Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana

ANEXO III
STUDY CASES

Anexo III

~ Study cases ~

Por Marta García

Zumbástico Studios: coproduciendo sueños latinoamericanos en papermotion

"*Puerto Papel*" (26 x 11') es hoy una de las series más reconocidas de la región. Tanto su fuerte personalidad como su esquema de producción es un contenido analizado en festivales y eventos que reúnen al sector. El estudio responsable es el chileno Zumbástico Studios, una empresa que fue creada en 2002 por los recién graduados Cristián Louit, Álvaro Ceppi y Gabriel Noé; y que hoy emplea a cuarenta personas fijas en plantilla.



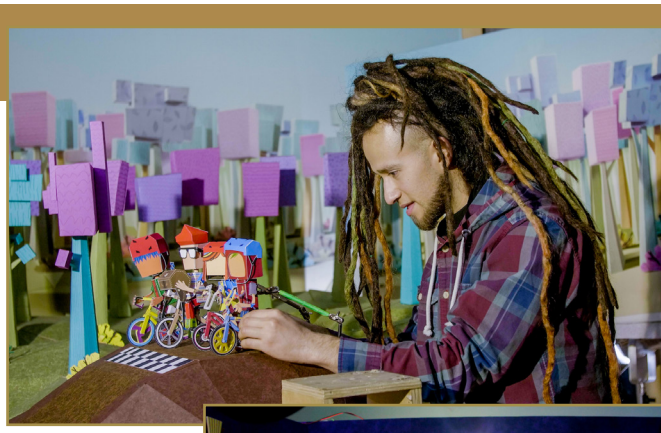
La producción de la serie se forjó en base a un innovador esquema que implicó a televisiones públicas y privadas de la región. El primer aliado en subirse al barco fue el brasileño Gloob, canal con el que la serie obtuvo el Fondo CNTV, permitiendo la producción de los 15 primeros episodios. Entonces se activaron las conversaciones con el argentino Pakapaka y Señal Colombia; y finalmente con el chileno TVN, completando así el presupuesto para producir la 1ª temporada. "En general su participación en el proceso creativo ha consistido en revisar y dar notas en etapas fundamentales como guiones, animatics, y/o primeros cortes de cada capítulo. Han hecho aportes muy valiosos, y a la vez han confiado mucho en nuestros criterios y decisiones", sostiene Álvaro Ceppi, director creativo de la compañía.

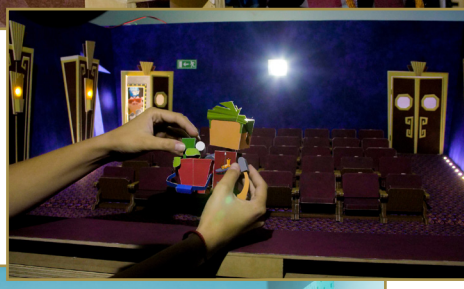


Inspirada en escenarios latinoamericanos, Matilde es la protagonista de la serie, quien a sus 12 años se descubre en cada capítulo con un nuevo poder absurdo con el que logra divertirse con Carlos, su mejor amigo. Y esa originalidad y frescura de Matilde es también la esencia de la serie, realizada en papermotion, o lo que es lo mismo: stop motion de puppets en papel combinado con expresiones faciales en 2D digital. Se trata de una técnica ideada por Zumbástico que finaliza en postproducción, a través de un sistema de emulación que imita los cortes e imperfecciones del papel en su composición.

Fruto de una profunda investigación de desarrollo en torno a cómo animar las expresiones de los personajes, el papermotion fue una solución creativa de producción que alimentó enormemente la propuesta artística. "Esta fue una decisión que nos llevó a un promedio de animación apto para el modelo de producción y presupuesto que teníamos para la serie y, que

Zumbástico Studios: coproduciendo sueños latinoamericanos en papermotion







sin pensarlo, también a la técnica que haría particular a este proyecto", explica Ceppi. Para llegar a esta solución fueron 18 meses de pre-producción a través de pruebas e investigaciones. Un laboratorio de exploración en el que participaron más de 80 personas: 6 en la animación stop motion, 9 en 2D/lipsync y otras 20 en storyboard, diseño y construcción. Una escuela permanente con vocación experimental que también ha comenzado a dar pasos en la educación continua formal, ofreciendo cursos especializados en alianza con universidades chilenas.

