario, entra ostentosamente anunciando la noticia que es el nuevo dueño del pueblo

y que desea crear un estadio gigante y lujoso. Dice que de esa forma ayudará a la economía e impulsará el turismo en el pueblo. Se pone en evidencia el juego de la falsa ilusión que pueden generar este tipo de emprendimientos deportivos a los asentamientos urbanos de escala menor, a un “pequeño pueblo” como lo nombra constantemente Grosso, ofreciendo la oportunidad de tener un mejor lugar para vivir y de generar un nuevo estatus al pueblo.

La primera acción que Grosso ejecuta es la de destruir el bar y robar el metegol. Ese metegol representaba la única derrota que tuvo en su vida y que nunca pudo superar. Amadeo se encuentra derrotado llorando en medio de la destrucción cuando de repente observa que uno de sus jugadores del metegol cobró vida.

El capi, caracterizado expresivamente como porteño, le propone a Amadeo salvar el metegol y al resto de los otros jugadores. Se pueden establecer, sin mucha dificultad, paralelos entre estos y figuras representativas de los años '70. Por ejemplo, el personaje de Beto, caracterizado con un cabello afro rubio de gran tamaño, se puede relacionarse físicamente con el famoso exfutbolista Carlos Valderrama; y el loco, con su onda New Age, tiene una apariencia similar a Leopoldo Jacinto Luque, entre otros ejemplos.

Mientras Laura se encuentra con Grosso, quien intenta por todos los medios retenerla. Finalmente consiguen reunir a todos los jugadores del metegol y rescatar a Laura de la casa de Grosso.

Amadeo reta Grosso a un partido con el metegol, pero él no acepta. Sin embargo le propone un partido de fútbol de verdad. Laura interviene agregando que si ganan el partido, recuperan el pueblo.

El equipo que Amadeo y Laura logran reclutar, se conforma por los personajes más ocurrentes de la película: viejos, gordos y extraños. En cierta manera, algunos de ellos, se pueden asociar de una manera burlesca con personajes argentinos: como la anciana Hormona Dominguez que la hacen pasar por hombre; o como “La Raulito”, personaje

barrial y curioso de la ciudad porteña, mujer que se hacia pasar por hombre sólo para ir a la cancha con la camiseta y poder expresar su fanatismo futbolístico.

La peculiaridad de los jugadores no alcanza para abatir al equipo convocado por Grosso, todos profesionales.

En ese contexto los jugadores del metegol intervienen en el partido real intentando cambiar la definición. Sin embargo, Amadeo , enterado de la situación, la rechaza por una cuestión de honor y honestidad.

Si bien no ganaron el partido, el público aplaude al equipo de Amadeo por todos los esfuerzos realizados para intentar vencer al egocéntrico Grosso. Frente a este resultado los habitantes del pueblo se van y fundan otro pueblo nuevo, donde Laura y Amadeo se casan y tienen un hijo.

Matías termina de escuchar atentamente el relato de su padre y fascinado le pregunta si puede conocer a los jugadores. En una escena siguiente se lo ve al niño espiando a su padre, al que escucha que conversa con alguien. Al entrar al cuarto descubre a los jugadores y los conoce. Amadeo le dice a su hijo que por ahora van ganando los lisos, pero agrega “Vos sabes como es el futbol, puede pasar cualquier cosa”, refrán característico de la cultura futbolera argentina.

4.2. Hipertextualidad: de la literatura a lo audiovisual

El guión de *Metegol* es una transposición del cuento del Rosarino Roberto Fontanarrosa titulado *Memorias de un wing derecho*. Cuenta la historia de un jugador de un metegol que era el mejor en su posición. No existía nadie que lo igualara, con 6800 goles en su trayectoria y más de cuarenta por semana. Con estos datos se pretende informar al espectador que la historia que está por ver es de un jugador de un metegol y no de uno real. Dentro de la narración del cuento se establece este interesante recurso en el que, por un momento, el espectador se encuentra engañado. La narración da a entender que se está leyendo la experiencia de un jugador retirado que tiene en su haber años de

experiencia en la cancha. Luego habla del estado del metegol, como se encuentra abandonado y en mal estado en el que se encuentra, despintado y oxidado.

Se habla de transposición debido a que si bien existe el hipotexto como clara influencia, no está del todo presente en el relato del guión del largometraje. Según Wolf, la transposición refiere a un texto literario que es despojado de su formato original para crear un film; es decir que es transpuesto a otro código. Este queda escondido bajo las lógicas de un lenguaje diferente, obteniéndose como resultado lo que los guionistas y el director toman de esa obra, para ser interpretada por actores (Wolf, 2001).

Después de haber planteado la definición de transposición y considerar las mutaciones de la focalización del hipotexto, puede sostenerse que en el caso de la película existe una focalización múltiple cambiando de interna a externa, siendo alternada con la historia de Amadeo y la del jugador del metegol. Esto se sustenta que en la focalización que se observa en el cuento de Fontanarrosa desarrolla la interna del narrador y que todo lo que se conoce es lo que cuenta el protagonista, que en este caso es el jugador del metegol.

Eduardo Sacheri, uno de los guionistas, comenta en una entrevista realizada para la revista *metro* que el largometraje si bien no es absolutamente fiel al cuento, sirvió como disparador e inspiración del guión el hecho de que los jugadores del metegol tuvieran vida propia. También explica como logró volcarse el sentimiento de un amante y conocedor del fútbol en la ficción. La posibilidad de mostrar este sentimiento fue fundamental para la historia (*Metro*, 17 de agosto de 2013). Con una mirada simple y resumida a una grandes rasgos, se puede sostener como resultado de esta historia que, a través del fútbol, un padre y un hijo reconstruyen su relación, generando un mejor vínculo.

Se puede llegar a pensar que las producciones nacionales que aplican estas técnicas no solo buscan la semejanza o similitud con los productos como los de Pixar, sino que va un poco más allá. En general intentan crear un relato que construya y mantenga vivos a los personajes que son parte de la cultura nacional, como por ejemplo los que fueron

creados por Fontanarrosa. Aquella pasión con la que describía sus partidos el jugador del metegol, en *Las memorias de un wing derecho*, es transmitida por medio de la construcción audiovisual y representada bajo una armadura digital. Interpretada por un jugador en particular del metegol de Amadeo, Capi es la representación del jugador que describe Fontanarrosa, es presuntuoso, orgulloso un poco melancólico y se expresa con un léxico típico del fútbol argentino. Un aporte de Sacheri es el compañerismo que le agrega al personaje, por medio de la reconciliación que expone con el capitán del equipo rival, dejando una reflexión acerca de que todos somos iguales y que las diferencias se dejan en el terreno del juego. El hecho de combinar una técnica innovadora y una representación del imaginario social nacional le da una ventaja competitiva. Este es el punto donde la identidad nacional ingresa en el largometraje.

Es necesario destacar algunos elementos al analizar el film desde una perspectiva temática. En la actualidad la animación ha transformado su lenguaje no solo a nivel técnico sino, también, a nivel discursivo.

La Ferla explica que “es precisamente en el audiovisual mediático donde se reformula como un concepto operativo que nos abre caminos para considerar los cruces entre lo tecnológico y lo discursivo, como resultado de las influencias entre los diversos medios” (La ferla, 2009, p.11).

Estos largometrajes han adquirido mayor complejidad en cuanto al desarrollo de personajes y a las intertextualidades que presentan. Un ejemplo es el homenaje a *2001 Odisea en el espacio* de Stanley Kubrick, que se realiza en la primera escena de la película donde dos simio prehistóricos juegan con una calavera, simulando que es una pelota de fútbol. Este tipo de representaciones son metanarrativas y no están dirigidas al un público infantil; probablemente el niño entienda el mensaje desde otro punto de vista con una interpretación distinta.

Por otra parte, el film tiene escenas que pueden decodificarse dentro de un marco cultural específico, y donde la comprensión cabal de las mismas solo puede suceder en el

contexto país. Un ejemplo de esto es cuando Grosso llega anunciando que compró la ciudad y el pueblo le exige una explicación al intendente. El intendente es mostrado huyendo en un helicóptero para evitar las masas (en una clara alusión a la situación de Fernando De la Rúa, en 2001, cuando abandonó la Casa Rosada). Esta escena es un guiño al espectador argentino, que quizás el espectador internacional tampoco pueda llegar a comprender. Otro ejemplo son las expresiones típicas del fútbol local, que a pesar de haber sido traducidas a otros idiomas o dobladas con otros acentos se han mantenido a lo largo de toda la producción. Estos dos son solo ejemplos de algunas de las características que forman parte de la identidad nacional que caracteriza al film.

También existen los temas universales que se desarrollan en la película a través del fútbol como la ética, la moral, la justicia, el amor, la amistad y la fidelidad a la verdadera esencia de las cosas y de las personas. Se establece una confrontación, entre si se acepta lo nuevo que equivale al progreso o se mantienen las costumbres con las que el pueblo se encontraba conforme. Temas como el progreso y el apego emocional a las cosas que forman parte de la historia del pueblo, entran en confrontación en la escena donde Grosso quiere destruir el bar que existía desde que él era solo un niño, solo para satisfacer su frustración de no haber ganado el partido de metegol contra Amadeo.

En el film también se plantea la problemática de la barrera que existe entre padres e hijos, marcada por la diferencia generacional y por el uso de la tecnología, cuando Amadeo se acerca a su hijo Mathias que juega con una tablet y no le presta atención. Al final ambos logran crear un lazo de comunicación a través de los jugadores del metegol, lo que hace que su relación sea mejor y haya un acercamiento entre padre e hijo. Finalmente el mensaje resultante es que a pesar de las limitaciones que puedan existir, con determinación pueden ser superadas a pesar de cualquier obstáculo que se pueda interponer.

4.3. Detalles de producción del film

El largometraje *Metegol* nació de la idea del productor Gastón Gorali, quería realizar el cuento de Fontanarrosa. Después de reunirse con el reconocido director Juan Jose Campanella, en el año 2008, acordaron realizarla. Desde ese año empezó el desarrollo. En primer lugar se abordó el tema del guión, con la adaptación de Eduardo Sacheri, quién ya había trabajado con Campanella anteriormente en el *Secreto de sus ojos* (2009). Anteriormente ya habían elaborado conjuntamente un guión entre Campanella, Gorali y Kuschevatzky, pero Sacheri era el que conocía más de la materia del fútbol y eso fue lo que le dio un giro al guión (La Cosa, 2013).

Es una producción de 20 millones de dólares, es la mayor cifra registrada en el cine local, aunque resulte diminuta en comparación con las grandes producciones hollywoodenses. Por ejemplo, la película *Enredados* (2010) de Disney costó 260 millones de dólares. Hasta la fecha la mayor inversión en el cine de animación argentino había sido *Dibu, la película* (1997) con un costo de 3 millones de dólares (Montesoro, 2013).

