

# **Contribuciones del Diseño en el mundo de la Animación en Valparaíso.**

*Tesina de grado*

**Autor:**

**Juan Pablo Farfán Espinoza.**

**Profesor guía:**

**Dr. Juan Carlos Rodríguez T.**

**Dr. Rodrigo Vargas Callegari.**

**Escuela de Diseño  
Universidad de Valparaíso**



## **PREFACIO:**

Es preciso señalar que la presente investigación, tiene implicancias en el fundamento teórico del proyecto de título 572.

## **ABSTRACT:**

El planteamiento de esta investigación tiene por objetivo determinar, la contribución del Diseño en las etapas de desarrollo de un proyecto audiovisual – animado; anclado en el contexto de Valparaíso.

Considerando determinante la relación del diseñador con otros profesionales, en los procesos de producción; se postula que el Diseñador posee las competencias necesarias, para contribuir en todas las etapas del desarrollo de un proyecto audiovisual – animado.

Para comprobar esta hipótesis, en primera instancia; se pretende esclarecer la existencia de un mundo de la animación en Valparaíso; para, en lo sucesivo; reconocer los elementos que constituyen ese mundo, definiendo también; las competencias duras que harían al Diseñador, participe respecto de este; en la medida que; se identifique su contribución particular en los múltiples procesos.

Dicho lo anterior, la intención es explorar la situación de los principales agentes que constituyen el mundo, siendo estos; realizadores de animación en Valparaíso; mediante la aplicación de entrevistas; como instrumento cualitativo preponderante.

Se procederá a delimitar los fundamentos teóricos que sustentan y contextualizan la investigación: El Diseño Audiovisual; Animación como Técnica del Diseño Audiovisual; El Audiovisual; un medio globalizado y La Animación en Chile.

Luego, se llevará a cabo un análisis de los datos obtenidos; buscando corroborar la veracidad de la hipótesis; estableciendo una comparación entre los resultados arrojados por los entrevistados; empleando como fundamento teórico, la investigación de Howard S. Becker en “Los Mundos del Arte: Sociología del trabajo Artístico”; extrapolando en especial los conceptos “Dimensiones de un mundo” y de “Red de cooperación”; para determinar la existencia de un mundo de la Animación en Valparaíso, y sus variables involucradas. Para finalizar se discutirán los resultados del análisis y aplicación de instrumentos; para llegar a definir las conclusiones y hallazgos más relevantes de la investigación.

## **PALABRAS CLAVE:**

Diseño Audiovisual, Animación, Medios de Comunicación.

# INDICE

	<b>Pág.</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
1. <u>FUNDAMENTO DEL ÁREA DE ESTUDIO:</u>	7
2. <u>DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA</u>	7
3. <u>TIPO DE INVESTIGACIÓN</u>	8
4. <u>HIPÓTESIS</u>	8
5. <u>OBJETIVOS</u>	8
• <u>GENERAL:</u>	8
• <u>ESPECÍFICO:</u>	8
<b>II. METODOLOGÍA</b>	<b>9</b>
1. <u>INSTRUMENTOS Y CRITERIOS DE SELECCIÓN.</u>	9
2. <u>ESTRATEGIA DE APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS.</u>	9
<b>III. MARCO TEÓRICO</b>	<b>10</b>
1. <b>Diseño Audiovisual</b>	<b>10</b>
2. <b>Animación como Técnica del Diseño Audiovisual</b>	<b>11</b>
3. <b>El Audiovisual; un medio globalizado</b>	<b>13</b>
4. <b>La Animación en Chile:</b>	<b>17</b>
<b>IV. DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>20</b>
<b>5. INSTRUMENTOS DE ANÁLISIS</b>	<b>20</b>
<b>5.1 ENTREVISTAS:</b>	
5.1.1 ENTREVISTA N°1	20
5.1.2 ENTREVISTA N°2	23
5.1.3 ENTREVISTA N°3	26
5.1.4 ENTREVISTA N°4	31
5.1.5 INTERVENCION CLASE MAGISTRAL MAI	33

**V. RESULTADOS** **34**

---

**6. PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.**

**6.1 ANANILSIS COMPARATIVO DE ENTREVISTAS.**

- 6.1.1** Dilucidar si existe un mundo de la animación en Valparaíso. 34
- 6.1.2** Identificar las Competencias duras del profesional de diseño en producciones audiovisuales de animación. 35
- 6.1.3** Establecer cuál es la contribución del diseñador en relación a otros profesionales, en el proceso de animación; contemplando sus diferentes etapas: Preproducción, Producción, Post- Producción. 36

**7. ANANILSIS DE DOCUMENTOS Y RESULTADOS ENTREVISTA** **37**

**7.1** Precisar qué elementos constituyen ese mundo **37**

**7.2** Descripción de Fenómeno **37**

**7.3** Dimensiones que constituyen un mundo de la Animación **38**

**7.4.** Tabulación **39**

**VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS** **41**

---

**VII. CONCLUSIONES** **43**

---

**Síntesis de hallazgos relevantes de la investigación** **44**

**REFERENCIAS** **46**

**BIBLIOGRAFÍA** **47**

**INDICE DE TABLAS Y FIGURAS** **48**

## I. INTRODUCCIÓN:

*“Los pueblos nunca saben, ni ven, sino lo que se les enseña y muestra, ni oyen más que lo que se les dice”. (Mariano Moreno, Plan de Operaciones).*

Es sabida por todos, la portentosa repercusión mediática que ha tenido el primer Oscar para Chile; más mediática, en cuanto que, viene de un campo por muchos ignorado. El premio de “Historia de un oso” es un caso puntual; si consideramos que: “hasta hoy se habían producido en Chile un total de cuatro películas animadas; en 2016 están produciéndose cinco largometrajes más, por consiguiente; las series de TV animadas desarrolladas suman; entre 50 y 60 títulos”<sup>1</sup>

A lo cual se agrega, el reciente reconocimiento a la serie infantil animada "Puerto Papel", producida por Zumbastico Studios; en la categoría a mejor producción infantil de los Premios TAL 2016; certamen que galardona lo mejor de la televisión pública y cultural en América Latina”<sup>2</sup> este reconocimiento internacional se suma a otros; como el obtenido en el Festival Prix Jeunesse, Munich, Alemania; el festival de tv infantil más importante del mundo.<sup>3</sup> A la luz de estos últimos sucesos relevantes; en esta industria de la animación que pareciera ser emergente, lo cierto es que; estas reconocidas producciones son escasamente transmitidas en la

---

<sup>1</sup> Troncoso Constanza (2016): “Animación chilena: nace un pequeño gigante”. La Tercera: Cultura. Publicado: 05 marzo 2016. Web: <http://www.latercera.com/noticia/cultura/2016/03/1453-670967-9-animacion-chilena-nace-un-pequeno-gigante.shtml>

<sup>2</sup> CNTV: “Nuevo premio para serie #fondocntv: "puerto papel" gana en premios tal 2016”

Publicado: <http://www.cntv.cl/nuevo-premio-para-serie-fondocntv-puerto-papel-gana-en-premios-tal-2016/cntv/2016-07-29/111754.html>

<sup>3</sup> CNTV: “Puerto Papel” recibe premio en el festival de tv infantil más importante del mundo”. Publicado: <http://www.cntv.cl/puerto-papel-recibe-premio-en-el-festival-de-tv-infantil-mas/cntv/2016-05-30/125749.html>

TV abierta nacional; a lo cual se suma, la inexistencia de producciones Chilenas en cartelera de Cine; ¿Qué nos dice esto?

### **1. Fundamento del área de estudio:**

Esta investigación es de carácter profesional, en cuanto; busca dilucidar aspectos relevantes para la inmersión de un egresado de la carrera de Diseño, en un campo disciplinario vinculado al Diseño Audiovisual; como sería, naturalmente; la Animación en Valparaíso.

Respecto al aporte a la disciplina, y en concordancia con lo susodicho; se estima que una investigación de este tipo, develaría la actual condición de un campo laboral desconocido, en tanto; existen Diseñadores con interés por vincularse a los medios audiovisuales de comunicación. A lo cual se agrega, un contexto nacional; en donde la desvalorización de la carrera y la incertidumbre por las oportunidades de trabajo son latentes.

Dicho lo cual; es preciso dilucidar ¿Qué hace un diseñador?; Cómo se valora el trabajo de un diseñador? ¿Existe algo así como un mundo de la animación? ¿Es posible un mundo de la animación sin crítica? ¿Es el Cine de animación un producto cultural?; ¿Debiera potenciarse en una ciudad patrimonio de la humanidad? ¿Las políticas culturales incentivan la realización de proyectos audiovisuales y culturales en Valparaíso? ¿Cuál es la operatividad del diseño en los procesos de producción de animación?

### **2. Delimitación del Problema:**

Para abordar el área investigativa, se utilizarán como casos de estudio; las experiencias de realizadores de Cine animado en Valparaíso; y un caso particular. Se busca identificar en qué proceso pudiese o no ser partícipe el Diseñador, con las aptitudes que posee; siendo éstas las herramientas que lo llevarán a desenvolverse tanto en la preproducción, producción y post-producción de un proyecto animado.

### **3. Tipo de Investigación:**

Esta Investigación es de carácter **Exploratoria**, en tanto; es un tema de investigación poco estudiado; donde naturalmente, no se dispone de información suficiente. La presente investigación pretende indagar en los aspectos que vinculan el Diseño Audiovisual en los procesos de creación de Cine Animado; respecto del contexto de Valparaíso. A lo cual se agrega; la necesidad de hacer un análisis detallado a partir de los diferentes procesos que intervienen en su realización.

### **4. Hipótesis:**

El Diseñador posee las competencias necesarias, para contribuir en todas las etapas del desarrollo de un proyecto audiovisual – animado.

### **5. Objetivos:**

#### **• General:**

Determinar la relación del diseñador con otros profesionales, en el proceso de animación.

#### **• Específicos:**

- Dilucidar si existe un mundo de la animación en Valparaíso.
- Precisar qué elementos constituyen ese mundo.
- Identificar las Competencias duras del profesional de diseño en producciones audiovisuales de animación.
- Establecer cuál es la contribución del diseñador en relación a otros profesionales, en el proceso de animación; contemplando sus diferentes etapas: Preproducción, Producción, Post- Producción.



## **II. METODOLOGÍA**

### **1. Instrumentos y criterios de selección.**

En la presente investigación se utilizarán instrumentos cualitativos que permitan recopilar opiniones subjetivas por parte de los entrevistados; basadas en relatos de experiencias en el área de estudio.

El Levantamiento de información se llevara a cabo mediante:

Análisis de documentos; Entrevistas; Análisis Comparativo de Resultados:

Se entrevistara solo a realizadores de Cine Animado en Valparaíso; particularmente a Directores de estas obras.

### **2. Estrategia de aplicación de instrumentos.**

En el abordaje general que habremos de utilizar en este proceso de investigación; se trabajarán los instrumentos de la siguiente manera:

Las entrevistas serán las principales fuentes de información, siendo las instancias en las cuales se tratarán de manera presencial los temas involucrados. La interacción directa con el entrevistado permitirá dialogar y enfocar las respuestas en una dirección que no se pierda del objetivo; otorgando la posibilidad de generar nuevas preguntas en la medida que vaya avanzando la entrevista.

Ya recopiladas las respuestas; se analizarán los resultados siguiendo los parámetros fijados por los objetivos, con el fin de comprobar la hipótesis.