Con dos temporadas y con la agencia francesa Millimages a cargo de las ventas, "*Puerto Papel*" se ha emitido en una veintena de canales de todo el mundo, incluyendo Discovery Kids Latinoamérica, Clan/RTVE (España), RTP (Portugal), ABC (Australia), Mirror Entertainment (Italia), SVT (Suecia), Ceska TV (República Checa), Wow Dadi (China), Sony Pictures (India), HBO (Sudeste de Asia), TVB (Hong Kong), MBC y E-Vision (Medio Oriente y Norte de África), entre otros. En el historial de la serie también figuran laureles como los regionales Premios TAL, los colombianos India Catalina o finalista Prix Jeneusse; así como festivales internacionales como Annecy, Cartoons on the Bay, Golden Kuker, Ottawa o ITFS.

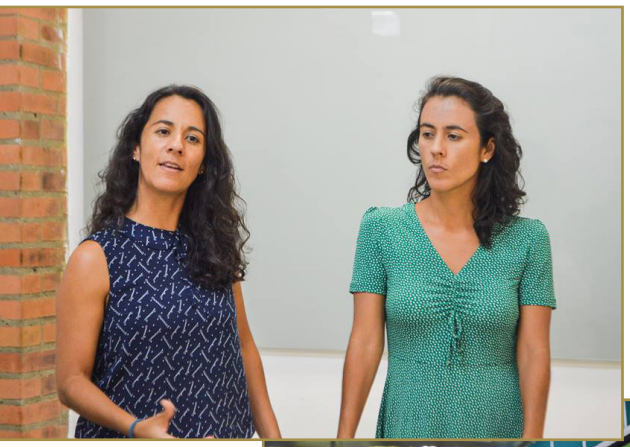
El papermotion vino para quedarse en Zumbástico. Después de "*Puerto Papel*" produjo "*Los Papelnautas*" (3 x 5'), una miniserie preescolar para Discovery Kids en la ya famosa técnica. Hoy es la principal marca de la casa, pero el espíritu innovador ha acompañado al estudio desde sus inicios en 2002, cuando se hacía llamar Solo Por Las Niñas y producía videoclips. Ya entonces apostaba por la hibridación de técnicas y la experimentación narrativa. En el camino, cada serie producida introdujo algún elemento transgresor que sembró el camino del universo de Matilde: "*Experimento Wayápolis*" (13 x 17') combinó técnicas, "Achú" apostó al contenido preescolar y musical, "*Zumbástico Fantástico*" (17 x 26') fue la primera serie original latinoamericana que se estrenó en Cartoon Network, "*El ogro y el pollo*" la primera íntegramente en stop motion del estudio y "*Horacio y los plasticines*" (52 x 7') exploró la coproducción internacional.

Hoy la compañía trabaja en llevar a la gran pantalla las historias de Matilde y sus amigos. "*Puerto Papel, La Película*" está en etapa de guion y cuenta con el apoyo de CORFO y el Ministerio de Cultura. Asimismo, la compañía chilena está produciendo una nueva serie para una major en Latinoamérica que también cuenta con financiación del Consejo Nacional de Televisión; y a medio plazo prevé realizar la tercera temporada de la exitosa serie.





Fosfenos Media: exportando contenido educativo infantil desde la capital de la salsa



Maritza y Marcela Rincón



Marcela Rincón

En un país centralizado como es Colombia, donde el sector audiovisual se concentra en Bogotá y Medellín, Fosfenos Media surgió en 2005 como el primer estudio de animación de la ciudad de Cali. Tras varios años trabajando en otros proyectos de cine y audiovisual, las hermanas Maritza y Marcela Rincón decidieron fundarlo apostando a la creación de contenidos de calidad para la infancia que promuevan los valores educativos y los imaginarios propios.