Campanella comenta que en el proceso de la realización de un largometraje animado se es dependiente de las cabezas de equipo, cada una en su especialidad. A diferencia de las otras ficciones que había dirigido, tuvo que participar en todas las decisiones, desde el color de los ojos de los personajes, hasta la textura de la ropa que llevaban. Fué un largo trabajo que duró tres años de desarrollo y tres de filmación y realización (Stiletano, 2013).

Aproximadamente 300 personas estuvieron involucradas en el proyecto entre ellos dibujantes, editores, técnicos, animadores. Fueron todos profesionales que vinieron de todas partes del país para desarrollar este proyecto masivo, en el cual se involucraron tantos profesionales reconocidos en el medio que tenían basta experiencia en el medio como los nuevos talentos que aprovecharon esta experiencia para enriquecer sus conocimientos sobre las técnicas de la animación digital a gran escala.

Se vendió en los primeros siete días 700.000 entradas, una cifra llamativa. No queda duda que es un número privilegiado para una producción nacional animada, con una recaudación total de 2.118.448 espectadores en total. El resultado era de esperar debido al director y a la propuesta innovadora que presentó.

4.3.1. Herramientas de animación utilizadas

Fue estrenado el 18 de julio de 2013 y se convirtió en el primer largometraje latinoamericano que posee altos estándares de calidad al nivel de las grandes industrias del mundo con una producción en su totalidad digital con herramientas de última tecnología y con un producto resultante de excelente calidad. Este cine digital se encuentra en un proceso de evolución donde la imagen es cada vez más similar a las personas reales. En la actualidad, las texturas de la piel innovadoras, el cabello de los personajes, los movimientos y las sombras cada vez son más acertados y próximos a ese verosímil que se busca como referencia.

Darley sostiene que “la animación por ordenador no basta para producir por sí misma estas nuevas formas de imagen; debemos explorar también los puntos específicos de contacto que guarda con convenciones y formas estéticas establecidas” (Darley, 2000, p.134). Es aquí donde radica el desafío verdadero de aprender a dominar las nuevas técnicas, haciendo que el período de transición sirva para ir sumando conocimientos que ya vienen de la historia. De esta forma se agrega experiencia y se la adapta a lo que se viene, obteniendo como resultado nuevos productos de calidad, donde las raíces y la esencia se haga presente, aprovechando de esta manera un pasado sabio y nutrido. Es decir, que lo nuevo no suprima la historia y las vivencias de un cine animado con basta experiencia.

A continuación se presenta una descripción de las etapas de realización de una escena tridimensional en *Metegol*, como lo presentó Sebastian Zírpolo. En el primer paso, se procede a realizar con lápiz y papel un dibujo de la escena, donde se observa el entorno

diseñado para el personaje, en este caso el diseño fue realizado por Nelson Luty y Mariano Epelbaum (ver Figura 1, cuerpo C). El departamento de arte también desarrolla el tratamiento de color que va a tener la película, realizando así el guión de color. Para el segundo paso, el departamento de *Layout* sitúa las puestas de cámara dentro del espacio, utilizando como referencia el *storyboard* y principalmente en el concepto del director. Luego el supervisor en este caso Martín Lapetina inspecciona que el desarrollo de la visualización tridimensional básica de la escena este adecuada; donde los espacios, los props (objetos que los visten) y también los personajes no posean detalles ni terminaciones para luego si reemplazarlos por las versiones en alta calidad. Esta etapa funciona como una suerte de *Offline*. Dichos personajes, espacios y props también los proveen los departamentos de *Characters* y *Set & Props*, debido a que son versiones del modelo original en menor calidad y detalle. (ver Figura 2, cuerpo C) . El último paso de la primera etapa se obtiene el 3D digital, para ellos se encarga el departamento de Estereoscopia, el cual realiza un juego de cámara adicional para calcular la distancia ocular más conveniente para la version tridimensional, ajustan escenarios personajes y los objetos para llevar al máximo la experiencia visual de cada una de las escenas. El departamento de Render, se encarga de realizar el proceso que involucra los rebotes de luz en los objetos, los personajes y los espacios. Posteriormente el departamento de Compositing se encarga de asegurarse que todos los elementos esten correctamente integrados en cada escena. Acomodando color, profundidad de campo y el resto de los detalles finales. El conformado y la edición final son el último paso, donde se adicionan las voces, la música y todo lo que esté involucrado con el sonido del proyecto (ver Figura 3, cuerpo C).

Para la segunda etapa es el desarrollo de personajes. El primer paso a realizar, al igual que en el desarrollo de la escena, se procede a dibujar el personaje en lapiz y papel, de ahí pasa al lenguaje informatico. Luego de que el departamento de arte diseña el personaje se dirige a el departamento de *Characters* (modelado de personajes), donde

se modelan tridimensionalmente, un proceso que tuvo como supervisor a Guillermo Comoli. El segundo paso es dentro del mismo departamento de Characters donde se replican las cabezas de los personajes y se procede a realizar los distintos gestos. Procedimiento llamado *Blendshapes*. Por cada personaje se realizan aproximadamente 142 cabezas, cada una con un gesto diferente para que el personaje pueda cobrar personalidad. El tercer paso es el último que se realiza en el Departamento de *Characters* y es el de mapeo/uv's y *shading*: *viseten* los poligonos con texturas. Es decir, de esta manera se modela un súeter; luego se le aplica una textura al mismo como la de lana. Al igual que sucede con los procesos sobre cada textura en los espacios y los elementos que esten en ellos, por ejemplo en un dormitorio, todos obtienen texturas y sombras. El último paso de la segunda etapa se encarga de darle movimiento a los personajes. El Departamento de *rigging* recibe al personaje en alta de Characters y desarrolla las articulaciones, los musculos y la estructura ósea de los personajes, como si fueran una especie de marioneta controlada por hilos. De esta manera los animadores pueden controlar las acciones de cada personaje detalladamente. Los animadores junto a los actores le terminan de dar la emoción faltante a los personajes, aportándole a los mimos vida propia (ver Figura 4 cuerpo C). La ultima etapa, se ocupa de que los personajes se combinen con las escenas, el Departamento de Animación toma cada plano del Departameto de *Layout*, donde está planteada la puesta de cámara y la ubicación de cada personaje en la puesta en escena, proceden a reemplazar el personaje de *Layout* (en baja calidad) para sustituirlo por el de alta, luego lo derivan al Departamento de Rigging (que desarrola las articulaciones) y luego de esto se encargan de darle vida a los personajes, también en esta etapa se agregan los FX como las explosiones, destrucciones, fuego, polvo y agua. Donde el Departamento de VFX es el especializado, también el area de las Simulaciones, realiza el movimiento de la ropa, el pelo, el agua y el pasto. El Departamento de *Scene Composing* ensambla todas las piezas creadas por cada uno de los departamentos y los une, desde lo artistico hasta lo técnico, después de

pasar por la supervisión de Eduardo Casado y la dirección de fotografía de Félix Monti, para al Departamento de Lightning donde se ilumina artísticamente cada escena, interpretando el guion del color (ver Figura 5, cuerpo C). (Zírpolo, 2013).

El largometraje compuesta por 1440 planos y 95,5 minutos totales de duración, con un total de seis años de proyecto, se utilizó tecnología HP e Intel. Se armó un estudio de donde las compañías ya nombradas para realizar el *render-farm*, (el grupo de servidores para renderizar las animaciones). El cual estuvo basado en una arquitectura llamada *blade*, que posee como característica un alta capacidad de procesamiento con poco espacio físico. Tecnología utilizada por ejemplo en los aeropuertos, sostiene la administración de máquinas tragamonedas de un casino. Con la utilización de más de 60 servidores, cifra que para la etapa de animación superó a un centenar. Las variadas etapas de producción y diseño se realizaron en *Workstations Z* (equipos) de la compañía, con un total de 120 puestos con máquinas equipadas con placas gráficas profesionales (2D y 3d *Nvidia Quadro*), las cuales se ocuparon de los dibujos, renderizaciones, animaciones e iluminaciones. Procesadores (*Intel Xeon E5*) fueron los utilizados para el procesamiento de los gráficos avanzados. En HP es comparada la producción de la película con industrias con grandes infraestructuras como proyectos de ingeniería o arquitectura. La utilización de softwares de *Autodesk* para el interior de las máquinas, después del diseño de arte en papel y la realización de las maquetas, se inició el modelado de los objetos personajes y entornos con un software nombrado *Maya*, utilizado en la industria de los videojuegos (Scarpinelli, 2013).

El largometraje también tuvo colaboración con estudios españoles de animación con sede en Madrid. Donde se realizaron alrededor de 20 minutos de animación. Sergio Pablos uno de los colaboradores desde España, comentó que uno de los mayores desafíos fue lograr un producto que cree empatía a nivel internacional con el público, y también el desafío técnico fue esencial, ya que la idea era obtener un nivel que nada

tenga que envidiar a las producciones de los grandes estudios estadounidenses (Scherer, 2011).

Tal como explica Darley, “lo que estas formas recientes tienen en común con sus correlatos del pasado es su interés primordial en nutrir y en tomar posesión de los ojos, en estimular, conmocionar o saturar los sentidos. La técnica y la destreza resultan esenciales para la producción de estos efectos” (Darley, 2000, p.98).

Existen una satisfacción visual del espectador al observar una cantidad de imágenes llenas de colores contrastados, saturados y movimientos con un ritmo rápido y dinámico. Buenos ejemplos de estos son las escenas en las que se juega al fútbol, tanto dentro del metegol como fuera de él. La cámara adopta en ocasiones una mirada subjetiva desde la óptica de la pelota.

4.4. Influencia de la impronta de Campanella

Juan José Campanella, con una trayectoria reconocida en el mundo del cine, empezó en 1982 dirigiendo un largometraje llamado *Victoria 392*, que nunca llegó a estrenarse comercialmente. Si bien el director tiene en su haber varias obras que representan a Argentina a nivel internacional, existen algunos críticos de su obra. Éstos lo acusan de una mirada poco profunda y comercial. Sin embargo, Campanella explica que a través de su obra busca la conexión con los espectadores y generar un efecto permanente en los mismos.

Siempre se sintió atraído por el género de comedia, películas como *El mismo amor, la misma lluvia* (1999), *El hijo de la novia* (2001), *Luna de Avellaneda* (2004), todas con un tinte de comedia. La única excepción fue *El secreto de sus ojos* (2010) perteneciente al género dramático, con la cual el director ganó reconocimiento internacional debido al Oscar que ganó como mejor película extranjera. La idea principal del director es conquistar al espectador, haciendo que el mismo se olvide de que se encuentra en una sala de cine presenciando una función y que quede atrapado en la historia que se cuenta.

La clara y reconocida influencia Hollywoodense de los 70's en sus películas se puede observar en la representación de la estética y los parámetros del género en el que trabaja. Otra característica notable de sus películas es que trae temáticas sociales de la realidad argentina y las representa a través de sus personajes.