Para dar comienzo a esta investigación, se procederá a delimitar los fundamentos teóricos que sustentan y contextualizan la investigación:

### III. MARCO TEÓRICO

#### 5. Diseño Audiovisual:

Para comprender los fundamentos de esta disciplina; la más joven en el mundo del diseño, debemos dilucidar sus orígenes:

“Diseño Audiovisual como toda manifestación audiovisual se deriva del cine y la definición del montaje cinematográfico a principios del siglo XX. Su característica primordial es la implementación de la fragmentación espacial y temporal para estructurar narrativamente las secuencias” (Miguel Bohórquez. 2011. p. 155.).

Se desprende por tanto, que el devenir histórico del diseño audiovisual es inherente al cine; como Medio Audiovisual, es decir; la existencia del Diseño Audiovisual obedece a una necesidad de comunicar, en cuanto que; es en este medio, donde se originan problemas, que solo pueden resolverse con el empleo de elementos propios del Diseño. Entendemos que su característica principal, como precisa la definición, es; dividir en pequeños módulos espacio - temporales, un relato visual; que se articula a través de una sucesión de imágenes.

A lo cual se agrega; que el Audiovisual deviene; de una percepción múltiple de los sentidos, visual y auditiva; que crea estímulos propios del acto comunicativo. Entendiendo la premisa de que todo comunica; este medio se articula como discurso comunicativo; en la medida que tenga su origen, en un trazado de diseño; que fije su función, límites y objetivos.

Para mayor amplitud del termino se puede establecer que “El diseño audiovisual es un sistema de comunicación que se basa en la capacidad expresiva de la forma a través de unidades de significación. La forma es su materia prima y engloba todos los elementos expresivos con capacidad de participación en el acto comunicativo. Es un sistema de signos visuales, auditivos y verbales” (Rafael Ráfols, Antoni Colomer, 2003, p.14).

## **6. Animación como Técnica del Diseño Audiovisual:**

Paul Wells (1998) plantea que la animación se define como: “una ilusión óptica que se genera a través de secuencias de imágenes por segundo o “frames per second” que contienen elementos, personajes o figuras en un espacio y se manifiestan en los intervalos que existen entre cuadro y cuadro, creando movimiento. No es una imagen estática y aislada, es una forma de reproducción de la realidad que le otorga vida a lo inanimado a través de la secuencia” (p.20).

La palabra Animación viene del latín “Ánima” que significa Alma, en lo consecutivo; la capacidad de dar movimiento a determinadas formas, para atribuirles características de seres con vida propia. Dentro de la estructura del cine animado, los personajes deben representar emociones; entendiendo que todo proceso por muy fantástico que parezca; mientras este inmerso en dramas o sucesos propios de las relaciones humanas, lograra sensibilizar; y por tanto comunicar una determinada idea.

La animación confiere la capacidad de confundir los lindes antinómicos entre realidad y ficción; en la medida que se funde en preceptos de observación minuciosa de la naturaleza; como base para el movimiento y la coordinación de los elementos involucrados en una composición audiovisual. Es así, como el expectante pierde la noción de realidad, dando crédito a lo que ve, por muy fantástico que aparente ser; la animación es una herramienta que crea una apertura, en donde es posible visualizar mundos, dando rienda suelta a la imaginación.

“Como es imposible separar la forma del contenido, el animador enfrenta un importante desafío; su obra estará fuertemente condicionada por su contenido visual, por el diseño de su imagen. Un realizador de animación primero debe ser capaz de pensar en términos gráficos” (Webster Chris, 2006, p.33).

El vínculo primordial entre el Diseño audiovisual y la Animación, radica en el discurso comunicativo; que deviene particularmente en una génesis conceptual; como la imagen es la base de la animación; el Diseño gráfico determina los principios formales presentes en el acto comunicativo; la idea central se expresa a través de los alcances técnicos, como: la paleta cromática, los encuadres, formas, entre otras muchas variantes del proceso Audiovisual. Entendiendo esta idea, podemos aseverar que el Diseño constituye los cimientos bajo los cuales se articula la narrativa animada, o dicho en otros términos; la animación solo cobra sentido, en tanto, forma parte de un discurso comunicativo, que designa valores y sentidos.

Se deduce que la animación es por esencia, un proceso didáctico, ya que se constituye como recurso, en un sistema para la comunicación visual; con códigos formales, cromatismo, iluminación, texturas, encuadres, ángulo, plano, movimiento de personaje, cámara, perspectivas y fondos, en donde el mensaje, es necesariamente; un proceso de percepción didáctico; fomenta una operación de información global y de sensibilidad, a través de estímulos emotivos; lo que hace propicio su uso en instancias para la formación educativa.

De hecho se establece que “el verdadero problema de las representaciones visuales hoy en día es su didáctica encubierta, puesto que su único objetivo es transmitirnos información, pretendiendo que se interiorice y se realicen diferentes acciones como resultado de dicha interiorización” (María Acaso, 2007, p. 115).

## **7. El Audiovisual; un medio globalizado:**

En el mundo se estima que para 2017 el tráfico del video constituirá el 69% del total de búsquedas en internet; según analista de Forrester Research,<sup>4</sup> James McQuivey; basado en un estudio presentado en la Universidad de Cornell. A su vez 1 video de un minuto tiene el mismo valor que 1,8 millones de palabras. Otro dato, no menos relevante es sobre las webs con videos; que reciben un 403% más de consultas que aquéllas que no tienen videos<sup>5</sup>. Estas estadísticas nos hacen cuestionarnos sobre la real contribución del Diseño en el mundo Audiovisual; y cuáles son las técnicas vinculadas en su aplicación.

Conforme al grado de interés por utilizar medios audiovisuales en el mundo, un dato de fundamental relevancia; si se tienen en cuenta las incidencias de las tecnologías de la información; es el grado de interés por productos ligados al Diseño Audiovisual en Chile. Podemos constatar que el 41,4% de la población urbana de 15 o más años declaró que los integrantes de su hogar están muy interesados en participar, asistir, comprar, practicar, escuchar y/o ver actividades relacionadas con medios audiovisuales e interactivos (radio, tv, nuevos medios, Internet, etc.). Entre quienes señalaron este interés (Infografía 60), existen notorias diferencias por tramos etarios, ya que este porcentaje disminuye a medida que aumenta la edad de los encuestados: el 55,9% de quienes tienen entre 15 a 29 años señalaron que en su hogar están “Muy interesados”, mientras que en el tramo de 60 o más años solo alcanzó el 20,2%. Algo

---

<sup>4</sup> Forrester Research; es una empresa independiente de investigación de mercados, que brinda asesoramiento sobre el impacto existente y potencial de la tecnología a sus clientes y al público en general. Web: <https://go.forrester.com>

<sup>5</sup> “17 estadísticas impresionantes del video online”. Infografía animada: “Video online 2015”. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=ax3pbZnWibg>.

similar se aprecia por nivel socioeconómico, ya que en el segmento E los hogares que señalaron estar “Muy interesados” alcanzan el 23,5% y en el segmento ABC1, el 56,1%.<sup>6</sup>

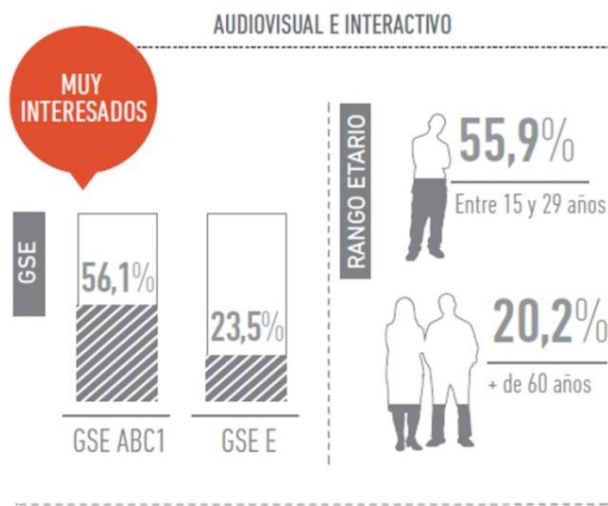


Figura 1: “Interés por el audiovisual: Infografía 60”

Es posible afirmar, en relación a estos datos en específico, que la cultura audiovisual está presente en la vida cotidiana del siglo XXI; las nuevas tecnologías de la información y la sociedad del conocimiento; han propiciado el uso de estos medios, sobre todo en el campo del ocio y la entretenimiento.

“La transformación de átomos a bits es irrevocable e imparable.”(Negroponte. 1995. p, 7)

Existe una inmersión exponencial de las tecnologías de la información en la vida cotidiana; son cambios abruptos que se vienen experimentando desde hace algunos años; y que afectan en todos los aspectos a las relaciones humanas, han transformado la forma de concebir la vida en sociedad. A su vez, se puede observar una brecha creciente entre los adultos mayores y los

<sup>6</sup> ENPCC 2012 - CAPÍTULO III, Análisis descriptivo - Preguntas generales (Pág. 144). Web: <http://www.cultura.gob.cl/enpcc2012/>

jóvenes; en relación justamente; al uso de los medios de información masivos; pues, las nuevas generaciones; que podríamos definir como nativos digitales; prefieren el uso de medios audiovisuales y de interacción digital, en cuanto que; las generaciones mayores de 60 años, se muestran ajenas a estas formas de comunicación, y por consiguiente; segregadas ante las nuevas posibilidades que brindan estos medios.

A su vez, un factor no menos relevante, ligado a la producción Audiovisual de Animación en Chile; es el consumo de producción Audiovisual; cuyo principal medio expositor, son las salas de Cine en este país:

Según la Encuesta Nacional de Participación y Consumo Cultural 2012<sup>7</sup>. “En el módulo destinado a asistencia al cine, un 53,4% reconoce haber concurrido a una sala de cine en el año previo a la consulta, práctica que se observa con más fuerza en los grupos jóvenes (69,3%), entre los estudiantes (78,4%). La asistencia al cine tiene un carácter intensivo, constatándose que el 64,9% de quienes asisten lo hacen al menos 3 veces al año.” Es posible constatar además, que el 57,6% de los entrevistados prefiere las películas estadounidenses. (ENPCC 2012. Grafico 96. p.121)

---

<sup>7</sup> ENPCC 2012 - Capítulo IV síntesis de resultados y recomendaciones. (Pág. 159 ) Web: <http://www.cultura.gob.cl/enpcc2012/>

GRÁFICO 96:

ORIGEN DE LAS PELÍCULAS QUE PREFIERE

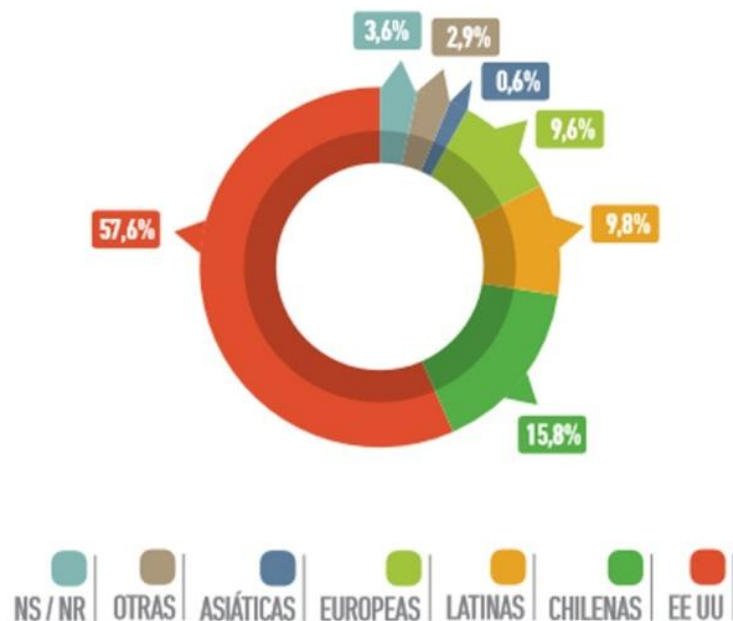


Figura 2: “Origen de las Películas que prefiere”