Pero las Rincón no solo regentan ese título de pioneras. También son responsables de *"El Libro de Lila"*, primer largometraje de la historia de Colombia escrito y dirigido por una mujer, la propia Marcela. Por su parte, Maritza produce este filme que, con la alemana Sola Media a cargo de las ventas internacionales, se ha distribuido en siete países, además de en Colombia: China, Estonia, República Checa, Polonia, Corea del Sur, India y Francia. En salas francesas logró superar los 50 mil espectadores, siendo el segundo filme latinoamericano más visto en salas comerciales galas en 2018. Asimismo, tras su estreno mundial en el Festival de Busan, la película ha tenido un intenso recorrido por festivales de todo el mundo.

Coproducido con el estudio uruguayo Palermo, el filme está protagonizado por Lila, una niña soñadora y aventurera, personaje de un libro, que repentinamente queda atrapada en un mundo al que no pertenece. Con elementos como la amistad, la memoria, la lectura, la naturaleza o la valentía para vencer al miedo se construye esta película que también es precursora en incluir la perspectiva de género en un largometraje infantil colombiano.



"El libro de Lila"

Además del filme, Fosfenos Media ha desarrollado el cortometraje "*El pescador de estrellas*" y la reconocida serie 2D "*Guillermina y Candelario*" coproducida con Señal Colombia. Además de en el canal público colombiano, se ha emitido en canales de Brasil, Chile, El Salvador, Estados Unidos, Perú y Venezuela.

Se trata de un contenido orientado a público de entre 5 y 8 años que también es pionero en Colombia. Inspirado en personajes afrodescendientes y escenarios y músicas del pacífico colombiano, la serie está protagonizada por dos hermanos traviesos que cada día viven una aventura de la mano de sus abuelos. "*Guillermina y Candelario*" tiene cuatro temporadas finalizadas y actualmente está en producción la quinta entrega. Las hermanas Rincón también trabajan en este momento en el desarrollo de "*The Kitchen*", serie web (10 x 11') de live action y animación 2D orientada a público infantil de entre 9-12 años; así como del que será su próximo largometraje, "*El susurro del mar*".



"Guillermina y Candelario"

Fosfenos también ha realizado otros contenidos por encargo, como la serie "*Vivir juntos*" de Señal Colombia y Canal Encuentro; o la serie "*Historias en Juego*" para el canal Tatuka TV de El Salvador, en la que se encargaron de la producción de animación, diseño de personajes y finalización.


Fosfenos Media

De escala local y de alcance internacional, una de las claves de la sostenibilidad de Fosfenos es la estructura del equipo: de forma permanente está integrado por las dos socias fundadoras, mientras que el equipo técnico y artístico va variando en función de los proyectos. "Por supuesto, tratamos de darle continuidad a nuestro equipo de trabajo y generalmente lo logramos. Normalmente los equipos están conformados entre 12 y 30 personas, aunque por no estar radicados en la capital y no poder tener un equipo de planta permanente, todo el tiempo lidiamos con la fuga de talento, por lo que también jugamos un papel de semillero y abrimos espacio de prácticas para la formación de profesionales en nuestras áreas de trabajo". Precisamente, Fosfenos también apuesta fuerte por la formación. En el caso de "*El libro de Lila*", el estudio invirtió entre ocho meses y un año en preparar a la treintena de personas que trabajaron en la película. "En los lugares donde no hay industria, las productoras asumimos las curvas de aprendizaje del equipo", señala Marcela.

Ánima Estudios: el motor de la animación en Iberoamérica

Fundado por José Carlos García de Letona y Fernando de Fuentes en Ciudad de México en 2002, Ánima Estudios es uno de los principales motores de la animación iberoamericana. Enfocado en la creación de contenido original de animación 2D y CGI orientado a público infantil y familiar, bajo su firma aparecen exitosos largometrajes que intregraron el top 5 de filmes mexicanos más vistos del año, como "*Don Gato y su pandilla*" (2011), "*La Leyenda de la Llorona*" (2011) o "*La Leyenda del Chupacabras*" (2016); o los más recientes "*Isla Calaca*" (2017) o "*Ahí viene Cascarrabias*" (2018). También es creador de series como la emblemática "*El Chavo animado*", coproducción con Televisa que fue emitida con gran éxito a finales de los 2000 en varios países de la región.