En el caso de *Metegol*, Campanella se iniciaba a un nuevo territorio y un nuevo desafío, en un set no existe la cámara, pero sin embargo el proceso tiene que atravesar una etapa de supervisión.

Si bien Campanella reconoce la admiración que tiene por los estudios de *Pixar*, comenta que de cierta manera la animación digital es hija de *Pixar*, pero no fue su modelo a seguir para la realización de *Metegol*, ya que afirma desconocer el método de organización de trabajo de las películas del gran estudio (Ranzani, 2013).

Se puede interpretar una similitud en cuanto a lo visual. Pero en el contenido, sin embargo, tenía otro aspiracional. La animación refleja algunos temas de interés del director, con un tono más emotivo y más serio, poco usual en este tipo de animación. Plantea la relación del ser individual y su relación con la comunidad, asunto recurrente en su filmografía. También presenta el tema de las metas personales y la manera en que los seres humanos satisfacen sus deseos materiales, en contraposición a lo espiritual.

4.4.1. Voces

La influencia de Campanella en la dirección de los actores es una de las características fundamentales para destacar, debido a una peculiaridad interesante que aporta un mayor estándar de calidad a la interpretación o representación de las voces de los personajes. El director, junto al departamento de sonido, tomaron la decisión de que los actores recrearan y personificaran las escenas con su cuerpo, realizando los ensayos e interactuando.

A diferencia del protocolo utilizado por los grandes estudios, donde los actores interpretan sus líneas frente al micrófono de manera organizada, sin interactuar con el resto del

elenco, Campanella hizo que crearan las escenas corporalmente, que los mismos se empujara, se pisaran y manejaran determinados objetos para así poder grabar el sonido directamente. Los actores se movían según la acción que interpretaban para obtener un mejor resultado de manera más orgánica.

El resultado obtenido fue altamente favorable, brindando mayor realismo a los diálogos y logrando un aprovechamiento óptimo de la experiencia de Campanella como director.

Otro dato importante para mencionar es que las voces se grabaron antes de que se realizara la animación, es decir aún no estaba articulado el discurso visual. Por este motivo, los actores tuvieron mayor libertad para desarrollar los diálogos.

Las escenas donde los personajes tienen contacto físico son recurrentes a lo largo de toda la película, tal es el caso del partido de fútbol donde los personajes corren, se pisan y se golpean. Esto genera una situación difícil a resolver en el doblaje, debido a la interacción que surge en determinadas escenas, donde es necesario un ajuste mutuo de las voces, como sucede en la vida real. Donde los participantes de la conversación nivelan su tono de proyección para llevarlo a uno similar.

El problema fundamental de los doblajes en la animación en general, es la perfección que se le otorga a los diálogos en cuanto al aspecto técnico, generando una menor similitud con la realidad. En los largometrajes, en cambio, la voz al ser captada en las acciones sufre alteraciones, es por esto que posee un sonido más natural, evitando la sensación de una voz rígida y anquilosada de un actor que se encuentra estático frente a un micrófono.

Dejando de lado algunas falencias técnicas que suscitaron en el largometraje, el doblaje de las voces fue un trabajo que sin lugar a dudas marcó una diferencia en el producto resultante.

Capítulo 5: Una era post*Metegol*

5.1. ¿Una nueva etapa o una afortunada conjunción?

Así como no puede negarse que la presencia de la mirada de Campanella fue fundamental para que el film lograra altos estándares de calidad, tampoco puede omitirse que *Metegol*, sin duda alguna, marcó un punto de inflexión en el cine de animación argentino.

Si bien se intuía que su nombre generaría altas expectativas en un país donde la cultura popular está fuertemente ligada al fútbol este componente no aseguraba totalmente que el resultado fuera óptimo. Debido a varios factores.

En primer lugar, tal como explica el director, la animación era un terreno totalmente novedoso para él, donde se vio obligado a enfrentar numerosos desafíos. Conseguir un buen equipo de animadores y tener que hacer un aprendizaje paralelamente a la producción de semejante proyecto, fue uno de ellos. Finalmente consiguió reunir en diferentes departamentos, con labores individualizadas, a los mejores animadores en cada área.

Pero *Metegol* fue también una afortunada conjunción porque, al reunir un equipo de trabajo de semejante magnitud, dio la posibilidad a muchos animadores renombrados a trabajar juntos. Muchos de ellos, aprovecharon el acercamiento para fusionar sus trabajos y crear nuevos proyectos, como sucedió con Javier Beltramino y Nelson Luty que se conocieron en la realización de *Metegol*. Beltramino era productor asociado y Luty era el director de arte, los creadores del cortometraje de siete minutos de duración, *Arroz y Fosforo (2015)* realizado con escenas en 3D y también integra escenas en 2D, que ha resultado ser todo un éxito en festivales de cortometrajes audiovisuales. Los animadores sostienen que haber participado en el proyecto de *Metegol* los cambió por completo, convirtiéndolos en mejores profesionales, con mayor experiencia y nuevos conocimientos (Salto, 2014). Por consecuencia esto también generó un nuevo estándar de calidad en los productos audiovisuales animados, ya que los profesionales en el área también

trabajaron y aprendieron una dinámica distinta a la que se venía trabajando anteriormente.

Se puede atribuir gran parte del éxito, o expectativa que causó la producción, a su nombre. Tal como Darley explica, la marca del director no figura de la misma forma en el cine de animación que en el cine tradicional, aunque se pueda detectar de igual modo un discurso que refiera al estilo del autor. Los autores toman posición sobre cuales son los objetos de reconocimiento y difusión; como en caso de Campanella, el hecho de que ya posea un Oscar como tarjeta de presentación. Todo esto proviene de la década de los años cincuenta y sesenta desde *Cahier du cinéma*, donde los directores le daban valor y categoría a una película, concepción que en la actualidad sigue presente (Darley, 2000, p.215).

Hubo una capacitación bastante notable por parte de animadores extranjeros que fueron convocados para llevar adelante tareas que en el ámbito local aún no se habían implementado. Éstos entrenaron a profesionales argentinos, dejando de esta manera nuevos conocimientos. Lo que parece ser una suerte de colonización de la animación, termina siendo una característica importante y favorecedora para las futuras producciones.

Por otro lado el departamento de sonido, tuvo una participación de suma importancia en el largometraje, según lo afirman en la conferencia CAPER 2013. Para ellos existe un antes y un después de haber trabajado en el proyecto. Confiesan que el orden de las prioridades lo hubieran manejado de otra manera, sin embargo aprendieron de esta experiencia. Fue enriquecedor haber implementando una dinámica distinta, y haber reacomodado y distribuido el esfuerzo de trabajo en distinto orden, esta vez basado en las necesidades que surgen en proyectos de semejante magnitud, donde distintas a las que usualmente aplican a proyectos más simples. También comentan que la articulación de las bocas es un aspecto que hay que seguir profesionalizando, al igual que el feedback entre los departamentos tanto de animación, como de sonido, puesto que

surgieron inconvenientes al momento de fusionar las áreas en cuanto al orden en el que se iban desarrollando las etapas del proyecto (Prensario internacional, 2013)

5.2. Prospectiva de la animación argentina después de *Metegol*

En la actualidad muchos animadores que participaron en *Metegol* se encuentran trabajando de manera *freelance* en proyectos con distintas características, desde comerciales, series televisivas hasta cortometrajes a nivel nacional e internacional. Algunos de los que participaron en el proyecto de *Metegol* se encuentran trabajando en estudios como Sony Pictures en Canadá, otros de forma alterna entre el exterior y las producciones nacionales. En su mayoría tienen la pretensión de trabajar en la animación argentina y están a la expectativa de que surja un nuevo proyecto que revolucione los estándares.

Los productos locales nuevos tienen que ser pensados para ser vendidos en el mercado nacional e internacional, conquistando nuevas fronteras. Esta es la meta próxima, lograr que la animación pueda convertirse en una gran industria latinoamericana.

Sin embargo el factor económico sigue siendo un alto condicionante; si bien hay profesionales talentosos, capacitados y con ganas de innovar, la escasez de inversores dispuesto a apostar en grande sigue siendo una limitante. Para ello es necesario crear un mercado confiable, que muestre que posee talento acorde a los estándares internacionales, que son muy altos.

El animador Guillermo Comolli opina que

Se elevaron los estándares de calidad, el ojo del espectador no es el mismo ojo que hace unos 15 años atrás, siempre supo mirar pero ahora sabe ver y comparar, producto de ello la animación en el país dio un vuelco de 180 grados de calidad para ser reconocida en todo el mundo, pero eso también conlleva mucha inversión y gastos que, actualmente atentan contra los estándares obtenidos, bajando calidad para abaratar costos (correo electrónico, 9 de junio del 2015).

Sin embargo, es fundamental que existan representantes en el área para que esta pueda evolucionar, sindicatos que aseguren a los trabajadores del gremio. Por ejemplo en el INCAA actualmente existen iniciativas positivas para la producción de contenidos

animados pero que lamentablemente aún se encuentran en proceso de desarrollo. Las propuestas para fomentar la producción de contenidos animados están orientadas principalmente a los cortometrajes o concursos para realizar series de animación para la televisión digital. Por ejemplo en el año 2014, se creó un Plan operativo de promoción y fomento de contenidos audiovisuales digitales, bajo la ley N° 17741 (t.o.1248/01) y sus modificatorias, la Ley N° 26.522, y el Decreto N° 1225/2010, con el objeto de que se fomente el alcance federal a cargo del INCAA. Bajo esta iniciativa se elaboró un concurso para la realización de seis series de animación, cada serie debía constar de ocho capítulos, con duración de once minutos cada uno, con un presupuesto de \$ 1.144.000 pesos argentinos, es decir \$ 143.000 pesos por capítulo, a realizarse en un plazo de 180 días. La finalidad era generar contenidos para el BACUA (Banco audiovisual de contenidos universales argentino) que le aporten identidad nacional, provincial y regional.