Es posible observar que los chilenos; en especial los jóvenes, tienen un interés y preferencia creciente frente al consumo de Cine; que se califica incluso de, “intensivo”. Es decir; existe un nicho de mercado establecido; con motivaciones de consumo en un medio, donde el Cine de Animación, y naturalmente; el Diseño Audiovisual, tienen una gran participación. Aun así, la apabullante preferencia por el Cine de la Industria estadounidense; tiende a opacar la preferencia por los contenidos locales. O quizá se deba, a la inexistencia de contenidos locales en cartelera. Al respecto podemos inferir, tanteando las primeras hipótesis de la presente investigación, que; hay una carencia notoria de políticas culturales en el país; políticas que se hagan responsables del fomento hacia el consumo y preferencia del contenido local de Cine Animado; que tomen iniciativas, frente a las oportunidades que brinda un mercado creciente;



con tipologías de consumo con preferencia hacia el Medio Audiovisual, y que demanda contenidos. Bajo esta primera inquietud es que observaremos la situación del mercado nacional de Animación.

## **8. La Animación en Chile:**

La historia de la animación Chilena tiene sus orígenes 1942, con la primera película animada “15.000 dibujos”, realizada por la visita de Walt Disney al país; otras realizaciones históricas fueron: “Tevito, la mascota de TVN durante el gobierno de Salvador Allende, y los Angelitos de Canal 13, que abrían y cerraban las transmisiones de ese canal entre 1972 y 1999”. (Troncoso, 2016).

El primer Oscar en la historia de Chile, fue obtenido a principios de este año; y surge precisamente, del mundo de la animación. El cortometraje “Historia de un Oso”; ha significado traer a la luz de los medios, un campo que ha sido más bien, ignorado.

Con motivos de la presente investigación, y para dar mayor alcance a los aspectos argumentativos; citaremos extractos de la entrevista hecha por Loreto Oda Marín (2016), para la plataforma “AméricaEconomica.com” a Gabriel Osorio (2016), Director de “Historia de un Oso”, cuenta:

"Los largometrajes animados locales tuvieron un claro arranque a principios del año 2000, con películas como 'Ogú y Mampato en Rapa Nui' y 'Cesante', pero lentamente la producción local se fue estancando, hasta el punto de desaparecer en 2007 tras 'Pulentos la película', que sigue siendo hasta el día de hoy la última película de animación realizada íntegramente en Chile" (Gabriel Osorio, 2016). Con respecto a este fenómeno asevera que:

"No sacamos nada con crear una película muy buena, si nadie va al cine a verla. Para lograr eso se necesita una inversión no sólo en mejorar la calidad de la película misma, sino que en

crear campañas de difusión y distribución que sean realmente eficaces y que logren que la película no sólo recupere la inversión, sino que genere ganancias que permitan generar esa confianza. Creo que si lográramos al menos una experiencia exitosa en Chile, sería probable que las puertas se abran para una mayor producción local", (...) "si revisamos la industria actual de animación chilena y tomamos en cuenta ejemplos exitosos de series animadas como 'Puerto Papel', coproducida con cuatro emisoras latinoamericanas, 'Hostal Morrison', adquirida por Cartoon Network, 'Las Aventuras de Muelin y Perlita', licenciada a Netflix, 'Personas cetáceas', transmitidas por el canal de Youtube de Frederator, o el cortometraje 'Bear Story', con más de 50 premios internacionales, creo, sinceramente, que estamos frente a una industria seria, absolutamente capacitada para desarrollar largometrajes de animación con gran éxito".(Gabriel Osorio, 2016).

En relación a estas observaciones, solo se puede corroborar que; existe un nicho incipiente para el desarrollo de animación profesional en Chile. Dicho lo cual; surgen cada vez más plataformas para el desarrollo y la discusión en torno a la animación en el país, como lo son; la fundación y festival de animación "Chilemonos"; "organismo sin fines de lucro que promueve, fomenta y desarrolla la animación nacional para el mundo, mediante el implemento y apoyo de actividades formativas y encuentros internacionales en el marco de la industria animada"<sup>8</sup>. La asociación gremial ANIMACHI fundada en 2010; que busca trabajar en pos del crecimiento de la industria de la animación en Chile: "esta reúne a un importante número de productoras y profesionales, estableciendo una instancia de discusión y encuentro, a través de la cual canalizar las inquietudes e intereses de un sector creciente y con una gran proyección local e

---

<sup>8</sup> Fundación Chilemonos. Web: <http://fundacionchilemonos.cl/sobre-nosotros/>

internacional”<sup>9</sup> . Esta se constituye hasta la fecha de 17 estudios y 10 profesionales independientes registrados, dedicados a la producción de animación 2D y 3D.

Respecto las productoras y las casas de estudio ligadas al rubro; un artículo desarrollado por el diario “La Tercera” (2016), señala:

El premio a Historia de un oso no es un hecho aislado. Está acompañado por un boom de productoras independientes -que suman cerca de 25-, además de la profesionalización de la disciplina en nuestro país, que comenzó hace 9 años y que ya se imparte en 7 casas de estudios, en varias de ellas de manera acreditada como es el caso de la Universidad de Las Américas y la Universidad Mayor. (Troncoso, 2016).

Esto significa que, cada vez hay más profesionales interesados en desarrollar animación; pero con oportunidades limitadas de concretar sus proyectos. No es hasta ahora; que se ha reconocido internacionalmente a las producciones locales; que se están tomando en cuenta aquí; en su país de origen. Este fenómeno no es aislado en nuestra historia; en el cine y en la literatura, hay más casos; el más emblemático, es el de Gabriela Mistral; quien recibe el Premio Nacional de Literatura; años después que se le otorgara el Premio Nobel.

---

<sup>9</sup> ANIMACHI: ASOCIACION CHILENA DE ANIMACION. MISIÓN. Web: <http://www.animachi.cl/mision/#>

## IV.- DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN:

### 9. INSTRUMENTOS DE ANÁLISIS:

#### 9.1 ENTREVISTAS:

Las preguntas de las entrevistas surgen, y se relacionan, directamente con los objetivos planteados; en la medida que, buscan determinarlos.

##### 5.1.1 ENTREVISTA N° 1:

Nombre: Carlos Manuel Céspedes Aravena

Edad: 49

Profesión: Diseñador gráfico UV, Profesor de estado en Artes Visuales UPLA.

Trayectoria Profesional: Docencia universitaria. / Realizador de animación y video Postproducción

Trabajo actual: Docente UV, / Realizador audiovisual educativo en área Elearning UVM /

Trabajos más importantes en animación:

-Serie TV Las aventuras de Pancho Merluza

-Cortometrajes de animación

-Spot diversos para TV y Festivales

#### **Objetivo General:**

**Determinar la relación del diseñador con otros profesionales en el proceso de animación.**

#### **Objetivos Específicos y Preguntas:**

**1.- Dilucidar si existe un mundo de la animación en Valparaíso:**

#### **Preguntas Generales:**

**¿Existe un circuito formal de mercado en animación en Valparaíso?, si es así;  
¿Cuáles son sus límites, que elementos los constituyen?; ¿Qué agentes lo conforman?;  
¿Existe una red, en donde se sitúen publicaciones y recursos críticos sobre la animación en Valparaíso? ¿Cómo se sitúa Valparaíso, en relación al mundo de la animación en el país?**

### **1.- Respuesta:**

En Valparaíso no existe un mercado formal de la animación; entendiendo esto como un flujo de recursos que conforman una economía, producto de inversión y obtención de ganancias a costa de producir obras animadas.

Lo que existe es una red de creadores independientes y pequeñas productoras que intentan generar productos para lograr visibilidad y con esto proyectar una posible carrera profesional sustentable en el tiempo. Existe el interés de conformar un mercado de la animación en Chile, pero aún está en una primera etapa de conformación de profesionales especializados en instituciones educativas; los que pretenden ser los nuevos impulsores de esta área en Chile; pero a costa de generar obras destacadas que logren hacer visible el área y con esto atraer posibles negocios nacionales o internacionales.

Los agentes que conforman la animación en Chile, se puede aún encontrar en Universidades e Institutos, los cuales son los que están promoviendo su desarrollo; también están en parte en el campo comercial de las agencias de publicidad, productoras y productores de animación que producen con fines comerciales para promover o vender productos.

No existe una red de creadores en torno a la animación en Valparaíso, no se ha llegado a conformar un grupo de profesionales que trabajen por este objetivo. Lo que hay es iniciativa individual, pero aún no se crea un grupo referencial de animadores organizados de la quinta región que marquen la pauta y logren posicionar la animación porteña en el país.

### **2.- Identificar las Competencias duras del profesional de diseño en producciones audiovisuales de animación.**

#### **Preguntas:**

**¿Cuál es el aporte del diseño desde el aspecto profesional?; ¿Cuáles son las competencias y exigencias que debe tener el diseñador para mantenerse dentro del mundo?; ¿Dónde están las contribuciones del Profesional de Diseño y de qué tipo son?**

#### **2.- Respuesta:**

El diseñador debe ante todo ser un profesional altamente capacitado técnica y teóricamente en este campo, ya que hoy está muy desarrollado y existen muchas herramientas tecnológicas para realizarla.

El profesional del diseño puede insertarse en el mundo de la animación; solo si entiende que este es un trabajo colaborativo, en donde la cadena de producción considera al diseño para el desarrollo de dirección de arte, color y composición. Si el diseñador quiere ingresar al campo de la producción de animación se debe capacitar de forma específica en técnicas de dibujo digital, animación, desarrollo de Story Board, uso de software de animación profesional 2d y 3D, teorías de la comunicación; la razón es que esta área es muy avanzada en el campo de tecnologías y existen muchas herramientas para realizarla de manera profesional.

**3.- Establecer cuál es la contribución del diseñador en relación a otros profesionales, en el proceso de animación; contemplando sus diferentes etapas: Preproducción, Producción, Post- Producción.**

**Preguntas:**

**¿En qué esferas del medio se posiciona el diseñador? ¿Cuál es la participación, en los procesos? ¿Qué exigencias, que posibilidades; que aperturas se hace?**

**3.- Respuesta:**

En la preproducción el diseñador puede realizar labores de propuesta de diseño de personajes, background; colaborar en dirección de arte, propuesta de color script composición. Presentación con créditos, insertos.

En producción puede realizar tareas de coloreo de fondos, delineado; solo puede desarrollar tareas de animación si adquiere experiencia en proceso de dibujo de layout<sup>10</sup>, storyboard cinematográficos. Por lo general esta tarea se encarga a expertos animadores con conocimientos y experiencia en productos de animación.