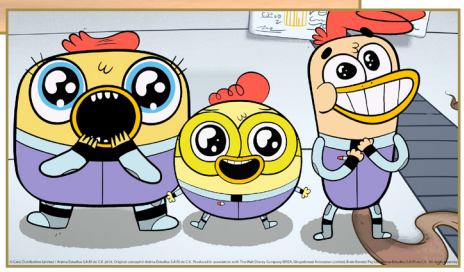
"La leyenda del Charro Negro"



"Ahí viene Cascarrabias"



"Cleo & Cuquin"



"Space Chickens in Space"

Ánima es también creadora de la primera serie de animación original que se produjo en América Latina para Netflix: "*Las leyendas*", emitida en todos los territorios y ya está en producción la segunda temporada, "*Las Leyendas: creaturas ocultas*". Otros títulos de series producidos por el estudio son "*Cleo & Cuquin*", "*PINY Institute of New York*" o "*Space Chickens in Space*".

El espíritu expansivo de Ánima ya lo ha sentido la región. Actualmente, el estudio cuenta con oficinas en Madrid e Islas Canarias, además de en la capital mexicana; y en este momento está analizando otra próxima apertura. Asimismo, el estudio está trabajando con tres proyectos de origen latinoamericano y se mantiene en búsqueda activa de ideas para largometrajes (acción y aventura con mucha comedia enfocadas a un público familiar), series de televisión (todos los géneros, para público infantil) y formatos digitales cortos (para público pre-escolar, especialmente con elementos musicales).

La regionalización del estudio también está prevista en otra de sus apuestas: la formación. En 2016, Ánima se alió con la escuela estadounidense CalArts para la actualización del equipo que, según explica Letona, "ha sido extraordinariamente exitosa. Ha funcionado tanto en reforzar las bases técnicas y de conocimiento del equipo actual, con su consecuente mejora en la calidad de nuestros proyectos, así como en poder ofrecer este beneficio a los artistas que buscamos se sumen a la familia Ánima". La productora prevé ampliar esta iniciativa en varios proyectos de la región en corto plazo.

Son varios los elementos que José Carlos García Letona, cofundador de Ánima, identifica como detonantes del éxito: compromiso y calidad del equipo humano para con los proyectos y el estudio; diversidad de proyectos con elementos creativos diferenciales; estrategia clara de crecimiento en constante reevaluación de cada una de las ventanas de negocio (digital, cine, televisión y servicios); capacidad de desdoblar los proyectos exitosos a otras ventanas y formatos y el enfoque en crear contenido de alcance mundial validado por alianzas con "compañías de primerísimo nivel dentro de la industria a nivel global".

La empresa mexicana mantiene una sólida visión de futuro con el impulso del talento en Átomo Network, una plataforma asociada a Channel Frederator que trabaja exclusivamente con creadores en español de animación original o que realicen videos vinculados a la cultura y la industria de la animación. Con 190 canales de Youtube afiliados de Argentina, México, Colombia, Chile, Perú, Venezuela y latinos residentes en Estados Unidos, la plataforma tiene un alcance global de 8,3 millones de seguidores.

William Turner, representante de Átomo Network, explica que el objetivo pasa por fortalecer las audiencias de la animación. "Sabemos que en nuestra región la animación se relaciona casi exclusivamente con público infantil, por lo que hace falta más esfuerzos por fomentar el consumo de animación enfocada a públicos adultos, así como la promoción de la cultura *friki, geek, otaku, nerd* o *gamer*". Con ese horizonte, ofrecen a los creadores técnicas para la optimización de su canal, metadata, etiquetas, *thumbnails* de sus videos; así como asesoría en la protección de contenidos a través de la herramienta Content ID, "que permite dar de baja o reclamar la monetización de terceros que suben videos de ellos sin su autorización. Esto les reporta más ingresos y tener mejor control de sus contenidos en la plataforma", señala Turner.

Algunos de los canales más relevantes en Átomo Network son el chileno Marmota Studio, que logró que su serie más exitosa, "*Personas cetáceas*", fuera doblada al inglés y publicada en un canal de Frederator Networks con más de 2.1 millones de suscriptores; el mexicano La Zona Cero, que creció un 78% desde su ingreso a Átomo y hoy llega a 850 mil seguidores; o el colombiano TrineoTV. Átomo también produce contenido original, como las series "*Super Épico*" y "*Las crónicas Troll*" del estudio barcelonés Nikotxán.