También existen festivales que promueven el surgimiento de nuevos proyectos animados, como lo es el caso de Expotoons. Este es un festival que se realiza desde hace 9 años en Buenos Aires, donde no sólo participa Argentina, también el resto de latinoamérica. Es una convocatoria tanto para los animadores que empiezan a generar intercambio de contactos como para el aumento de difusión de contenido animado. La edición 2015, realizada en septiembre, contó con la participación de veinticinco empresas, siendo este el mayor número de asistencia hasta el momento. Participaron empresas como Animamundi (Brasil), Chilemonos (Chile), Cut Out Fest (México) y 3da2 Animation Studios (Colombia). La oportunidad no solo invita a exhibir la producción, recibir la posibilidad de ser premiado sino también de conseguir el financiamiento de algún interesado. Expotoons está logrando posicionar el concepto de transmedia como un nuevo desafío para el ámbito de la difusión de contenidos animados en las distintas plataformas (Prensario internacional,2015)

Otro festival importante para la animación en Argentina es Anima. La edición 2015 se realizó también en el mes de septiembre, en la Universidad Nacional de Córdoba. En la competencia participaron los cinco continentes. El festival, al igual que Expotoons, también ha ido creciendo y evolucionando a la par de la animación argentina. La primera edición, realizada en el año 2001, contó con una recepción de 90 títulos aproximadamente, que se contraponen con la actual participación de 1200 producciones. La idea principal de este festival es generar un gran encuentro entre los animadores, desde los que se inician hasta los que ya poseen una buena trayectoria, propiciando debates acerca del presente de la animación, tanto en el contexto nacional como el internacional. Actualmente existen varios festivales de animación, algunos con distintos objetivos, unos orientados para conseguir financiación y el mercado en general, otros con una intención de difusión y expositiva. Pero cada uno de ellos aporta un extra a la industria local, e incentiva a la sociedad a que consuma este tipo de arte que forma parte de la cultura (Santos,2015).

La animación va adquiriendo terreno en el país, está experimentando un auge en los entes públicos y los festivales que apoyan a realizadores nacionales. Igualmente, a nivel cultural, los espectadores argentinos han incrementado el consumo de este tipo de cine. Sin embargo para que esta expansión sea sostenible y viable, se necesita lograr una alianza a nivel continental, que forje un futuro más contundente y pueda crear una industria de mayor solidez donde los animadores latinoamericanos sean los protagonistas. La integración reduciría, en algún modo, las dificultades y los riesgos que implica sostener la industria de la animación aisladamente en un país.

Tal como explica Rossana Manfredi, presidenta y directora del festival argentino Expotoons, "está muy bueno trabajar con Europa y también con otros países, pero es importante generar una industria sustentable del cine de animación y creo que eso sólo puede lograrse fortaleciendo nuestra región y exportando nuestros contenidos al mundo." (Marani, 2015).

Sin lugar a dudas, se puede afirmar que estos últimos años han sido de una plena evolución para la animación argentina. En un estudio realizado por el Observatorio de Industrias Creativas (OIC), en 2011, se presentaron aproximadamente cincuenta empresas que se dedican a la producción de contenidos animados en Buenos Aires. De dichas compañías el 80% se habían creado en los últimos ocho años y casi la mitad de ellas en los últimos tres años. El ejemplo más claro resulta en cifras concretas, según datos evidenciados en Expotoons, entre el 2002 y el 2006 fueron estrenados seis largometrajes de animación y a partir del año 2007 ya se han estrenado más de quince (Trucco, 2013).

La intervención de las nuevas plataformas digitales en la creación de contenidos innovadores es fundamental para el desarrollo que se está atravesando, es una constante generación de productos e ideas, donde los espectadores modifican su manera de consumir. Por consecuencia, los realizadores también se ven obligados a considerar nuevos métodos de producción y a través de distintos formatos. Como por ejemplo nuevos formatos interactivos a través de los cuales los niños y adolescentes puedan ser participes. Para esto se requiere pensar nuevos guiones, con otras tecnologías.

Si bien se planteó la necesidad de innovar tanto en la técnica como en los medios de difusión, otro tema fundamental es la modificación de las historias que se narran. Es un pilar fundamental para que los largometrajes obtengan mayor acogida y mayor recepción por parte del público eliminar la limitación de producir cine de animación solo para el espectador infantil. Es necesario, en este sentido, producir historias con diferentes niveles de lectura, donde los diálogos no solo cuenten un simple hecho, sino que aspirar a la búsqueda de personajes que representen tematizaciones sociales, como sucede en *Metegol*. La generación de mundos realistas en el cine de animación logra convocar a espectadores sin importar su edad. El espectador adulto, que no espera identificarse con la historia, puede recibir una sorpresa cuando un hecho le aporta una emoción relacionada con su experiencia o su madurez. Ejemplos de esto son la naturalidad de la

muerte, la infidelidad en las parejas, trastornos de personalidad, la depresión, el primer amor, etc. De igual manera el público infantil quizás llega a percibir o detectar cierto mensaje con una distinta interpretación que el adulto. Es decir, adultos, adolescentes y niños pueden disfrutar por igual del relato, cuando se apela a la renovación del lenguaje de la animación.

5.3 Cine y Transmedia

El cine se ve convulsionado, al igual que otras áreas de la producción artística, con la llegada de la comunicación transmedia. Según reflexiona Henry Jenkins, el proceso narrativo fundamentado en la difusión de contenidos en las múltiples plataformas y soportes cuenta parte de una historia, donde el relato se va extendiendo, creando nuevas situaciones y personajes. Este proceso va ligado a una interacción con los usuarios, debido a que estos se encargan de elegir que contenido recorrer y a través de que plataformas sociales hacerlo. Dicho proceso debe tener una estrategia que genere una experiencia distinta al usuario, que se convierte en protagonista y a su vez cómplice, ayudando de esta manera a que se conciben nuevas historias y nuevos contenidos, integrándose de esta forma directamente con la historia. Es decir que los contenidos transmedia aluden a la narrativa sobre la idea central, llevada a cabo transversalmente en diferentes plataformas de comunicación.

Este tipo de comunicación que surge a partir de la exigencia constante del desarrollo de los medios audiovisuales, también incluye y afecta a la industria del cine argentino, y condiciona las formas de producción de la animación local.

El cine a lo largo de su historia siempre ha evolucionado a la par de la tecnología, generando así nuevas narrativas que se expanden por distintos medios, trascendiendo de esta manera a otras estructuras. Pero el quiebre verdaderamente significativo, que es necesario destacar, sucedió en la década de los 90's cuando en países como Estados Unidos e Inglaterra, nació el reconocimiento de lo multimediático, en el cual se creaban

nuevas extensiones de un mismo producto para ser distribuidos por distintos medios. Esto ha ido generando una confluencia de medios, posibilitando una hibridación con la tecnología y lo tradicional. Si bien existen en la actualidad pocas películas transmedia y una metodología que aún se encuentra en proceso de evolución incipiente, es necesario considerarla y nombrarla puesto que en un futuro cercano puede ser una opción que parece viable y que llegará sin poder detenerla. Es, en cierto modo, una manera de contemplar las necesidades directas del consumidor actual, que disfruta ampliamente de elegir e identificarse con el producto que consume.

El transmedia en el contexto nacional, está tomando fuerzas. Desde el año 2011 aproximadamente, se puede decir que empieza a aparecer tanto en el ámbito profesional como en el ámbito del gobierno. Tal es el caso de lo que sucede con *Zamba*, de *Paka Paka*, un personaje que está siendo transmediático. Su interacción a través de los distintos medios digitales, en los cuales de manera educativa se fusiona con lo lúdico para darle vida tanto a nivel interactivo y virtual, como sucede en la web, como en la representación física en el parque de *TécnoPolis*. Es un personaje que fue creado para la televisión pero que en la actualidad se encuentra en distintas plataformas, con el cual el público infantil, puede interactuar y aprender historia argentina paralelamente.

Actualmente no se puede abordar de un negocio específico, sino que el cine, la televisión o los videojuegos están integrados unos con otros. Si bien, el objetivo último es atraer el interés del espectador, el desafío se establece cuando se toma la decisión de definir cuál es el medio que requiere mayor atención, es allí donde radica la verdadera tensión mediática. Todavía no se registra ningún producto que funcione en su totalidad en todas las plataformas, explica el director de desarrollo de contenidos de Disney Latín América, Jorge Edelstein.

Es necesario que los productores y realizadores observen lo que demanda el espectador actual, para poder contar algo a través de las múltiples plataformas y aprovechar al máximo este recurso, logrando así que entre ellas se cubran las falencias que presenta la

historia dentro de cada formato. Se logra así un resultado óptimo en conjunto, es decir, cada plataforma ofrece su característica central al relato, supliendo la característica de la que las otras adolecen. Se obtiene así un negocio redondo, donde se genera un círculo de necesidad y complementación. Este contexto ofrece la oportunidad, sin igual, de provechar al máximo las nuevas herramientas y trabajar con ella para poder sacar su mayor potencial, explorando todas las posibilidades expresivas a las que antes no se podían acceder.

En Buenos Aires, en el mes de septiembre del año 2014, se organizó el primer evento dedicado únicamente a explicar y desarrollar el transmedia en el país, llamado *Mediamorfosis*. Allí, teóricos que trabajan sobre el tema en Inglaterra, relataron su experiencia, con el objetivo de que el transmedia crezca y pueda ser aprovechado al máximo para difundir nuevos proyectos audiovisuales, en este caso beneficiando a la animación. Se presentó al transmedia como una de las mejores estrategias calificadas, que empiezan a formar parte de una nueva ideología instaurada para el campo de la comunicación. El productor Damian Kirzner, especialista en transmedia en Argentina, explica que es necesario entender que las tecnologías están revolucionando nuestros hábitos, creando nuevas posibilidades de consumo, a las cuales nos tenemos que adaptar y aprovechar como generadores de contenido, pero afirma que es algo que está sucediendo ahora, es nuevo y se encuentra en plena etapa de desarrollo (Prensario internacional, 2015)

Finalmente se plantea una nueva perspectiva para las narrativas transmediáticas, que están directamente influenciadas por la interacción del consumidor, posiblemente sea el horizonte al que se necesita apuntar para fortalecer esta tensión entre el cine, la tecnología y lo quiere el espectador, el cual se encuentra íntimamente relacionado con las tecnologías.

Para poder materializar este cambio, es importante que los profesionales, especialmente los creadores empiecen a introducirse en este auge transmediático, para obtener un

resultado más sólido compuesto por la profesionalidad de los realizadores y la intervención de los espectadores, generando productos de una calidad superior, fomentando nuevas disciplinas y técnicas.

5.4. Opiniones de los realizadores

Habiendo desarrollado y dilucidado acerca del panorama actual de la animación digital en específico, se presentará a continuación unas entrevistas realizadas a los protagonistas de estas creaciones, los animadores argentinos frente a las distintas problemáticas que se les presentan en el desarrollo de las producciones audiovisuales, y que han sido eje de este proyecto. Las opiniones de los realizadores, están centradas en el campo laboral actual y en los desafíos a los que deben enfrentarse para lograr crear una industria de animación nacional.

Para empezar como punto fundamental y significativo para desarrollar, se presenta la situación en la que se encuentra la capacitación y educación para los futuros animadores. Un punto en común en la mayoría de las entrevistas, es que dicha área se halla en un nivel pobre, donde la exigencia y la capacitación no es suficiente para tener un buen desempeño laboral. Se plantea la idea de desarrollar entidades que estén equipadas con todas las herramientas necesarias para poder obtener la mayor instrucción posible.