En la postproducción al diseñador le corresponde la incorporación de efectos especiales, corrección de color, aplicación de recursos gráficos, técnicas de animación infografía y motion graphic<sup>11</sup>.

El diseñador se puede insertar en cualquier etapa, solo que debe adquirir experiencia y conocimientos técnicos en animación para poder integrarse a equipos; ya que esta área es muy exigente en sus procesos y cada etapa está vinculada a la otra, requiriendo mucha coordinación y logro de estándares de producción, porque se trabaja en equipo.

El diseñador solo puede ser animador si comprende a cabalidad las etapas del proceso de producción de animación profesional. En el fondo, si se quiere transformar en animador; debe comprender las técnicas de producción, ya que esta es un área profesional muy competitiva y exigente, que incluso se estudia como carrera. El rol del diseñador tiene la alternativa de desarrollar el proyecto de animación; perfilándose como creador de contenidos y comunicador visual. Incluso debe proyectarse como Director del proyecto haciendo confluir los diversos especialistas técnicos, contratando servicios y formando equipos de trabajo.

---

<sup>10</sup> Layout: Cuadrícula imaginaria que divide en espacios o campos la página que se diseña para facilitar la distribución de elementos como textos ó gráficos en la misma.

<sup>11</sup> Un motion graphic traducido literalmente es "grafismo en movimiento". Es un vídeo o animación digital que crea la ilusión de movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y diseños. Resumiendo, un motion graphic se define como una animación gráfica multimedia en movimiento.

### 5.1.2 ENTREVISTA N° 2:

Nombre: Claudio Días Valdés.

Edad: 41

Profesión: Licenciado en Diseño Gráfico – Diseñador Gráfico.

Trayectoria Profesional: Docencia Universitaria. / Realizador de Cine Animado de Autor.

Trabajo actual: Director de animación en “Iconoanima” estudios.

Trabajos más importantes en animación:

- Ciclos vitales: Cortometraje Animado 2000
- Golpe de espejo: Documental Animado 2003
- Chile imaginario: Documental Animado 2010
- Isla Piraña: Cortometraje Animado 2007
- Valparaizoo: Cortometraje Animado 2008
- La Ronda de los Niños: Documental Animado 2015 -2016

Coproducciones:

- Las Aventuras de pancho Merluza: Serie de TV 2005
- Las Aventuras del Conejo Boxeador: Cortometraje Animado 2007
- Sin Frontera: Serie de TV 2015

#### **Objetivo General:**

**“Determinar la relación del diseñador con otros profesionales en el proceso de animación”.**

#### **Objetivos Específicos y Preguntas:**

##### **1.- Dilucidar si existe un mundo de la animación en Valparaíso:**

##### **Preguntas Generales:**

**¿Existe un circuito formal de mercado en animación en Valparaíso?, si es así; ¿Cuáles son sus límites, que elementos los constituyen?; ¿Qué agentes lo conforman?; ¿Existe una red, en donde se sitúen publicaciones y recursos críticos sobre la animación en Valparaíso? ¿Cómo se sitúa Valparaíso, en relación al mundo de la animación en el país?**

##### **1.- Respuesta:**

No, no existe un mercado de animación en Valparaíso... Para que exista un mercado tiene que haber una oferta y una demanda. ¿Dónde está la necesidad de consumo de animación en Valparaíso?.. Hay necesidad... ¿Qué contiene esa necesidad?; ¿Que contiene la fluidez de mercado? (Preguntas retóricas)... Lo que contiene esa suerte de fluidez de mercado; es una industria que sea proactiva

La animación es un producto educativo, ahí tenemos un nicho sumamente importante; la educación:

La animación se asimila con la entretenimiento. Yo creo que hay que diversificar este tema; hay un nicho para explotar en la educación. Los medios audiovisuales son sumamente importantes: En el futuro los niños asistirán a Multimedia teca; bibliotecas con animación; con Imagen y sonido.

Ocurre que no hay recursos o no hay personas idóneas en las políticas públicas; la inversión debiera ser significativa.

Existe un nicho potente, muy potente; hay mano de obra, hay ganas, hay ideas; pero se necesita la inversión, para que la industria tome fuerza.

Ni siquiera exportamos contenido; las coproducciones son algo esporádico.

La producción de animación, es caro; por lo tanto los recursos deben ser una fuerte inversión.

## **2.- Identificar las Competencias duras del profesional de diseño en producciones audiovisuales de animación.**

### **Preguntas Generales:**

**¿Cuál es el aporte del diseño desde el aspecto profesional?; ¿Cuáles son las competencias y exigencias que debe tener el diseñador para mantenerse dentro del mundo?; ¿Dónde están las contribuciones del Profesional de Diseño y de qué tipo son?**

### **2.- Respuesta:**

Es mucho más fácil insertar a un diseñador en el mundo audiovisual; que un técnico en el mundo de diseño. El diseño en estos momentos es más multidisciplinario.

El diseñador tiene la capacidad de abordar proyectos audiovisuales; el diseñador puede entender los procesos desde dentro; a diferencia del técnico; que es solamente un ejecutor; es una restricción al desarrollo.

El diseñador profesional es multidisciplinario; maneja más códigos, es más artesanal, es proactivo; tiene la capacidad de desarrollar los procesos, desde otra perspectiva; encontrando soluciones mucho más viables, más rápidas, más efectivas. Ese es un factor fundamental.

Para insertarse en el mundo de la animación, según el proceso:

En Preproducción; en el ámbito del desarrollo de la dirección de arte del proyecto:

El profesional debe dejar sentada como base, toda la visualidad de la película; todo lo que se ve en cámara: Diseño de personaje; Fondos ilustrados; Diseño de Storyboard; Diseño de Animatic<sup>12</sup>; Composición.

La Etapa fundamental en el desarrollo de la animación es la irrupción en los conceptos de arte; desarrollo del arte.

El arte en Diseño, tiene la funcionalidad de:

---

<sup>12</sup> Un Animatic es grabar el Storyboard en secuencia apoyados en la pista sonora.



Transmitir emoción. En relación al color y en relación a la forma. Comunicar a través del arte; crear un discurso narrativo.

Al color, que es color, por concepto, por arte; se le entrega una funcionalidad; y va adoptando características. Eso es lo que hace el diseñador de personajes y fondos. Aporta el simbolismo el sentido que se le da.

El séptimo arte no se puede hacer solo; es un arte colectivo; ahí radica la importancia del diseñador. El director necesita al Diseñador; así como a otros profesionales.

Hay una interpretación de un guion; según la visión de la película que tenga el director. El diseñador que cumple una función de Director de arte, traduce lo que el director quiere.

El Diseñador traduce en; simbolismo, forma, iconografía; toda lo que quiere comunicar el Director.

El Diseño es un género discursivo que interpreta, lo que se pretende comunicar. El diseño es por esencia un acto comunicativo.

### **3.- Establecer cuál es la contribución del diseñador en relación a otros profesionales, en el proceso de animación; contemplando sus diferentes etapas: Preproducción, Producción, Post- Producción.**

#### **Preguntas Generales:**

**¿En qué esferas del medio se posiciona el diseñador? ¿Cuál es la participación, en los procesos? ¿Qué exigencias, que posibilidades; que aperturas se hace?**

#### **3.- Respuesta:**

Yo Desarrollo cine y documental animado. Obras de autor, unitarias situadas dentro de la interpretación del mismo director (Diseñador); mi equipo de trabajo deben ser:

Perfil: “Diseñador Animador”.

Características:

Que tenga componentes de ilustrador, que maneje los códigos de animación.

Que tenga un dominio y cercanía con los materiales y técnicas graficas; que sea proactivo.

Compromiso con el equipo de trabajo.

Es un trabajo Multidisciplinario donde se trabaja con músicos.

En la animación hay que estudiar lo suficiente para reconocer códigos diversos, como los que se generan en la interacción al desarrollar proyectos animados. Interactuar, complementar elementos.

Lo importante de la especialización en el campo.

En todo proceso hay una jerarquización; es fundamental la comunicación que se desarrolla en las dinámicas de trabajo; las relaciones cooperativas.

Piezas unitarias con un fuerte componente de diseño; la parte técnica esta pero el componente de diseño es fundamental.

#### **¿Existe algo que se pueda definir como “Diseñador Animador”?**

El Diseñador Animador es un híbrido que existe; en su especialización radica su valor.

La especialización es del orden de las competencias duras; estamos en virtud de la especialización; el medio demanda una especialización; porque hablar de Diseño, por sí mismo; es un concepto muy amplio.

### 5.1.3 ENTREVISTA N 3°:

Nombre: Sebastián Silba Garriga.

Edad: 31

Profesión: Cineasta / Licenciado en Cine UV.

Trayectoria Profesional: Realizador de Cine de animación.

Trabajo actual: Director Creativo / Animador Audiovisual en Productora Maceteros.

Trabajos más importantes en animación:

- Spot Oficial 3° Festival Ojo de Pescado
- Spot Oficial Festival de las Artes Valparaíso 2014
- Viral #1 Festival de las Artes Valparaíso 2014
- Spot La Maceta Producciones

#### **Objetivo General:**

**“Determinar la relación del diseñador con otros profesionales en el proceso de animación”.**

#### **Objetivos Específicos y Preguntas:**

##### **1.- Dilucidar si existe un mundo de la animación en Valparaíso:**

##### **Preguntas Generales:**

**¿Existe un circuito formal de mercado en animación en Valparaíso?, si es así; ¿Cuáles son sus límites, que elementos los constituyen?; ¿Qué agentes lo conforman?; ¿Existe una red, en donde se sitúen publicaciones y recursos críticos sobre la animación en Valparaíso? ¿Cómo se sitúa Valparaíso, en relación al mundo de la animación en el país?**

##### **1.- Respuesta:**

Existe gente que hace animación en Valparaíso. Existen estudios, para diferentes aristas. Hay estudios que se manejan en el área de la publicidad, trabajan mucho con diseñadores gráficos; porque los productos que hacen son muy cercanos a la idea de servicio; de servicio con una lógica de cliente, con un propósito muy similar, al propósito de un cliente para un diseñador gráfico. Hay un trabajo grafico bien unido.

La animación en Valparaíso; que no viene tanto de una “Escuela de Animación”; que es más reciente. Las escuelas de animación recientes, están bajo una lógica de animación nueva. Desde antes se venía dando algo, con el grupo “anima” de la UPLA. Lo que paso con Diseño de la UV; muchos animadores salieron de ahí. Las clases de Carlos Céspedes funcionaron mucho para que los diseñadores se vincularan al mundo de la animación; este mundo partió animando.

Después llegaron las escuelas (Escuelas de Animación); profesionalizaron más los sistemas

de animación que había aquí en Valparaíso. No había animadores al momento; los animadores eran ilustradores, o gente de cine. No había ningún animador; los animadores llegaron después cuando empezaron a llegar practicantes; con animadores me refiero, a animadores que viniesen de una escuela de animación. La lógica de trabajo de las escuelas de animación es muy estructurada en la animación clásica; y chocaban con las ideas más experimentales en las lógicas de trabajo que había.

Cuando hablamos de mercado, ¿para qué mercado estamos haciendo animación? El mercado que consume animación está en una estructura más nacional.

El MAI, mercado de animación de Chile Monos; que está potenciando todas las áreas de animación en Chile. Se está trayendo desde afuera mucho expositor; gente que viene a buscar animación a Chile. Lo que genera auto exigencia mayor en Chile. Se ha dado poco, que en estos mercados; la animación que se presente, raye en técnicas, más antiguas, más experimentales; como las que hacía el grupo “ánima”. Eso es, porque traen gente externa; que viene a buscar un tipo de animación que ya está establecida.