Alê Abreu: animación autoral viajante en la jungla industrial





El niño de "*O Menino e o Mundo*" bien puede servir de metáfora para la película del director y productor paulista Alê Abreu: una obra independiente y libre, realizada artesanalmente con mucho tiempo y cariño, viaja desde su universo artesanal a descubrir la jungla internacional de asfalto y alfombra roja. Sin embargo, a diferencia del niño, el filme se adaptó rápidamente a ese escenario industrial, encontrando un lugar incluso entre las películas de animación nominadas al Oscar en 2016.

Tras su premiación en el Festival de Annecy en 2014, fue reconocida con más de medio centenar de laureles en certámenes de todo el mundo y se distribuyó en un centenar de países, incluyendo Japón (New Deer), Estados Unidos (GKids) y Francia (Les Films du Preau). En territorio galo el filme de Abreu se estrenó en 90 salas y cortó más de 120 mil entradas en los varios meses que se mantuvo en cartel. Sin embargo, en la taquilla brasileña apenas alcanzó las 35 mil entradas vendidas, en su mayoría en circuitos independientes de arte-ensayo, donde se estrenó de la mano de Espaço Filmes.

Uno de los que quedó prendados del menino en Francia es Didier Brunner, histórico productor de animación que está al frente del estudio Folivari junto a sus hijos Pauline y Damian. El productor de "*Ernest & Celestine*", entre otros trabajos, está desarrollando un proyecto de serie documental de animación con los personajes de "*O Menino e o Mundo*" bajo la supervisión artística del director brasileño. Titulado "*Menino et les Enfants du Monde*", el niño y el perro del filme original viajan por el mundo encontrándose con otros niños. El proyecto ya tiene un piloto y está en busca de financiación. En paralelo, en Brasil hay otro proyecto de serie basado en el universo de la película, además de un juego.



El de Abreu es uno de los mayores hitos en los 101 años de historia de animación brasileña. Por un lado, internacionalizó la producción animada de Brasil, que comenzó a identificarse como un estilo; y también ayudó a visibilizar y articular el sector a nivel interno a pocos años del centenario. "*O Menino e o Mundo*" es una película radical, libre, que cabalga visualmente entre las líneas minimalistas y la policromía caleidoscópica; que hace de la música un personaje clave en una banda sonora sin diálogos. Abreu encontró la inspiración viajando por América Latina para la realización de un documental, "*Canto Latino*", que quedó en *standby* cuando apareció el niño. Pero el estilo lo viene cultivando desde la adolescencia, cuando comenzó a formarse en animación.

En 2008 estrenó su primer largometraje, "*Garoto Cósmico*", y en paralelo fue produciendo los cortos "*Sirius*" (1993), "*Espantalho*" (1998) y el premiadísimo "*Passo*" (2007). También creó la serie "*Vivi Viravento*" (2017), dirigida por Priscilla Kellen, coordinadora artística y ayudante de dirección de "*O Menino e o Mundo*". La serie, de 26 episodios de 11 minutos, se emite en Discovery Kids. Además, en paralelo ha ilustrado una treintena libros y ha realizado otras tantas exposiciones.



"Vivi Viravento"

El director y productor paulista hoy trabaja en "*Viajantes del bosque encantado*", su próximo largometraje del que ya está filmado un 20% y cuyo estreno está previsto para 2021. Se trata de una producción de Filme de Papel, la compañía de Abreu, y Buriti Filmes, la de Laiz Bodansky y Luiz Bolognesi. Ambas se han aliado para realizar también "*A Estrageira*", el próximo largometraje animado de Bolognesi ("*Uma História de Amor e Fúria*"), generando una suerte de núcleo de producción de animación autoral con vocación internacional en São Paulo. Precisamente, en "*Viajantes del bosque encantado*" se está trabajando en un esquema de coproducción con compañías de Luxemburgo y Francia. Y es que la nueva película del creador del menino más internacional también va de alianzas: los enemigos históricos menino lobo y menino oso deberán asociarse para sobrevivir frente a una fuerza externa amenazante.