Mauro Serei, supervisor de animación en la película *Metegol* comenta que:

El nivel de enseñanza actual debería apuntar más alto para que los profesionales ya salgan capaces de hacer frente a grandes producciones. Por supuesto que no se deja de aprender tampoco una vez dentro del ambiente laboral, pero si desde la educación se da más importancia a la exigencia y a la calidad, sería un empujón bastante grande para la industria (correo electrónico, 8 de junio del 2015).

Estableciendo dicha idea, también se plantea el hecho de lo que sucede como consecuencia que este oficio no se instruya con un buen nivel, que a su vez genera que no se fomente el crecimiento de los profesionales y el rubro en cierta manera se vea estancado desde este lugar, creando un futuro incierto.

La animación en la actualidad carga una mayor complejidad a la hora de crear, anteriormente la animación 3D era más rudimentaria y general, hoy en día es necesario conocimientos más específicos en las áreas que forman parte del contenido animado; por ejemplo en el rigging, proceso a través del cual se pueden modificar y expresar movimientos corporales y faciales de los personajes, es decir es el que se encarga de crear una marioneta digital del personaje; o en el mocap, que permite que un cuerpo se mueva en el espacio; en la creación de los personajes y el acting donde literalmente se tiene que dibujar a los personajes y hacerlos actuar, proceso que va más allá de la mera tecnología. Todos estos son pilares importantes en la animación 3D que necesitan ser estudiados y comprendidos en profundidad para lograr una verosimilitud en la obra y subir un nivel en la animación.

En el mismo sentido, Nelson Luty, director de arte de la película *Metegol*, cree que:

Mientras no se desarrollen capacitaciones, si se lograra capacitar gente, enseñar lo que hacemos desde la base del dibujo, sería un gran futuro. Mientras nos encerremos en que desde la tecnología sola se crea que eso es tan solo animación, no vamos a llegar muy lejos (correo electrónico, 6 de junio del 2015).

Sin embargo, la escuela que se adquiere en el campo laboral es evidente, ejemplificando con el caso del largometraje que este proyecto tiene como estudio. Muchos de los que trabajaron en el proyecto *Metegol*, (aproximadamente 300 personas), en la actualidad son animadores que mejoraron su desempeño y calidad profesional. De hecho, puede afirmarse que los estándares de producción nacional son más altos luego de la realización de este proyecto masivo, en el que sucedieron diversos episodios importantes. El hecho de que tantos animadores tuvieran que trabajar juntos por un periodo de tiempo largo, generó nuevos vínculos y contactos entre los mismos, lo cuales de este modo entendieron un poco más lo que sucede en la industria o la no industria de animación nacional, cual es la problemática que tienen todos en común y a su vez cual es la motivación que surge en el ambiente debido a la calidad del trabajo que se forja. Así lo sostiene uno de los supervisores de animación de la película *Metegol*, Ignacio Ochoa:

“me motivaba ver la evolución de mis compañeros, porque me hacía querer hacer un mejor trabajo” que (comunicación via Skype, 1 de junio del 2015). Por lo tanto, este tipo de dinámicas, son positivas para la evolución de la animación argentina, ya que el cambio más allá del producto resultante es motivador desde lo profesional para cada uno de los animadores que participan.

Muchos de los profesionales del área coincidieron en que este oficio requiere de profesionalismo, responsabilidad y compromiso con el proyecto en el que se trabaja, pero también capacidad de adaptación. Las razones son la alta carga horaria que es necesaria para el desarrollo y conclusión de los proyectos, y el alto grado de exigencia. Como explica Sebastian Sempronii (correo electrónico, 11 de junio del 2015):

Es muy difícil que alguien quiera invertir en proyectos a mediano y largo plazo con aspectos económicos tan cambiantes. De todas formas, esto también hace que pueda destacar algo bueno y que se puede tomar como ventaja, y se trata de la velocidad y poder de adaptación que tienen aquel que vive en este tipo de países.

Otro resultado positivo a nivel profesional que se puede rescatar del proyecto fue que debido a la necesidad de una gran cantidad de mano de obra se recluyeron en el proyecto a muchos animadores Juniors o jóvenes que no tenía tanta experiencia, que al trabajar con personas más instruidas y especializadas que trabajan en ámbitos internacionales, heredando de esta manera la experiencia y si bien en el ámbito educativo existen falencias, este tipo de prácticas son enriquecedoras .

La inspiración de estos profesionales, en mucho de los casos, se origina a partir de querer retratar o plasmar interpretaciones de las escenas cotidianas, como sucede en la mayoría de las artes, donde la realidad diaria y la naturaleza son la mayor fuente de inspiración. También otra importante fuentes de inspiración son los grandes estudios de animación como los estudios de Pixar, Dreamworks, Blue Skyestudios que han sido vanguardistas en cuanto a lo técnico, y que inspira a muchos de los profesionales a querer mejorar y reopstar por resultados con mayores estándares de calidad. Tal como Comenta Guillermo Comolli sobre su inspiración (correo electrónico, 9 de junio del 2015):

generalmente sale de lugares en los que poco tiene que ver la animación, mirando alguna imagen o viviendo un determinado momento que te genera querer plasmarlo o tergiversarlo de determinada manera para animación, muchas veces algo insignificante funciona de disparador de algo enorme, es mucho trabajo de imaginación pero siempre dentro de la lógica, y lo mejor de todo es que no hay límites!, no sabría decirte exactamente si es inspiración o no, yo prefiero llamarlo “el momento en el que se remontan las ideas”, es único.

Si bien la animación tradicional clásica de Disney de los años 40' y 50', con la que dichos artistas crecieron, es parte de la inspiración personal para sus creaciones, los animadores deben tener también cierta moldeabilidad acerca de los proyectos que realizan. Es decir, en la mayoría de las situaciones no pueden elegir el personaje que animan o la calle que diseñan, pero si le aportan desde su arte la personalidad necesaria a las creaciones.

Por otra parte si bien está claro que el vasto equipo de animadores es en gran parte responsable del resultado, también es sabida la influencia de Campanella. Se atribuye al reconocido director el hecho de haber podido realizar un proyecto de semejante magnitud con un presupuesto tan considerable. *Metegol* ha sido una de las películas más caras producidas en el país, con un presupuesto que ronda aproximadamente los 20 millones de dolares. Un comentario importante para resaltar fue la opinión de Mauro Serei (correo electrónico, 8 de junio del 2015):

Juan José Campanella quería un largometraje animado con una calidad superior a todo lo que se venía haciendo, pero se entendió que para que eso suceda, la película debía ser pensada y exportada para otros mercados, no solamente al cine nacional, ya que la recuperación del dinero invertido no sería posible solamente estrenándola en nuestro país.

Una de las problemáticas recurrentes de los inversionistas es que desde la inexperiencia consideran que los largometrajes animados llevan un proceso sencillo y con poco tiempo de trabajo, pero la realidad es distinta se requiere de mucho tiempo, factor que también se ve afectado por la economía. Argentina al tener una economía inestable y cambiante, no es terreno seguro para hacer una inversión en un proyecto a largo plazo, puesto que un largometraje que se estima realizar en 2 años puede que se extienda el doble y los empleados que se encuentran trabajando, también requieren de un sueldo que también

sufre modificaciones y genera un aumento inevitable. Esto no asegura una rentabilidad concreta para los inversores.

Como define Ignacio Ochoa (comunicación vía Skype, 1 de junio del 2015): “se hace difícil la planificación. Actualmente es caro producir en Argentina, sale mas económico hacerlo en China o India. La inflación ha hecho que todo cambie”.

Pero retomando el tema de Campanella se puede afirmar que el hecho de que haya estado en la película es la razón principal para que el proyecto haya surgido, motivo que se expuso anteriormente, sobre la concepcion tradicional de la industria del cine acerca de la valia de un director.

Frente a la posibilidad de un nuevo surgimiento de una súper producción en el campo de animación se observa un panorama positivo, aunque no a corto plazo se puede entender que si surgen los componentes necesarios desde lo económico, a nivel profesional y mano de obra, existe un gran potencial, que quedó evidenciado en *Metegol*. Guillermo Comolli agrega que (correo electrónico,9 de junio del 2015):

Metegol sin duda fue un precedente en el cine nacional de animación y colocó el primer punto serio sobre este tema, es un punto de partida que nos recuerda lo que pudimos hacer de la nada y a dónde supimos llegar, fue una gran ola a la que muchos artistas pudimos subirnos y disfrutamos pero en fin, ya pasó, mientras sigo trabajando en mi estudio, abrazo a mi perro y estoy listo para la siguiente ola si algún día se forma otra.

Un recurso que quizás no se explotó fue el merchandising, el cual hubiera sido una buena estrategia extra de recaudación, como lo hacen los grandes estudios. Materializar a esos personajes atractivos y fascinantes que conquistaron a los espectadores argentinos, con su humor y simpatía en las manos de los niños y adolescentes, siendo el mercado con mayor consumo y demanda en la industria.

Una de las lecciones que le dio *Metegol* a los animadores locales fue la experiencia de poder trabajar con division de departamentos, que si bien en proyectos anteriores de animación se trabajaba de esta manera, generalmente no se cumplía estrictamente. No se respetaba cada uno de estos como una pieza individual de un rompecabeza, pero esta era la única manera en la cual el proyecto era viable, debido a la cantidad de gente

involucrada. De otra manera, no hubiera sido imposible trabajar, había que respetar la norma desde la producción, lo cual hizo una diferencia notable en el producto, aunque internamente departamentos como el de sonido tuviera inconvenientes debido a estas decisiones.

Mauro Serei expresa su opinión al respecto de esto (correo electrónico, 8 de junio del 2015):

Si bien la animación en Argentina tiene una historia importante, todavía como mercado sigue siendo algo muy nuevo, y hay modelos a seguir. No digo que tengamos que copiar exactamente cómo se trabaja en Hollywood, pero tenemos la oportunidad de hacer nuestro propio camino tomando los aciertos y errores de otros países. De hecho recién hoy en día estamos viendo que la industria de la animación y los efectos visuales alrededor del mundo están dejando ver sus grandes falencias.

Este problema también surge debido a la dinámica de trabajo en la que el animador argentino está acostumbrado. La mayoría de estos profesionales están habituados a trabajar en proyectos de tiempos cortos de duración, como por ejemplo los de publicidad o televisión, en los que la manera de proceder es totalmente diferente. Tienen una organización y una exigencia distinta. También están los que trabajan de manera independiente, donde se ven forzados a participar en todas las instancias del proyecto por una razón presupuestaria, lo que genera una conducta opuesta a la que se plantea en dicho largometraje.