Existe un perfil, existe un mercado:

En Chile Monos; están los mercados que generan los mismos festivales de cine; ya a través de los circuitos de mercado del Cine, que es casi la misma gente de la animación. En estos circuitos se establecen mercados de animación; la Arcos generaba animadores pero cerró el 2015; y el Duoc está muy fuerte potenciando animadores y generando lazos.

Chile Monos estuvo en Valparaíso, y plantea trasladarse con más fuerza. Valparaíso, después de Santiago, es quizá, el lugar más fuerte en animación que hay en Chile.

## **2.- Identificar las Competencias duras del profesional de diseño en producciones audiovisuales de animación.**

### **Preguntas Generales:**

**¿Cuál es el aporte del diseño desde el aspecto profesional?; ¿Cuáles son las competencias y exigencias que debe tener el diseñador para mantenerse dentro del mundo?; ¿Dónde están las contribuciones del Profesional de Diseño y de qué tipo son?**

### **2.- Respuesta.**

Llevo 5 años trabajando con Verónica Garay, Diseñadora Gráfica de la UV en “La Maceta”, ella es una de las que partimos en “La Maceta”.

La animación que ha hecho “La Maceta” es más cercana al diseño; en términos de escuelas, que a las escuelas de animación; las escuelas de animación es algo más reciente.

El aporte desde el aspecto profesional, desde lo narrativo. Ha sido poder encontrar formas de ocupar el diseño audiovisual, para narrar ideas.

En los cortos de animación y ficción de animación, no se ha notado tanto. Pero en donde tiene más fuerza es en los “Motion Graphics”<sup>13</sup>; y en los servicios de hay que hacer; porque ahí, hay que tomar conceptos duros y difíciles de entender en el audiovisual, y trasladarlos a tipografía que; tipográficamente, en la composición, en el ritmo, en un todo; capte la atención del espectador; logre comunicar el concepto, que el concepto le quede al espectador. En ese sentido el diseño es muy útil.

---

<sup>13</sup> Los Motion Graphics son elementos gráficos digitales multimedia a los que se les da vida a través de la animación.

El diseño gráfico se acerca mucho al “Motion graphic”; y los clientes de “Motion graphic” te piden cosas muy similares a las que le piden a un diseñador gráfico. Porque el cliente busca básicamente lo mismo; comunicar una idea, de la forma más sencilla posible.

En introducción de series; desde el aspecto narrativo hay un aporte; al generar otra forma de como contar algo. El cómo contar audiovisualmente es algo que los cineastas no habían tomado muy en cuenta, sino, hasta los años 50 en adelante, más o menos; Saúl Bass, Hitchcock.

A parte de las competencias profesionales básicas técnicas, serían: que tenga un bagaje multimedia; que le haga ser capaz de poder resolver la creación, con la animación.

Ejemplo: Que todos los personajes se diseñen en ilustrador, permite que podamos animar más rápido en After Effects; si el diseñador no conoce eso probablemente le cueste más integrarse.

La gran exigencia, creo que es, aprender el mundo audiovisual, por ejemplo; el lenguaje cinematográfico, cosas tan sencillas como: plano, ritmo, ritmo en el tiempo, ritmo musicales. Como unir lo musical con el diseño; esos vínculos hacen falta pulir más. A veces se diseña, solamente pensando en algo estático.

Se habla de la película y se hace el afiche de la película; cuando lo que tú necesitas son textos que se van a estar moviendo en el tiempo. Ahí entra competir a veces con la imagen; se da arto ahora (advierde con emoción) que estamos en una época, en el cine; donde está tomando mucho el comic. El comic tiene un gesto muy particular, en la onomatopeya; es una palabra que emula, por lo general un movimiento; pero cuando tú contrapones eso y lo pones encima de una imagen real, la imagen real le gana en su movimiento a la palabra; y la palabra se ve estática, y rompe toda solución de movimiento. Entonces como hacer las palabras para que se muevan; hay que cambiar el concepto de tipografía, y llevarlo a otra parte. Hay que entender que se está diseñando para una imagen que ya tiene un ritmo, un movimiento, una composición. O que se va a trabajar en función de eso, si es que la imagen no está hecha; y tú como diseñador la trabajas en conjunto con el director, antes de generar la película, trabajas desde el Storyboard.

El mercado de ahora demanda mucho más; una idea mucho mejor contada en términos escritos; ahora te piden carpetas de arte; Carpetas de arte tienen que llegar a un nivel de Latinoamérica. Porque estamos en un Chile que está coproduciendo animación, a nivel latinoamericano; tirando animación para canales fuera de Chile, porque Chile es una mierda en términos de cómo se comportan los canales de tv, con las series animadas. Los canales de Tv no tienen peso para difundir animación en Chile. Un serie por ejemplo “Puerto papel”; uno de los procesos mejor logrados que se han hecho en animación chilena; acá no la emiten, la dieron un pedazo un sábado en la mañana; y en Colombia la emite 2 veces al día, todos los días de la semana, pensando en el horario que el niño vuelve a clases; va a almorzar, y después vuelve en la tarde a la casa. En Argentina también la emitían todos los días, casi. Entonces muchos chilenos para poder emitir afuera, tienen que coproducir con gente de afuera; ahí entran las coproducciones.

Puerto Papel que fue hecho por “Zumbástico Fantástico”, que era él ex: “Solo por las Niñas”; hicieron una gran, gran coproducción latinoamericana, para financiar la serie; es gigante la coproducción que hicieron<sup>14</sup>.

El cine tv este año va a privilegiar más aquellas series que tengan coproducción. El cine tv no quiere que las series se asocien con canales chilenos; porque después no sueltan las series;

<sup>14</sup> Coproducción: Producción (película, programa, espectáculo) hecha o financiada conjuntamente por varias personas, empresas o países.

quizá en 3 años más la emitan.

Todo esto lleva a que Chile básicamente piense en una lógica más global, al momento de trabajar todas sus animaciones; entonces desde la preproducción tiene que estar el diseñador trabajando, para ayudarte a hacer la carpeta de arte; la carpeta de venta; tiene que explicarte la animación en pocas hojas para que te puedan invertir plata en eso.

Tiene que tener el Storyboard; tiene que tener un diseño de Storyboard; que lo pueda leer un inversionista y entenderlo. Las carpetas de arte suelen ser incluso “Merchandising”<sup>15</sup> en las películas ahora. Entonces sí, hay mucho trabajo desde la ilustración por una parte, que se ha omitido mucho; y desde el diseño para generar esos elementos.

Dentro de la película está la técnica del “motion graphic”; el poder contar con palabras una historia, ocupar las palabras como personajes para contar un relato; pasa en el motion graphic, en la publicidad; el tomar una marca y ocupar sus letras para generar una narrativa, generar narrativas con logotipos etc. Esto es en la parte interna de la película; también el diseño se puede ocupar duramente en los: intros, cortinas, cierres de series, los créditos, todo eso puedes contar, con la imagen en movimiento; estas son competencias internas al producto. Ahora las competencias externas (yo le llamaría así), que son aquellas que ayudan en los procesos de preproducción, difusión y financiamiento de la película; donde el diseño entra a ayudar en la carpeta de arte de un proyecto; en el storyboard; en el diseño de storyboard; diseño de carpeta de arte; en el diseño de la película; en el diseño de los documentos de la película; en los documentos que incluso pueden pasar a ser “merchandising”.

Lo que hoy se pide en animación es crear obras “transmedia”<sup>16</sup>; el “transmedia” es tomar una obra que pueda narrarse en diferentes medios; como tomar un corto y trasladarlo a videojuego; ahí si hay un tema gráfico; porque aparte hay que diseñar las cosas del video juego: Carátulas, Portada, Menú. En videojuego, siempre el diseño gráfico va a estar involucrado fuertemente, porque es interactivo. Porque conduce su atención. Aquí cobra sentido el “transmedia”.

### **3.- Establecer cuál es la contribución del diseñador en relación a otros profesionales, en el proceso de animación; contemplando sus diferentes etapas: Preproducción, Producción, Post- Producción.**

#### **Preguntas Generales:**

**¿En qué esferas del medio se posiciona el diseñador? ¿Cuál es la participación, en los procesos? ¿Qué exigencias, que posibilidades; que aperturas se hace?**

#### **3.- Respuesta:**

En la preproducción:

En las esferas de ampliación del medio hacia mercados extranjeros; también son mercados locales; en la preproducción; en la búsqueda de financiamiento; en generar finalmente el diseño de la visualidad de las carpetas de arte de la película; carpeta de inversionistas para buscar fondos afuera; poder tomar los conceptos fundamentales de la historia y cambiarlos

<sup>15</sup> Merchandising: Técnica comercial para establecer correcciones o nuevos desarrollos a un producto, una vez que se encuentra en el mercado.

<sup>16</sup> Transmedia: Son los medios de comunicación recibidos simultáneamente por una gran audiencia, equivalente al concepto sociológico de masas o al concepto comunicativo de público.

con diseño para que suenen de distinta forma. Por ejemplo; si yo tengo una obra de terror y quiero promocionarla para Japón, voy a tener diseñar distinta la carpeta de venta; y ocupar toda la gráfica de la película de forma diferente, para que sea más ligada al terror japonés. El diseño entonces trabaja, en el cómo trasladar las ideas de película; a los inversionistas, a las otras productoras, como comunicar la película.

También en la post - producción; después cuando yo quiero hacer la caratula; el poster el afiche o “mechardising” también; que pasa mucho que es tomar el libro de arte y hacer un libro para venderlo después o difundirlo.

Esfera externa e interna:

Internamente aporta en la narración de la película; en la grabación de títulos; de inicio de película de cortinas; créditos pueden haber escenas completas que se configuren con las mismas lógicas de diseño. Porque en una película tú hablas de ritmo; tú hablas de composición; tú hablas de paleta de colores; tú hablas de líneas de acción; de ejes de mirada; de ejes, de elementos compositivos propios de la imagen. En ese sentido tú puedes tomar Diseño y trasladarlo fácilmente al audiovisual; por eso yo creo que encaja tan bien.

**¿Cuál es la estructura?:**

Tú tienes el proyecto dentro de una productora fuera de una productora; pero tienes el proyecto. Nosotros estamos dentro de una productora así que; ya trabajamos con el departamento de diseño gráfico. El departamento de diseño gráfico está al lado del nuestro, que es el de animación, entonces; tanto para nuestros proyectos de animación entra diseño; como, de repente, animación frente a ilustradores; para que diseño pueda hacer un afiche para una obra de teatro. Entonces hay un trabajo reciproco; dentro de ese trabajo reciproco; ya desde la postulación a un fondo y la búsqueda de financiamiento de la película; tu llamas a la figura del diseñador. La figura del diseñador ahí cumple la función de diseñar; la carpeta de arte, o todas las carpetas y documentos que sirvan para poder comunicar la película a futuros inversionistas, entra ahí la preproducción.

En piezas de storyboard el diseño entra a narrar; ahí entra el diseño audiovisual básicamente, que es tomar todo el conocimiento de diseño y ayudar a que la narrativa del guion se traslade en imágenes al storyboard.

Es muy difícil que un proyecto de animación no ocupe un diseñador.