Es importante analizar la razón por la cual no existen grandes productoras que se dediquen a realizar largometrajes, con equipos de animadores contratados, en Argentina. El hecho de que los animadores estén continuamente produciendo material y acostumbrados a trabajar en equipo de una determinada manera, repercute en creaciones de mejor calidad y mayor efectividad en la labor cotidiana. En el campo de la animación sucede lo mismo que sucede que en cualquier otro ámbito donde se requiera un trabajo en equipo, mientras más confianza a nivel profesional exista entre los miembros del grupo, mejor será el resultado, puesto que la fase de adaptación no será necesaria. Lo que generalmente sucede es que si se arma un buen equipo, al terminar el

proyecto, los animadores se dispersan, y cuando surge la necesidad de rearmarlo es casi imposible debido a que en su mayoría se encuentran realizando trabajos para otros medios audiovisuales y en distintos países.

Existen características determinadas para que un largometraje animado resulte de una buena calidad, entonces analizando cuáles son los factores que intervienen en una obra animada para que sea un producto prospero y que pueda conseguir el éxito. Para empezar como primer punto debe ser la conceptualización desde su guión, ya que el guión es la parte más importante, la estética tiene que acompañar al mismo, el diseño de personajes, debe tener un buen enganche para los espectadores despertar emociones y peculiaridades donde se puedan identificar, otro aspectos como el montaje y sin duda alguna el sonido y la musicalización. Si bien la historia es importante, es aspecto visual es fundamental para capturar la atención del espectador.

Serei comenta acerca del tema (correo electrónico,8 de junio del 2015):

Muchas películas animadas con un importante despliegue visual y guiones flojos han ganado premios por sobre películas de menor calidad visual pero con argumentos más sólidos. Aunque hay casos donde estas últimas han sido reconocidas.

Si bien la estética y el guión son pilares fundamentales, también el profesionalismo con el que cada individuo esté comprometido con el proyecto, así mismo el tiempo que se requiere para llevar a cabo un largometraje, ya que si se realiza con poco tiempo es probable que los departamentos no se llegen a desarrollar completamente y a aportar lo mejor de sí. Como se repitió anteriormente en varias ocasiones, un buen proyecto de largometraje lleva bastante tiempo de desarrollo, ya que si el trabajo con plazos cortos de tiempo y con poco presupuesto generan por consecuencia una situación donde todos los departamentos se comienzan a mezclar y se pierde el orden y la ingerencia que posee cada uno de ellos, recargandose de trabajo. Incluso se tiende a involucrar profesionales que no estan especializados en determinadas areas aunque tengan conocimientos de la animación. Son muy amplia las ramas profesionales desde las que se puede llegar a

trabajar como animador, por lo cual el resultado puede ser desafortunado y esto pasa muchas veces porque no hay otra opción.

Por último, se consultó a los realizadores acerca del panorama actual de la animación local y sobre los proyectos que están ejecutando. Todos coincidieron en que si bien hay perspectivas futuras no hay ninguna producción argentina en realización. La mayoría se encuentran realizando proyectos en el exterior, en países como Perú, México, España y Estados Unidos. Nelson Luty acota que (correo electrónico, 6 de junio del 2015):

Veo el panorama muy complicado. Básicamente porque nadie pone tanto dinero para que la gran rueda gire, y esto hace que haya gran fuga de cerebros. De hecho, yo veo muchos técnicos y animadores que se fueron y aún siguen saliendo. Por otro lado, hay una gran camada de animadores que si no se van, terminan dedicándose a hacer publicidad y que la mayoría no disfruta de lo que hace.

Existen actualmente en las publicidades una gran cantidad de trabajo de animación digital en ellas y es algo que se realiza a diario en el país, pero para generar una gran industria sólida hace falta una entidad que acompañe con una inversión muy grande, para así poder respaldar este pensamiento.

El regreso de la inversión de *Metegol*, es un tema que no está del todo claro. La recaudación total de la película sigue sin definirse ya que, a dos años de su estreno, la sigue proyectándose en distintos continentes. Su último estreno fue en Estados Unidos, con fecha el 14 de agosto de 2015, por estos motivos apenas se puede vislumbrar cual será el margen de ganancias totales. Es esta una situación que genera expectativas para los inversionistas, es un factor que probablemente sea uno de los más importantes para poder determinar si existirán futuras aportaciones de capital en el país. Con palabras del animador Serei reflexionando acerca del tema de una nueva inversión (correo electrónico, 8 de junio del 2015):

Imagino que el sector inversionista aún no tiene la respuesta de si un proyecto así es viable nuevamente o no... Ojalá pudiera pensar que con mucho pulmón y pasión alcanza, pero hay que tener un poco los pies en la tierra también. Las ganas, la pasión, el esfuerzo y el corazón son absolutamente necesarios para este tipo de trabajos artísticos, pero quienes trabajan en ello también necesitan pagar sus cuentas.

Después de haber observado las opiniones de los animadores argentinos en la actualidad. A modo de conclusión, si bien existe una excelente capacitación a nivel local en el ámbito de la animación, se observa un creciente desarrollo, que va de la mano con la tecnología que evoluciona diariamente a pasos agigantados. El verdadero desafío consiste en innovar continuamente, acción que tiene su grado de dificultad debido a la falta de herramientas para formar profesionales que se encuentran en proceso de construcción en cuanto a lo técnico. La creatividad es una pieza fundamental, que también está presente y que Argentina se posiciona plácidamente sin ningún inconveniente, pero que es necesario empezar la evolución hacia temáticas innovadoras que se ajusten al contexto social de la actualidad.

Conclusiones

Luego de haber desarrollado los cinco capítulos que conforman este proyecto de grado y haber atravesado por un largo período de investigación dentro del campo de la situación actual de la animación digital argentina, se establecen las conclusiones finales, para así poder responder al planteamiento expuesto desde la introducción. Con motivo de indagar en lo resultante de este proceso de investigación se pretende exponer los descubrimientos y observaciones en base a la hipótesis, esperando que dichos aportes sean relevantes para la disciplina estudiada.

En el primer capítulo se analizó conceptos fundamentales para llevar a cabo dicha investigación, tales como la animación y su relación con la tecnología, contextualizando de esta forma la relación simbiótica que existe entre ambos componentes de esta fórmula. Estos avances tecnológicos afectaron a la sociedad y tuvieron su correlato ineludible en el cine y en particular en el cine de animación, que es el objeto de interés para este proyecto. En este sentido, se puede afirmar que el cine siempre es y será un gran espejo que representa la sociedad actual y la cultura que la acompaña. Conceptos como imagen digital y personajes de un universo digital se analizaron en profundidad concluyendo que si bien este código mantiene las mismas bases del cine tradicional, tiene características fundamentales que lo diferencian del resto. Asimismo se abordó el concepto de transposición, que se tornó ineludible ya que siempre estuvo relacionado directamente con la animación y que en la actualidad sigue siendo de esta manera. El tema de la transposición de obras literarias a múltiples formatos es imprescindible comprenderlo, ya que muchas de las largometrajes más importantes de la historia fueron obras que atravesaron un proceso de transposición, tal es el caso del objeto de estudio principal en esta investigación *Metegol*, es por esto que se precisa entender una de las grandes bases de la animación y el cine. Partiendo de las bases de la animación se desarrolla el segundo capítulo, el cual hace un recorrido histórico necesario para entender la identidad nacional del dibujo animado argentino, desde los años treinta hasta

la actualidad, donde se forjó un lenguaje propio a través de caricaturas que salían en el diario como lo era Mafalda, hasta personajes como Paturuzú con los que varias generaciones de argentinos crecieron observandola diaramente. La finalidad de conocer todo esta raíz, era entender el proceso de evolución que ha surgido a partir del siglo XXI y como la llegada de la tecnología cambió completamente el panorama no solo a nivel nacional, también el internacional. Un proceso que no se detiene y continua un desarrollo cada vez más veloz. Finalmente en este capítulo se desarrolla un poco el tema de cuales son los actuales proyectos que están creciendo y se estan gestando. Después de entender cual es el origen, culmina con comprender hacia donde se dirige la animación local. Es acá donde se abre camino al tercer capítulo, el cual ya está inmerso en la cultura digital y desarrolló contenido acerca de la nueva era en la industria argentina, recorriendo por las productoras que fueron pioneras en el país por crear contenidos de animación digital tanto para los medios televisivos, la publicidad y el cine. Mezclando distintos tipos de animación en un solo proyecto, creando productos de excelente calidad, algunos con menos aciertos que otros, pero en definitiva pasos necesarios para la evolución y el crecimiento de la industria de animación local, en la cual se necesita seguir desarrollando e intentado crear productos que marquen la diferencia en las producciones latinoamericanas y a nivel internacional en general. También se desarrolló los tipos de animación para conocer cuáles son y poder entender mejor la progresión de esta investigación que reflexiona acerca de la calidad técnica y narrativa de la situación actual de la animación argentina, teniendo estas herramientas se logró con mayor facilidad interpretar la evolución de las técnicas actuales y poder evaluar en profundidad los distintos recursos que son empleados en la animación para hacer proyectos de calidad optima. Por ultimo se presenta Paka Paka canal perteneciente a la television digital abierta, que desarrolla en su mayoría contenidos de animación producidos a nivel nacional, dicho canal televisivo representó una renovación profunda para la animación, logrando de esta manera que el crecimiento de estos contenidos sea continuo, a traves

de series televisivas animadas que entre lo lúdico y la historia tienen un excelente camino de aprendizaje para los espectadores infantiles. Así como también se vieron beneficiados los animadores argentinos, donde encuentran una alternativa adicional para generar nuevos contenidos, que por consecuencia también impulsa al estado a participar y relacionarse con este tipo de arte. Por otra parte se desarrolla el capítulo cuarto, en el que se realizó un profundo análisis acerca del objeto de estudio de esta investigación, el largometraje *Metegol*, el cual se convirtió en un punto de quiebre para el cine de animación argentino y también el latinoamericano, ya que fue pionero en la animación digital argentina. Superando los estándares de calidad que habían hasta la fecha, con un presupuesto superior al que se suele manejar normalmente en el cine latinoamericano. Logró reunir a grandes profesionales de la animación del país en un solo proyecto, formó e hizo crecer a muchos de ellos a raíz de la participación en dicho proyecto, elevando los estándares de calidad por completo, tanto para los realizadores hasta los espectadores, demostrando que si bien no existe una industria sólida de animación, con la inversión suficiente existe calidad, capacidad y creatividad en los animadores argentinos.

Finalmente se desarrolla el último capítulo en el cual se desarrolla acerca de la animación digital, la cual indudablemente ha ganado terreno dentro de las producciones locales a través del tiempo se ha ido instaurando nuevos softwares los cuales se han vuelto más accesibles, aportando una mayor facilidad para el animador, ahorrando en el tiempo hasta en los recursos económicos. Aunque es importante resaltar que dicha ventaja lleva a otra consecuencia. No hay que desmerecer el esfuerzo que requiere realizar un proyecto de animación por el hecho de que hayan softwares que aporten ciertas ventajas, no libran al artista de la ya mencionada complejidad, ya que por consecuencia de esta continua innovación el animador tiene que seguir evolucionando en su instrucción como profesional, para poder tener el dominio de todas las herramientas y extraer de ellas el máximo potencial posible y como consecuencia crear mejores productos que representen mayores desafíos en la industria local.

Por último, y en cuanto a la hipótesis planteada y que guió esta investigación, puede concluirse sin duda alguna que *Metegol (2013)* generó un cambio en la visión tanto del espectador como de los realizadores, unos más exigentes y los otros más profesionales. Así mismo aportó a aumentar la capacidad de producción de contenidos nacionales con altos estándares de calidad técnica. Si bien el campo de la ficción local tiene reconocimientos a nivel nacional e internacional, respaldados en excelentes resultados, la industria de la animación digital se aún encuentra en pleno desarrollo y descubrimiento en Argentina, donde los profesionales aún se hallan en una etapa de ubicación y reajuste dentro del campo laboral.

La aseveración sobre la confirmación de la hipótesis, además, está respaldada en las opiniones de los realizadores, que en su mayoría plantearon un panorama de evolución con respecto al nivel de experiencia que han adquirido en los últimos años, gracias a proyectos como la película *Metegol*. Las herramientas nuevas utilizadas, una propuesta innovadora y un entrenamiento intensivo son parte de lo que, según los realizadores, han generado una era pos-Metegol.

Otro punto interesante a tratar es la necesidad de fomentar nuevas instituciones donde los animadores argentinos puedan instruirse con mayor profesionalismo acerca de las técnicas de la animación tridimensional, ya que según relatan muchos de ellos. En las entrevistas realizadas para este proyecto de grado, como por ejemplo Mauro Serei, Nelson Luty, Guillermo Comolli, etc. La educación en cuanto a la técnica es de suma importancia para elevar los estándares de profesionales que existen en la actualidad, expresando que hoy en día no existen escuelas que formen a los animadores en este tipo de herramientas multimediales.

Para concluir la finalidad de este proyecto de grado ha sido explicar acerca de la situación actual de la animación local, dando a conocer los nuevos proyectos que se encuentran en desarrollo, difundir los nuevos nombres de los realizadores actuales, y por

sobretudo, analizar las metas próximas de este género que apunta a conquistar un público amplio.

La animación se encuentra en medio de una revolución, donde se están desarrollando muchas ideas interesantes e innovadoras, que demuestran que tanto paradigmas sociales como comunicacionales están cambiando. El futuro del cine de animación se proyecta como un espacio de infinitas posibilidades y de plena interacción.

El desafío para los jóvenes realizadores que emprenden proyectos de animación después de Metegol, aplicando muchas veces recursos innovadores aunque de una manera más artesanal, será constituir y posicionar al cine de animación argentino como un producto de calidad con identidad nacional.

Lista de Referencias Bibliográficas

- Arroz y Fósforos (2015). *Sinopsis* (2015). Recuperado el 5/8/2015 de: Arrozyfosforos.com
- Bendazzi, G. (2003). *Cartoons. 100 años de cine de animación*. Madrid: Ocho y Medio.
- Cabrera y Awogrado, 2009, Catálogo de Animación de Buenos Aires. Buenos Aires: Ministerio de Desarrollo Económico.
- Cáceres, G. (2004). *Entre dibujos, marionetas y pixeles: notas sobre el cine de animación*. Buenos Aires: La Crujía.
- Castro, K., & Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación. Ediciones Ciespal. Quito.*
- Chong, A. (2010). *Animación Digital*. Barcelona: Blume. p. 68
- Couto Cantero, M. (2002). *Texto literario y texto fílmico. Estudio comparativo-textual. La obra novelística de Wenceslao Fernández Flórez y el cine. El malvado Carabel*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Crafton, D. (2014). *Emile Cohl, Caricature, and Film*. Oxford: Princeton University Press.
- Darley A. (2000). *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Londres: Paidós. pp. 134, 98.
- 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.
- Disneylatino.com (2015). *Intensa-mente* (2015). Recuperado el 4/8/2015 de: peliculas.disneylatino.com/intensa-mente
- Eco, U. (1974). *Apocalípticos e integrados* en Lara, M. (2012). *Strangers in Paradise: Un análisis desde los recursos narrativos del lenguaje cinematográfico*. Disponible en: http://www.vinetasserias.com.ar/2012/pdf/actas2012/Lara_VS_2012.pdf
- Eisenstein, S. (1970). *Dickens, Griffith y nosotros. Reflexiones de un cineasta*. Madrid: Artiach. p. 78.
- Ferrari, M. B. (2012). "Del texto narrativo al fílmico: un caso de transposición" en *Revista del Centro de Letras Hispanoamericanas* (2012). Mar del Plata: CELEHIS. p.179-201.
- Fontanarrosa, R. (2013). *Puro Fútbol*. Buenos Aires: Planeta.
- González, A. (2011). "La animación en Argentina" en *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*. Rosario: La Isla de los inventos.

- Izquierdo Rodríguez, S. (2011). *El cómic en perspectiva de género. El genio creador Francisco Ibáñez*. Disponible en:
http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/99293/1/TFM_EstudiosInterdisciplinaresGenero_IzquierdoRodriguez_S.pdf
- Jaime, A. (2000). *Literatura y cine en España*. Madrid: Cátedra. p.107.
- Kirchheimer, M.(2012) *Caminos del cine de animación argentina contemporánea. Cruces entre representaciones e historietistas*. p. 183. Disponible en:
http://www.vinetasseries.com.ar/2012/pdf/actas2012/Kirchheimer_VS_2012.pdf
- La Cosa, la revista de cine (2013, julio). *Metegol: en el vestuario del campeón*. pp. 20-24
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) digital*. Buenos Aires: Manantial. p.11
- Lara,M. (2012). Strangers in Paradise: Un análisis desde los recursos narrativos del lenguaje cinematográfico. Disponible en:
http://www.vinetasseries.com.ar/2012/pdf/actas2012/Lara_VS_2012.pdf
- Lerer,D (1997, 12 de Marzo). *Como Disney, pero "a la argentina"*. Buenos Aires: Clarín. Disponible en: <http://edant.clarin.com/diario/1997/03/12/c-00401d.htm>.
- Levis, D. (2006). "Tecno-arte digital: aproximación" en *La Puerta* n°2 (2006). La Plata: Facultad de Bellas Artes - Universidad Nacional de La Plata. pp. 4,115, 117, 119.
- Luengo,C. (2013). *La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas* (Doctoral dissertation). Disponible en
<https://riunet.upv.es/handle/10251/19146>
- Maestri, G. (2002). *Creación digital de personajes animados: técnicas avanzadas, edición 2002*. Anaya Multimedia. p. 26
- 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
- Manrupe, R. (2006) En *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.
- Mérida, S.(2014). *Rotoscopia y captura de movimiento. Una aproximación general a través de sus técnicas y procesos en la postproducción*(Doctoral dissertation). Disponible en :
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35675/memoria.pdf?sequence=1>
- Ministerio de Desarrollo Económico (2010). Catálogo de Animación de Buenos Aires (2010). Recuperado el 12/03/2015 de:
<https://books.google.com.ar/books?id=Dauun9B54EYC>

- Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2004). *El cine de animación* (2004). Recuperado el 12/03/2015 de: <http://www.me.gov.ar>
- Montesoro, J (2013,30 de julio). "La animación local busca transformar este gran presente en futuro" en *La Nación Revista*. P.2.
- Pakapaka.gob.ar (s/d). *Institucional* (s/d). Recuperado el 3/5/2015 de: <http://www.pakapaka.gob.ar/institucional/>
- Paturuzú.com (s/d). *Presentación institucional* (s/d). Recuperado el 5/5/2015 de: www.patoruzu.com/paginas/empresa.swf
- Prensario internacional,(2013).*Los productores de Metegol en CAPER*. Recuperado el 27/07/2015 de: <http://www.prensario.net/6188-Los-productores-de-Metegol-en-CAPER.note.aspx>.
- Prensario internacional,(2015).*Expotoons 2015, comenzó en Buenos Aires*. Recuperado el 12/09/2015 de: <http://www.prensario.net/14101-Expotoons-2015-comenzo-en-Buenos-Aires.note.aspx>.
- Prensario internacional,(2015).*Mediamorfosis 2015, en Buenos Aires, Sao Paulo y Montevideo*. Recuperado el 13/09/2015 de: <http://www.prensario.net/13660-Mediamorfosis-2015-en-Buenos-Aires-Sao-Paulo-y-Montevideo.note.aspx>.
- Quino.com.ar (s/d). *Biografía* (s/d) . Recuperado el 3/7/2015 de: <http://www.quino.com.ar/biografia/>
- Rodríguez Jáuregui, P. (2011). *Haciendo dibujitos en el fin del mundo: El libro de la Escuela para Animadores de Rosario*. Rosario: La Isla de los Inventos.
- Russo, E. (1998). *Diccionario de cine; estética, crítica, técnica, historia*. Buenos Aires: Paidós.
- Salto,F,(2014, 28 de abril).Hay vida después de Metegol. *Loco x el cine*. Disponible en: <http://www.locoxelcine.com/2014/04/28/hay-vida-despues-de-metegol-y-mucha/>
- Sanchez,N (2009, 23 de septiembre). *García Ferré: dibujante, cineasta, ciudadano ilustre y porteño del alma*. Buenos Aires: Clarín. Disponible en: <http://edant.clarin.com/diario/2009/09/23/laciudad/h-02004360.htm>
- Scarpinelli, L (2013,11 de agosto).*La tecnología que dio vida a los personajes de la película Metegol*. La Nación Revista. P.22.
- Scherer , F. (2011, 18 de diciembre). *El secreto de su éxito*. La Nación Revista. p. 28.
- Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós.
- Selby, A (2009). *Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos*. Barcelona: Parramón Ediciones.

Steimberg, O. (1993). *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*. Buenos Aires: Atuel. p. 109.

Stiletano, M. (2013, 29 de marzo). *Manuel García Ferré: con sus grandes personajes dibujó los sueños de varias generaciones de chicos*. [Diario en línea]. La Nación. Recuperado el 28/04/2015 de: <http://www.lanacion.com.ar/1567824-titulo-4x2-cpo-42-er-am-zzrile-et-quiscilit-lorem-nit-la-amcor1929-2013-manuel-garcia-ferrec>

Stiletano, M (2013,14 de julio). "Todos jugamos el mismo partido" en *La Nación Revista*.

tda.gob.ar (s/d). Institucional (s/d). Recuperado el 6/5/2015 de: <http://www.tda.gob.ar/tda/141/3009/institucional.html>

Vaz, G. (2006,25 de junio). *El Ratón Pérez llega animado*. [Diario en línea] El país digital. Recuperado el 25/06/15 de: http://historico.elpais.com.uy/Suple/DS/06/06/25/sds_223319.asp

Vázquez, L. (2010). *El oficio de las viñetas: la industria de la historieta argentina*. Buenos Aires, Paidós. p.28

Wells, P. y Percy, M. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.