Chile está exportando animación. Eso lleva inevitablemente a necesitar un diseñador para la presentación de los proyectos, frente al extranjero; porque afuera, en el mundo, lleva años, siglos sucediendo.

#### 5.1.4 ENTREVISTA N° 4:

Nombre: Jorge Eduardo Vergara Salgado

Edad: 37

Profesión: Diseñador Gráfico, Psicólogo.

Trayectoria Profesional: Trabajando en diseño y animación desde 2006 hasta la fecha.

Trabajo actual: Diseñador freelance, animador la “Ronda de los Niños” de Claudio Díaz

Trabajos más importantes en animación:

- “Jugando con la muerte” 2006.
- “El organillero” 2007.
- “Contra viento y marea” 2008.
- “El conejo boxeador.” 2007.

Blog: <http://notfunnyclowns.blogspot.cl/>

#### **Objetivo General:**

**“Determinar la relación del diseñador con otros profesionales en el proceso de animación”.**

#### **Objetivos Específicos y Preguntas:**

**1.- Dilucidar si existe un mundo de la animación en Valparaíso:**

##### **Pregunta:**

**¿Existe un circuito formal de mercado en animación en Valparaíso?, si es así; ¿Cuáles son sus límites, que elementos los constituyen?; ¿Qué agentes lo conforman?; ¿Existe una red, en donde se sitúen publicaciones y recursos críticos sobre la animación en Valparaíso? ¿Cómo se sitúa Valparaíso, en relación a la animación en el país?**

##### **1.- Respuesta:**

Yo creo que no existe actualmente un mercado formal; han existido intentos de formar un circuito; pero no han tenido un impacto al menos a largo plazo, como lo fue el “Anima” dirigido por Ariel Pereira; de la Universidad de Playa Ancha, entre los años 2001-2007 aproximadamente, su época de más producción y éxito; por otro lado el FIDA; festival internacional de animación, dirigido y gestionado por Poldy Valenzuela, que luego se hizo cargo Carlos Céspedes; junto con la Universidad de Valparaíso. Seguramente hay algo mas pero no estoy enterado; yo no conozco mucho más, mi forma de trabajar es más marginal; una obra de autor más personal; en colaboración con un reducido grupo, formado en los inicios de “Anima”. Participamos en proyectos personales de cada uno, y en postulaciones y financiamientos de fondos del estado como CNTV, o fondo audiovisual; que son prácticamente las únicas instancias para poder producir una animación con estándares de calidad internacional; por lo mismo comprenderás que la demanda por estos fondos es inmensa, muchos compitiendo. Que si no, queda la autogestión y financiamiento.

**2.- Identificar las Competencias duras del profesional de diseño en producciones audiovisuales de animación.**

**Preguntas:**

**¿Cuál es el aporte del diseño desde el aspecto profesional?; ¿Cuáles son las competencias y exigencias que debe tener el diseñador para mantenerse dentro del mundo?; ¿Dónde están las contribuciones del Profesional de Diseño y de qué tipo son?**

**2.- Respuesta:**

Creo que una formación de Diseñador aporta en la forma, de manera significativa a la animación; las herramientas que enseña el Diseño gráfico tienen que ver con el aspecto formal de la obra; línea, color, composición de los planos (sección aurea); Diseño de personajes etc. Se nota en el resultado, la “mano” de este aporte; es el estilo que se le imprimirá a la obra. Por esto es bueno desarrollar en la pre-producción de cualquier proyecto audiovisual un buen libro de arte; con todo el contenido formal de la obra, fondos, background, diseño de personajes, posiciones, paleta de colores, textura y sus accesorios, títulos, tipografías, afiches etc. Ahora no es necesario estudiar formalmente para contar con estas fortalezas del Diseño; hay personas que comprenden de composición; la psicología del color, por observación y por un talento que le viene por defecto en su genética, por decirlo así.

**3.-Establecer cuál es la contribución del diseñador en relación a otros profesionales, en el proceso de animación; contemplando sus diferentes etapas: Preproducción, Producción, Post- Producción.**

**Preguntas:**

**¿En qué esferas del medio se posiciona el diseñador? ¿Cuál es la participación, en los procesos? ¿Qué exigencias, que posibilidades; que aperturas se hace?**

**3.- Respuesta:**

Es claro su aporte en la etapa de preproducción por sobre todo; es ahí cuando se establecen los aspectos formales; el estilo, el arte, reflejado en un libro de arte con todo ese contenido, es necesario tenerlo claro, antes de partir cualquier producción; a que quiero que se parezca; como va a lucir la obra desde el principio; esto le dará la impronta; el sello personal que hará del trabajo una identidad estética. Entonces una vez que se tiene la identidad es cosa de darle vida nomás, asuntos del guion y la propia animación.

**¿Existe algo que se pueda definir como “Diseñador Animador”?**

Supongo la formación de la Upla era esa que estudiabas Diseño tres años y el cuarto te definías por una de esas especialidades; una era Animación, por tanto, los que salimos de esa formación somos en rigor “Diseñador Animador”.

Pero creo que para ser animador integral es necesario tener los conocimientos; ya sea de manera racional o intuitiva del Diseño Gráfico.



### 5.1.5 INTERVENCION CLASE MAGISTRAL MAI:

#### CONTEXTO:

Con motivo de la Realización del festival ChileMonos, que este año se trasladó a Valparaíso. Se realizó una clase magistral en el teatro Duoc UC; en Viña del Mar, sobre “Producción Ejecutiva de largometrajes” dictada por el Productor de Animación español Nicolas Matji; de la agencia Lightbox Entertainment; que profundizo en la producción de sus largometrajes “Atrapa la Bandera” y “Las aventuras de Tadeo Jones”.

Al término de la charla se dio la posibilidad de hacer preguntas:

¿Cuál es el aporte del Diseño en el desarrollo de preproducción?

Respuesta:

“Es todo; la claves para hacer una película de animación por poco dinero es trabajarla desde esa área. ¿Dónde es barato trabajar una película?; Desde el papel en blanco. Nosotros idealmente pensamos que no habrá producción; mientras no hagas la preproducción de una película, estando totalmente Diseñada; todo el Storyboard de la película hecho; toda la Anima tica, los principales fondos y personajes totalmente Diseñados”.

## **V. RESULTADOS:**

### **6. PRESENTACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.**

#### **6.1 ANANILSIS COMPARATIVO DE ENTREVISTAS:**

Esta etapa de la investigación pretende dilucidar los aspectos más relevantes de los datos recopilados en las entrevistas; considerando los principales fenómenos; en donde los discursos de los entrevistados coincidan a cabalidad o se complementen; para poder esclarecer evidencias; siempre guiados por los objetivos planteados en un comienzo:

##### **6.1.1 Dilucidar si existe un mundo de la animación en Valparaíso:**

###### **SINTESIS OBSERVACIONES:**

Los 4 entrevistados, afirmaron de forma unánime; la inexistencia de un Mercado de Animación en Valparaíso, ya que; para que exista un mercado como tal; deben destinarse inversiones en el área; recibir ganancias, a costa de producir Animaciones; en un flujo de recursos económicos; que obedezca a las leyes de la oferta y la demanda.

No obstante reconocen la existencia de una pequeña red de realizadores independientes; unos cuantos con trayectoria establecida; (incluyendo los entrevistados) que se mantienen gracias a postulaciones y financiamientos de fondos del estado, como CNTV, o fondo audiovisual.

Es posible dilucidar en base a los discursos en común rescatados; la trama en un devenir histórico, de la animación en Valparaíso: Podemos establecer que la primera red de realizadores independientes de animación; fue el grupo “Anima”; dirigido por Ariel Pereira, de la Universidad de Playa Ancha; entre los años 2001-2007; cuando tuvo su época de mayor apogeo. A su vez el FIDA (Festival Internacional de Animación); dirigido y gestionado por Poldy Valenzuela; que luego se hizo cargo Carlos Céspedes; junto con la Universidad de Valparaíso, fue el primer festival de Cine Animado en la Región, en 1996.

Hasta hace unos años; la gente que se dedicaba a la Animación venia solamente del Diseño Gráfico (y aun los sigue haciendo); actualmente se ha profesionalizado el medio; habiendo casas de estudio como el Duoc de Viña; que imparte la carrera de animación. También está el festival “Chilemonos”; que se trasladó a Valparaíso este año; este hito, de gran relevancia para la visibilidad de animadores; crea un apertura, para generar circuitos de mercado; potenciando la

realización de animación en la región, generando redes de cooperación; trazando las primeras perspectivas para un Mundo de la animación en Valparaíso.

#### **6.1.4 Identificar las Competencias duras del profesional de diseño en producciones audiovisuales de animación:**

##### SINTESIS OBSERVACIONES:

A partir de las entrevistas realizadas, se consideraran las competencias que se reiteraron con más frecuencia en las respuestas dadas, entendiéndose también; como los requerimientos para insertarse en el mundo de la animación:

- Comprender teorías de la comunicación.
- Poseer habilidades multidisciplinarias en el aspecto técnico; acorde al manejo de software de animación profesional 2d y 3D; técnicas de dibujo Digital.
- Comprender el carácter colaborativo en la cadena de producción; donde el diseñador se sitúa en la Dirección de Arte; color y composición.
- Comprender a cabalidad los procesos que involucran el desarrollo de piezas de animación: Preproducción, Producción, Post – Producción.
- Diseño de personaje; Diseño de Fondos ilustrados; Diseño de Storyboard; Diseño de Animatic; Diseño de Motion Graphics.
- Dominar el lenguaje cinematográfico; Ángulos, Cámaras, Perspectivas, Planos, Ritmo, Ritmo en el tiempo, Ritmos Musicales, entre otros.

### **6.1.5 Establecer cuál es la contribución del diseñador en relación a otros profesionales, en el proceso de animación; contemplando sus diferentes etapas: Preproducción, Producción, Post- Producción:**

SINTESIS OBSERVACIONES:

Contribuciones del Diseñador, según las etapas del proceso animado:

#### **Preproducción:**

- En la preproducción el diseñador realiza labores de propuesta de diseño de personajes, background; Colabora en dirección de arte; propuesta de color script; composición, estilo, presentación con créditos insertos, entre otros.
- En piezas de storyboard el diseño audiovisual entra a narrar, esto es; tomar todo el conocimiento de diseño y ayudar a que la narrativa del guion se traslade en imágenes al storyboard.
- La figura del diseñador también cumple la función de diseñar la carpeta de arte; y todas las carpetas y documentos que sirvan para poder comunicar la película a futuros inversionistas

#### **Producción:**

- En producción puede realizar tareas de coloreo de fondos, delineado; solo puede desarrollar tareas de animación si adquiere experiencia en proceso de dibujo de layout, storyboard cinematográficos.
- Internamente aporta en la narración de la película; en la grabación de títulos; de inicio de película de cortinas, créditos; pueden haber escenas completas que se configuren con las mismas lógicas de diseño.

#### **Post- Producción:**

- En la postproducción al diseñador le corresponde la incorporación de efectos especiales; corrección de color; aplicación de recursos gráficos; técnicas de animación infográfica y motion graphic.
- Después cuando corresponde hacer la caratula; el poster el afiche o “mechardising”; tomar el libro de arte y hacer un libro; como producto en sí mismo; para venderlo después o difundirlo.