Wolf, S. (2001). *Cine/literatura: ritos de pasaje* (Vol. 16). Paidós Iberica Ediciones SA.

Zírpolo, S. (2013, julio). Paso a paso: Cómo se hace una escena de cine en 3D. *Brando*, Disponible en : <http://www.conexionbrando.com/1601575>

Bibliografía

Arroz y Fósforos (2015). Sinopsis (2015). Disponible en: Arrozyfosforos.com

Alan, A. (2011). *Animación 3D en Argentina, Plan de acción y propuesta de un estudio de animación 3D*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/420.pdf

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.

Cabrera y Awogrado, 2009, Catálogo de Animación de Buenos Aires. Buenos Aires: Ministerio de Desarrollo Económico.

Cáceres, G. (2004). *Entre dibujos, marionetas y pixeles: notas sobre el cine de animación*. Buenos Aires: La Crujía.

Castro, K., & Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación*. Ediciones Ciespal. Quito.

Chong, A. (2010). *Animación Digital*. Barcelona: Blume.

Couto Cantero, M. (2002). *Texto literario y texto fílmico. Estudio comparativo-textual. La obra novelística de Wenceslao Fernández Flórez y el cine. El malvado Carabel*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

Crafton, D. (2014). *Emile Cohl, Caricature, and Film*. Oxford: Princeton University Press.

Darley A. (2000). *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Londres: Paidós.

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.

Disneylatino.com (2015). *Intensa-mente* (2015). Disponible en: peliculas.disneylatino.com/intensa-mente

Donnadio, V. (2012). *Animación digital 3D orientada a Pixar. Diseño de un personaje virtual en un mundo imaginario*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1428.pdf

- Eisenstein, S. (1970). *Dickens, Griffith y nosotros. Reflexiones de un cineasta*. Madrid: Artiach.
- Ferrari, M. B. (2012). "Del texto narrativo al fílmico: un caso de transposición" en *Revista del Centro de Letras Hispanoamericanas* (2012). Mar del Plata: CELEHIS. p.179-201.
- Ferreiro (2001). *Patoruzú. Vera historia no oficial del grande y famoso cacique tehuelche*. Buenos Aires: La Bañadera del Comic.
- Figueroa, M. (2012). *Desde las cuevas prehistóricas hasta Pixar Animations, Historias y técnicas de la animación*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1438.pdf
- Fontanarrosa, R. (2013). *Puro Fútbol*. Buenos Aires: Planeta.
- Franco García, L. (2012). *El actor como pensante animado. Interpretación de personajes con Performance Capture*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/1152.pdf
- Giunta, N.. "Mafalda y compañía" en *Todo Historietas* Disponible en: <http://www.todohistorietas.com.ar/principal.htm>
- González, A. (2011). "La animación en Argentina" en *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*. Rosario: La Isla de los inventos.
- Izquierdo Rodríguez, S. (2011). *El cómic en perspectiva de género. El genio creador Francisco Ibáñez*. Disponible en: http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/99293/1/TFM_EstudiosInterdisciplinariosGnero_IzquierdoRodriguez_S.pdf
- Jaime, A. (2000). *Literatura y cine en España*. Madrid: Cátedra.
- Kirchheimer, M.(2012) *Caminos del cine de animación argentina contemporánea. Cruces entre representaciones e historietistas*. Disponible en:http://www.vinetasseries.com.ar/2012/pdf/actas2012/Kirchheimer_VS_2012.pdf
- Kirchheimer, M.(2014) *El derrotero de una búsqueda estilística. Largometrajes animados argentinos*. Disponible en: http://www.animafestival.com.ar/forum/files/2015/01/12_Monica-Kirchheimer.pdf
- La Cosa, la revista de cine (2013, julio). *Metegol: en el vestuario del campeón*, 200, 20-24
- La Ferla, J. (2009). *Cine (y) digital*. Buenos Aires: Manantial.

- Lara, M. (2012). *Strangers in Paradise: Un análisis desde los recursos narrativos del lenguaje cinematográfico*. Disponible en: http://www.vinetasseries.com.ar/2012/pdf/actas2012/Lara_VS_2012.pdf
- Lavado, J. S. (1998). *Todo Mafalda. de la primera a la última tira*. Barcelona: Luemen.
- Lerer, D. (1997, 12 de Marzo). *Como Disney, pero "a la argentina"*. Buenos Aires: Clarín. Disponible en: <http://edant.clarin.com/diario/1997/03/12/c-00401d.htm>
- Levis, D. (2006). "Tecno-arte digital: aproximación" en *La Puerta* n°2 (2006). La Plata: Facultad de Bellas Artes - Universidad Nacional de La Plata.
- Luchessi, B. (2014). *El impacto de lo digital en la producción Audiovisual. Análisis de los FX en el contexto local*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: [http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2803&titulo_proyectos=El impacto de lo digital en la producci%F3n audiovisual](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=2803&titulo_proyectos=El%20impacto%20de%20lo%20digital%20en%20la%20producci%C3%B3n%20audiovisual)
- Luengo, C. (2013). *La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas* (Doctoral dissertation). Disponible en: <https://riunet.upv.es/handle/10251/19146>
- Maestri, G. (2002). *Creación digital de personajes animados: técnicas avanzadas, edición 2002*. Anaya Multimedia.
- Macagno, L. (2013). *Animación Made In Argentina Los dibujos animados en la era del crecimiento audiovisual*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/2725.pdf
- 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
- Manrupe, R. (2004). *Breve historia del dibujo animado en la Argentina*. (1a ed.). Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Mérida, S. (2014). *Rotoscopia y captura de movimiento. Una aproximación general a través de sus técnicas y procesos en la postproducción* (Doctoral dissertation). Disponible en: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35675/memoria.pdf?sequence=1>
- Ministerio de Desarrollo Económico (2010). *Catálogo de Animación de Buenos Aires* (2010). Disponible en: <https://books.google.com.ar/books?id=Dauun9B54EYC>

Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología (2004). *El cine de animación* (2004). Disponible en: <http://www.me.gov.ar>

Montesoro, J (2013,30 de julio). "La animación local busca transformar este gran presente en futuro" en *La Nación Revista*. P.2.

Noce, L.(2012). *Del mate al pixel. Progreso tecnológico en la animación argentina*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/496.pdf

pakapaka.gob.ar (s/d). *Institucional* (s/d). Disponible en: <http://www.pakapaka.gob.ar/institucional/>

Paturuzú.com (s/d). *Presentación institucional* (s/d). Disponible en: www.paturuzu.com/paginas/empresa.swf

Prensario internacional,(2013).*Los productores de Metegol en CAPER*. Recuperado el 27/07/2015 de: <http://www.prensario.net/6188-Los-productores-de-Metegol-en-CAPER.note.aspx>.

Prensario internacional,(2015).*Expotoons 2015, comenzó en Buenos Aires*. Recuperado el 12/09/2015 de: <http://www.prensario.net/14101-Expotoons-2015-comenzo-en-Buenos-Aires.note.aspx>.

Prensario internacional,(2015).*Mediamorfosis 2015, en Buenos Aires, Sao Paulo y Montevideo*. Recuperado el 13/09/2015 de: <http://www.prensario.net/13660-Mediamorfosis-2015-en-Buenos-Aires-Sao-Paulo-y-Montevideo.note.aspx>.

Quino.com.ar (s/d). *Biografía* (s/d). Disponible en: <http://www.quino.com.ar/biografia/>

Rodríguez Jáuregui, P. (2011). *Haciendo dibujitos en el fin del mundo: El libro de la Escuela para Animadores de Rosario*. Rosario: La Isla de los Inventos. NUEVO LIBRO

Romo Montero, C. (2012). *35 Milímetros de revolución. Digitalización*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=480&titulo_proyecto=35 mil%EDmetros de revoluci%F3n

Russo, E. (1998). *Diccionario de cine; estética, crítica, técnica, historia*. Buenos Aires: Paidós.

Salto,F,(2014, 28 de abril).Hay vida después de Metegol. *Loco x el cine*. Disponible en: <http://www.locoxelcine.com/2014/04/28/hay-vida-despues-de-metegol-y-mucha/>

Sanchez,N (2009, 23 de septiembre). *García Ferré: dibujante, cineasta, ciudadano ilustre y porteño del alma*. Buenos Aires: Clarín. Disponible en: <http://edant.clarin.com/diario/2009/09/23/laciudad/h-02004360.htm>

Santos,D (2015,10 de septiembre). *Empieza Anima 2015: Una ventana al mundo de la animación: La voz*. Disponible en: <http://www.lavoz.com.ar/ciudad-equis/empieza-anima-2015-una-ventana-al-mundo-de-la-animacion>

Salazar, M. (2010). *Cine de dibujos animados, Reseña y análisis de la evolución estético – Narrativa de la animación tradicional a digital*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/detalle_proyecto.php?id_proyecto=818

Scarpinelli, L (2013,11 de agosto).*La tecnología que dio vida a los personajes de la película Metegol*. La Nación Revista. P.22.

Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Barcelona: Paidós.

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

Scherer , F. (2011, 18 de diciembre). *El secreto de su éxito*. La Nación Revista. p. 28.

Steimberg, O. (1993). *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*. Buenos Aires: Atuel.

Stiletano, M. (2013, 29 de marzo). *Manuel García Ferré: con sus grandes personajes dibujó los sueños de varias generaciones de chicos*. [Diario en línea]. La Nación. Recuperado el 28/04/2015 de: <http://www.lanacion.com.ar/1567824-titulo-4x2-cpo-42-er-am-zzrile-et-quiscilit-lorem-nit-la-amcor1929-2013-manuel-garcia-ferrec>

Stiletano, M (2013,14 de julio).*Todos jugamos el mismo partido*. La Nación Revista. P.1

tda.gob.ar (s/d). Institucional (s/d). Disponible en: <http://www.tda.gob.ar/tda/141/3009/institucional.html>

Vaz, G(2006,25 de junio) *El Ratón Pérez llega animado*. [Diario en línea].El país digital. Recuperado el 25/06/15 de: http://historico.elpais.com.uy/Suple/DS/06/06/25/sds_223319.asp

Vázquez, L. (2010). *El oficio de las viñetas: la industria de la historieta argentina*. Buenos Aires, Paidós.

Viñas, B. (2013). *Argentina animada. Historia y desarrollo de la industria en el país*. Proyecto de Graduación. Facultad de Diseño y Comunicación. Buenos Aires: Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/2481.pdf

Wells, P. y Percy, M. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.

Wolf, S. (2001). *Cine/literatura: ritos de pasaje* (Vol. 16). Paidós Iberica Ediciones SA.

Zírpolo, S. (2013, julio). Paso a paso: Cómo se hace una escena de cine en 3D. *Brando*, Disponible en : <http://www.conexionbrando.com/1601575>