## **7. ANANILSIS DE DOCUMENTOS Y RESULTADOS ENTREVISTA:**

### **7.1 Precisar qué elementos constituyen ese mundo:**

Para lograr dilucidar nuestro segundo objetivo; se empleara como fundamento teórico, la investigación de Howard S. Becker en “Los Mundos del Arte: Sociología del trabajo Artístico”: extrapolando en especial el concepto “**Dimensiones de un mundo**” y de “**Red de cooperación**”; para determinar la existencia de un mundo de la Animación en Valparaíso, y sus variables involucradas.

### **7.2 Descripción de Fenómeno:**

La Animación se constituye como una actividad, en tanto; es una acción colectiva; un producto social, en dónde; existen formas de organización que se traman en torno a esta actividad; y que hacen posible su existencia. Son las dimensiones que constituyen esa Red de cooperación de la animación en Valparaíso; los elementos fundamentales para determinar los objetivos planteados.

“El análisis de las formas de cooperación que vinculan el trabajo de las personas, conduce al concepto de mundo del arte, categoría medular del libro”. (Becker, 2008). En relación al marco teórico recopilado; y los resultados arrojados por las entrevistas desarrolladas; definiremos las Dimensiones del mundo de la Animación en Valparaíso; para determinar su existencia:

### 7.3 Dimensiones que constituyen un mundo de la Animación:

- **Motivos y motivaciones:** Grado de interés por participar; desarrollar Animación.
- **Individual o colectivo:** ¿Realizaciones son de tipo colectivas conformadas por grupos de trabajo o individuales?
- **Convenciones:** ¿Hay acuerdos?; ¿Existe organización?; ¿Dialogo?; ¿Espacios de relación?
- **Procesos:** ¿Hay Movilización de recursos?; ¿Son complejos?; ¿Son Simples?
- **Distribución:** ¿Los trabajos se distribuyen?; ¿Hay Difusión?
- **Lenguaje:** Audiovisual está ligado al cine; ¿Cuál es el grado de complejidad de este lenguaje?
- **Relación con el estado:** Existen Políticas Culturales ligadas al Desarrollo de Animación; Fondos del Estado.
- **Edición:** ¿Quiénes seleccionan y adaptan los contenidos?; ¿Existen?
- **Recursos:** Tecnológicos, intelectuales, gráficos, estéticos, territoriales, Energéticos; necesarios para la realización de Animación.
- **Tipos de Animación:** Tradicional 2D; 3D Digital; “Stop Motion”; “Claymation<sup>17</sup>”
- **Crítica:** Gente especializada en la crítica; sobre animación en Valparaíso. Medios que la sustentan.
- **Docencia:** Existen Carreras que imparten Animación en Valparaíso; Escuelas de Diseño que se especialicen en el área.
- **Limites:** Alcances de la animación en Valparaíso.

---

<sup>17</sup> Claymation: es una variante del Stop Motion que se realiza con figuras elaboradas con algún material maleable como plastilina, silicona o cerámica.

#### **7.4. Tabulación:**

##### **GRAFICO 1:**

- Determinar las Dimensiones del Mundo de la Animación:

Para obtener los Gráficos de Resultados; se le asignara un valor a cada una de estas dimensiones; para cuantificar su Nivel de Desarrollo:

Nulo = (0); Bajo = (5); Medio = (15); Medio Alto = (20); Alto = (25); Muy Alto = (35)

##### **GRAFICO 2:**

- Determinar las principales Brechas en las Dimensiones del Mundo:

Se le asignara un valor positivo o negativo según el Nivel de Desarrollo observado:

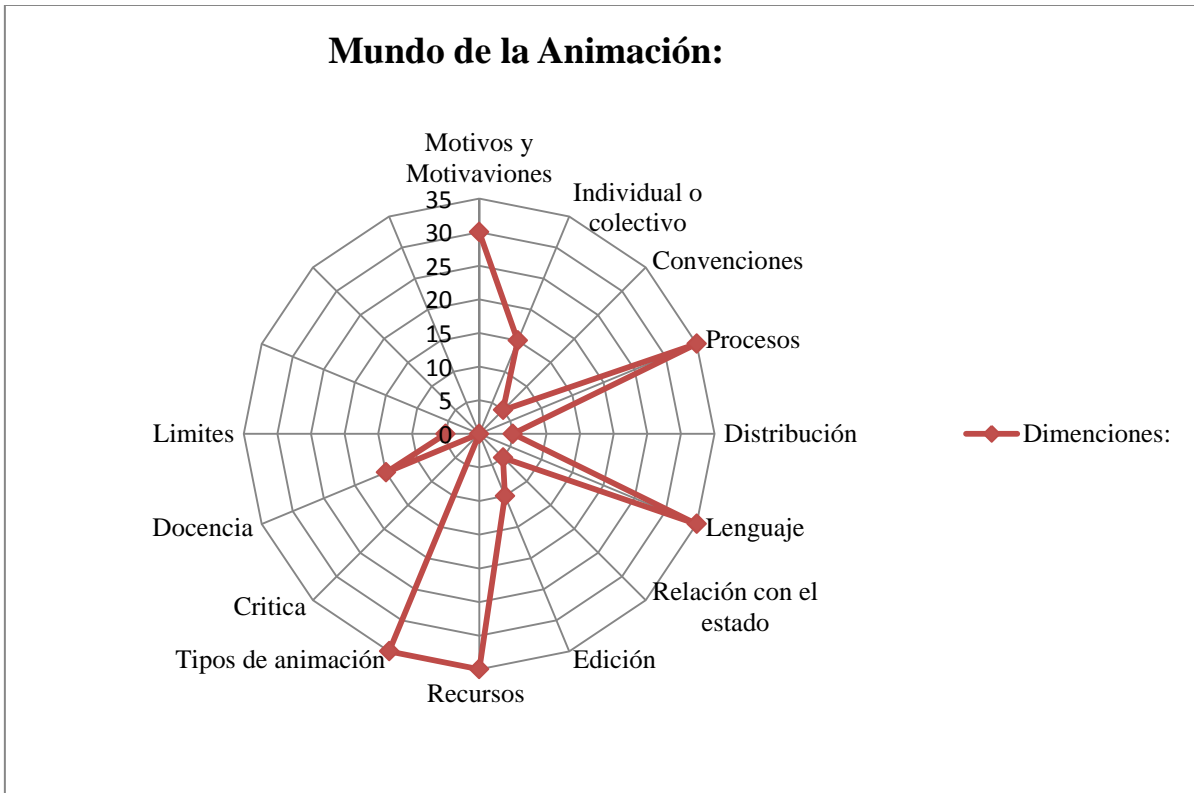
En un rango de evaluación entre (-40) y (40).

##### **GRAFICO 3:**

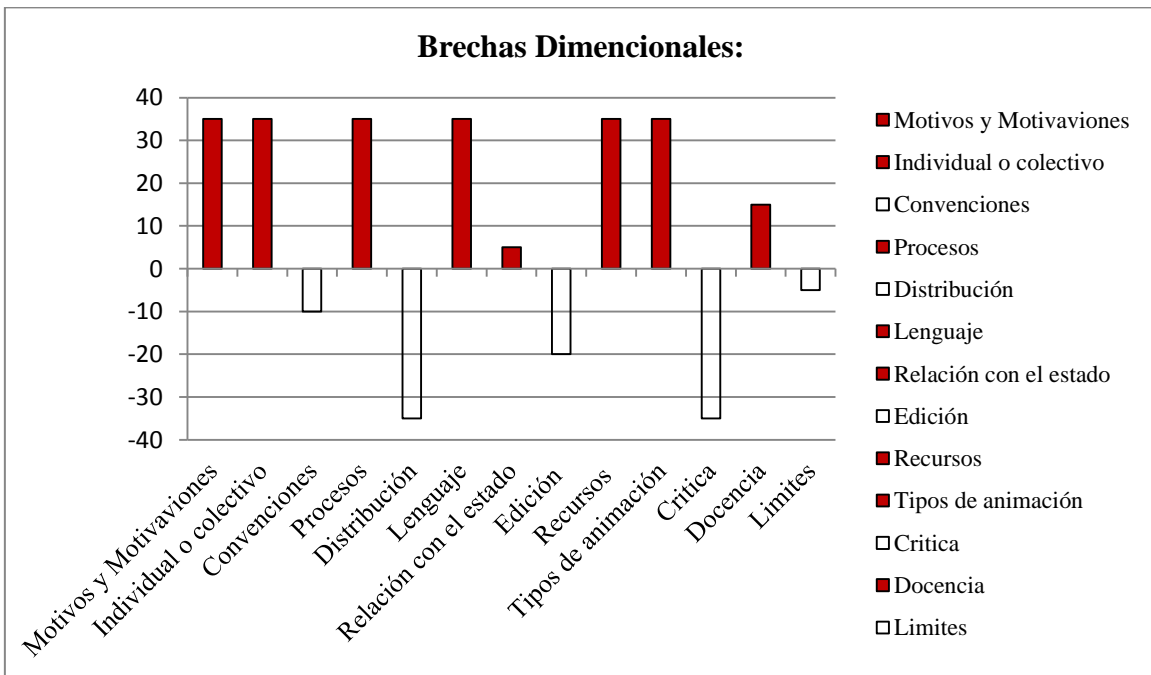
- Determinar las Contribución del Diseño en las etapas de un Proyecto de Animación:

Según Nivel de Participación:

Nulo = (0); Bajo = (5); Medio = (15); Medio Alto = (20); Alto = (25); Muy Alto = (35)

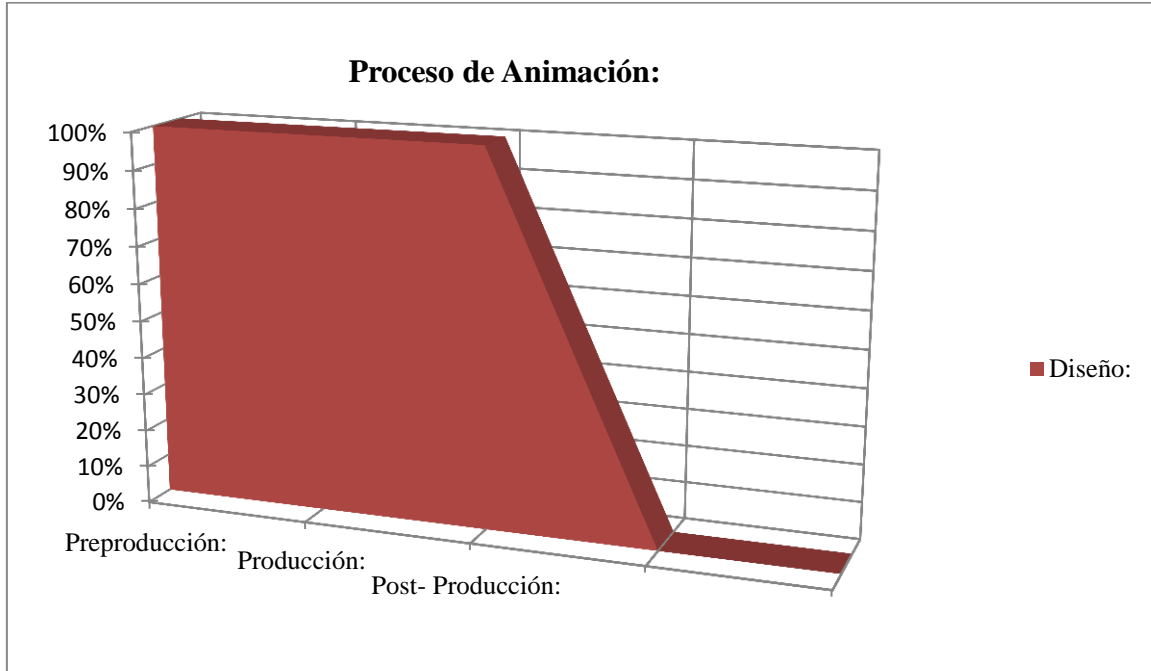


*Figura 3: Grafico N° 1 “Dimensiones Mundo de la Animación”*



*Figura 4: Grafico N° 2 “Brechas Dimensionales”*





*Figura 5: Grafico N° 3 “Contribución del Diseño”*

## **VI. DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:**

De las 13 dimensiones que define Becker; en Valparaíso tenemos 6 con un alto grado de desarrollo, estas son:

En primer lugar están los “Motivos y motivaciones”; es posible evidenciar que hay un número creciente de interesados; (más a nivel nacional que regional), por desarrollar Animación. Esta tendencia; sugiere ser, más bien individual; cuestión contra productora; si se considera que esta labor, se mueve en una dimensión de tipo “Colectiva”; donde se involucran procesos con un alto grado de sofisticación y desarrollo, por tanto; la exigencia necesaria en las dimensiones de “Procesos” y “Recursos” es mayor. El aspecto “motivacional” a su vez, tiene sus implicancias en la dimensión de “Docencia”, en tanto; surgen casas de estudio como el

Duoc, que imparten la Carrera de Animación; los que pretenden ser la nueva camada de impulsores de esta área, en la región.

Por el contrario las dimensiones con un bajo grado de desarrollo, son las determinantes para que se constituya algo así como un “mundo de la animación”:

Los aspectos de “Distribución” de los trabajos; la difusión cinematográfica; resulta clave en este tema. Aquellos estudios independientes que no tienen distribución; se quedan con súper buenos trabajos, pero que los conocen solo ellos; ahí radica la importancia de constituir redes de cooperación entre realizadores; con motivo de generar una dimensión de “Convenciones”; un espacio, donde se generen instancias para la “Crítica”; inexistente, por lo demás; hoy en día en la región. Estas dimensiones que tienden a expandir los “límites” de la acción y conocimiento sobre el rubro, se ven subyugadas a las políticas culturales del país; lo que nos lleva inadmisiblemente a la dimensión que establece las “Relaciones con el estado”. Este elemento que debiera surtir la argamasa para la construcción del mundo; se manifiesta solo a través de fondos concursales como CNTV, o el Fondo audiovisual; que son prácticamente las únicas instancias para poder producir animación con estándares de calidad internacional; lo que conlleva una alta demanda; este fenómeno lejos de cimentar las bases para un mundo de la animación; genera brechas de segregación e inestabilidad para la proyección de realizadores.

De esto se desprende que no están los recursos suficientes; no hay una verdadera relación sólida con el estado; no hay programas de educación, en donde la animación puede jugar un rol crucial; en esta era de nativos digitales.

## **VI. CONCLUSIONES:**

En relación a las contribuciones de Diseño en esta red cooperativa de realizadores independientes; que no llega a constituirse como un mundo; podemos establecer; después de realizado el programa investigativo, en base a los objetivos específicos designados, que:

La hipótesis planteada: “El Diseñador posee las competencias necesarias, para contribuir en todas las etapas del desarrollo de un proyecto audiovisual – animado”; se cumple a cabalidad.

Las relaciones que se generan entre el diseñador y otros profesionales; desde el Director; hasta los técnicos; o los músicos involucrados; es crucial en el resultado final de una obra de animación.

Por lo tanto, comprendemos que; el diseñador puede insertarse en cualquier etapa de realización; siendo necesaria la adquisición de experiencia y conocimientos técnicos en el rubro; para poder integrarse a equipos; ya que esta área es muy exigente en sus procesos y cada etapa está vinculada a la otra, requiriendo mucha coordinación y logro de estándares de producción, propios de un trabajo en equipo.

Una pregunta que implícita en el transcurso de la investigación es, si acaso; ¿Existe algo que se pueda definir como “Diseñador Animador”?:

Podemos aseverar que el diseñador solo puede ser animador, en la medida que; comprenda íntegramente las etapas del proceso de producción de animación profesional. Para llegar a ser Animador; debe tener noción de las técnicas de producción; ya que esta es un área profesional muy competitiva y exigente, que incluso; como hemos podido comprobar, se estudia como carrera. La función del diseñador radica en desarrollar el proyecto de animación como tal; perfilándose como creador de contenidos y comunicador visual. Incluso debe proyectarse como

Director del proyecto; haciendo confluír los diversos especialistas técnicos, contratando servicios y formando equipos de trabajo.

El Cine de animación se configura bajo lógicas de diseño; ya que en una película se manejan códigos de ritmo; de composición; de paleta de colores; líneas de acción; ejes de mirada; ejes, de elementos compositivos propios de la imagen. Es bajo estos códigos de valor; que el Diseño realiza una apertura hacia el mundo de la animación; ese es el valor constitutivo del Diseño Audiovisual; la capacidad de integrarse en los procesos, y aún más; de Diseñarlos.

Por lo susodicho; es muy difícil que un proyecto de animación pueda prescindir de un Diseñador Profesional.

### **Síntesis de hallazgos relevantes de la investigación:**

Corrupción audiovisual:

- Si la animación es un producto inherente a la industria cultural. La constitución de un mundo de la animación; con todas las dimensiones en un nivel de desarrollo equilibrado; significaría un incentivo al desarrollo cultural.
- Un mundo de la animación, puede cooperar en la constitución de una red macro; un corpus Educativo-Cultural; de iniciativas consecuentes en una era transformaciones; de modernidad informática (Feinmann, 2013). No obstante; la hegemonía política, premeditadamente; sostiene un sistema Educativo, de carácter comercial y obsoleto; con el único fin, de perpetuar las brechas de clase en este país; entendiéndose la educación como pilar fundamental en la constitución de un “Estado de Derecho”.

- Entendiendo que el diseñador es una pieza clave en un proyecto de Animación; un mundo de la animación concebido como mercado; daría cabida, en cierta medida, a una cantidad creciente de diseñadores en el país.
- Hay una carencia notoria de políticas culturales en el país; políticas que se hagan responsables del fomento hacia el consumo y preferencia del contenido local de Cine o series animadas.

## REFERENCIAS:

1. Troncoso Constanza (2016): “Animación chilena: nace un pequeño gigante”. La Tercera: Cultura. Publicado: 05 marzo 2016. Web: <http://www.latercera.com/noticia/cultura/2016/03/1453-670967-9-animacion-chilena-nace-un-pequeno-gigante.shtml>
2. CNTV: “Nuevo premio para serie #fondocntv: "puerto papel" gana en premios tal 2016”
3. Publicado: <http://www.cntv.cl/nuevo-premio-para-serie-fondocntv-puerto-papel-gana-en-premios-tal-2016/cntv/2016-07-29/111754.html>
4. CNTV: “Puerto Papel” recibe premio en el festival de tv infantil más importante del mundo”. Publicado: <http://www.cntv.cl/puerto-papel-recibe-premio-en-el-festival-de-tv-infantil-mas/cntv/2016-05-30/125749.html>
5. Forrester Research; es una empresa independiente de investigación de mercados, que brinda asesoramiento sobre el impacto existente y potencial de la tecnología a sus clientes y al público en general. Web: <https://go.forrester.com>
6. “17 estadísticas impresionantes del vídeo online”. Infografía animada: “Vídeo online 2015”. Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=ax3pbZnWibg>.
7. ENPCC 2012 - CAPÍTULO III, Análisis descriptivo - Preguntas generales (Pág. 144). Web: <http://www.cultura.gob.cl/enpcc2012/>
8. ENPCC 2012 - Capítulo IV síntesis de resultados y recomendaciones. (Pág. 159 ) Web: <http://www.cultura.gob.cl/enpcc2012/>
9. Fundación Chilemonos. Web: <http://fundacionchilemonos.cl/sobre-nosotros/>
10. ANIMACHI: ASOCIACION CHILENA DE ANIMACION. MISIÓN. Web: <http://www.animachi.cl/mision/#>
11. Los Motion Graphics son elementos gráficos digitales multimedia a los que se les da vida a través de la animación.
12. Coproducción: Producción (película, programa, espectáculo) hecha o financiada conjuntamente por varias personas, empresas o países.
13. Merchandising: Técnica comercial para establecer correcciones o nuevos desarrollos a un producto, una vez que se encuentra en el mercado.
14. Transmedia: Son los medios de comunicación recibidos simultáneamente por una gran audiencia, equivalente al concepto sociológico de masas o al concepto comunicativo de público.
15. Claymation: es una variante del Stop Motion que se realiza con figuras elaboradas con algún material maleable como plastilina, silicona o cerámica.

## **BIBLIOGRAFÍA:**

- Miguel Bohórquez (2011):” El Diseño Audiovisual”, Universidad del Valle. Web:  
<http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/2247/1/DISENO%20AUDIOVISUAL.pdf>
- Rafael Ráfols, Antoni Colomer (2003): “Diseño Audiovisual”. Editorial Gustavo Gili, SA.
- Wells, Paul. (1998): Understanding Animation, Londres: Routledge. Web:  
[http://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/////blog/docentes/trabajos/21053\\_68319.pdf](http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/////blog/docentes/trabajos/21053_68319.pdf)
- Webster Chris (2006): Técnicas de animación. Diseño y creatividad. Editorial Anaya Multimedia, España.
- Acaso, María (2007): “El lenguaje visual”. España, Paidós. 165p Web:  
<https://cristabelesquivel.wordpress.com/2010/01/30/primer-ensayo-la-animacion-como-material-didactico-para-la-educacion-ambiental-y-el-desarrollo-sustentable/>
- Nicholas Negroponte (1995): “El Mundo Digital” Ciudad de Asunción, Barcelona.
- Troncoso Constanza (2016): “Animación chilena: nace un pequeño gigante”. La Tercera: Cultura. Publicado: 05 marzo 2016. Web:  
<http://www.latercera.com/noticia/cultura/2016/03/1453-670967-9-animacion-chilena-nace-un-pequeno-gigante.shtml>
- Loreto Oda (2016): ¿Qué pasa con la industria de la animación en Chile? AméricaEconomía.com. 1986 – 2015. Publicado: 29 Febrero. Web:  
<http://lifestyle.americaeconomia.com/articulos/que-pasa-con-la-industria-de-la-animacion-en-chile>
- Becker, H. (2008). Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.
- Feinmann (2013), Filosofía política del poder mediático. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Planeta, E-Book

## **INDICE DE TABLAS Y FIGURAS:**

*Figura 1. “Interés por el audiovisual : Infografía 60”. ENPCC 2012. (p. 144).*

*Fuente: <http://www.cultura.gob.cl/enpcc2012/>*

*Figura 2. “Origen de las Películas que prefiere” ENPCC 2012. Grafico 96. (p.121).*

*Fuente: <http://www.cultura.gob.cl/enpcc2012/>*

*Figura 3: Grafico N° 1 “Dimensiones Mundo de la Animación”. Fuente: elaboración propia.*

*Figura 4: Grafico N° 2 “Brechas Dimensionales”*

*Figura 5: Grafico N° 3 “Contribución del Diseño”*