



UNIVERSIDAD MAYOR
para espíritus emprendedores

La rotopscopia en Chile

Alumna: Mariel Gordillo

Profesor guía: Salomón Balut

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2021

La rotoscopia en Chile

Mariel Gordillo
Escuela de Animación Digital, Universidad Mayor

Resumen

Con el fin de determinar si en Chile se realiza animación con rotoscopia y ya que no se encontró ningún tipo de guía o recopilación de piezas atinentes, en este ensayo se recolectan, contextualizan y analizan proyectos que incluyen rotoscopia realizados durante los últimos 20 años en el país. Esta investigación se plantea como una muestra de lo recopilado durante este estudio: el propósito no consistió en abarcar absolutamente todo lo que se ha producido en el país, pero sí ofrece una vista general acerca del tipo de proyectos que se han realizado, abarcando cortometrajes, largometrajes, series de TV, videos musicales y publicidad.

De esta manera, este ensayo se organiza de la siguiente forma: en primer lugar, se abordan las posibilidades que entrega la rotoscopia como técnica, la cual permite a los animadores explorar. En segundo lugar, se revisa y recopila material bibliográfico y audiovisual en búsqueda de piezas de rotoscopia en Chile. De ahí en adelante, la investigación diferencia unidades audiovisuales por formato; cada una de ellas, a su vez, cuenta con una explicación. Entonces, se procede en cada una a mencionar el contexto en el cual fue realizada la pieza, para luego comparar y analizar el arte/técnica. En ese punto, se realiza una conclusión parcial. Para finalizar este ensayo, la conclusión final consta de los resultados de esta investigación y tendencias detectadas.

Palabras claves: Rotoscopia, técnica, formato, video de acción real, experimentación, estética.

Abstract

In order to determine whether animation with rotoscoping is produced in Chile, and since there isn't any type of guide or compilation with pieces that use this technique, this essay is a compilation of projects that include rotoscoping carried out in the last 20 years in the country. This research is presented as a sample of what was collected during this study: the purpose was not to cover absolutely everything that has been produced in the country, but to offer a general view of the type of projects that have been made, including short films, feature films, TV series, music videos and advertising.

The essay is organized in the following way: first, the possibilities offered by rotoscoping as a technique are addressed. Second, bibliographic and audiovisual material is reviewed and compiled in search of rotoscoping pieces in Chile. From then on, the research differentiates audiovisual units by format; each of them with an explanation. Then, in each one there's mention of the context in which the piece was made, and the art is compared and analyzed. At that point, a partial conclusion is made. To conclude, the final conclusion consists of the results of this investigation and trends detected.

Keywords: Rotoscoping, technique, format, live action video, experimentation, aesthetics.

Introducción

La rotoscopia¹ data del nacimiento de la animación, cambiando el rumbo de esta para siempre y trayendo consigo nuevas formas de contar historias a través del medio. En 1917, pocos años antes de la creación de Fleischer Studios -desarrolladores de *Betty Boop* (1926) y *Popeye* (1929)- Max Fleischer patentó una nueva innovación tecnológica llamada rotoscopia, el cual le permitió usar fotogramas de grabaciones sobre una mesa y calcar la imagen para realizar dibujos animados. Esta implementación permitió aumentar la calidad y rapidez con la que se producía una animación, debido a que facilitó el proceso de producción. Esta técnica constituyó un gran aporte en la realización de los dos primeros largometrajes sonoros a color: *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), que utilizó el rotoscopia y marcaría el futuro de Disney; y *Los viajes de Gulliver* (1939), el cual fue desarrollado casi en su totalidad con rotoscopia. A partir de ese fin de década, esta forma de crear animación comenzó a ser utilizada en una gran cantidad de producciones a nivel mundial.

Hoy en día esta técnica cumple diversas funciones dentro de la animación: por un lado, se incorpora para hacer uso de movimientos reales como base de una animación tradicional y conseguir así un movimiento más natural; por otro lado, también se utiliza para conseguir una estética particular en la obra que permita explorar artísticamente, e incluso para efectos visuales, como es el caso de los sabres de luz en *Star Wars* (1977).

Actualmente en Chile, y según la información expuesta en el *Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana* (Farías, 2019), el tipo de animación desarrollada por casas productoras de manera masiva lo constituyen el 2D y 3D, aunque también se lleva a cabo Stop-Motion y animación de recortes. En su mayoría, la animación que se produce tiene como finalidad la publicidad y, en el mismo sentido, una parte importante de las productoras chilenas desarrollan creaciones en varios formatos. Como se puede observar en el estudio mencionado, existe registro de obras animadas realizadas en el país, sin embargo, resulta escasa la información disponible respecto a la utilización de rotoscopia. Esta última es la principal motivación detrás de esta investigación, la cual nos conduce a la siguiente interrogante: ¿Actualmente, se realiza rotoscopia en Chile?

En la búsqueda de respuestas, surgen nombres de personas que han trabajado con esta técnica, siendo algunos de estos los siguientes: Ariel Pereira, chileno quien hizo animaciones con técnicas mixtas durante los años ochenta en Alemania occidental, pero lamentablemente su trabajo no se encuentra disponible en la web. También destaca Vivienne Barry, que en el año 1994 realizó su cortometraje *Deriva*, el cual consiste en fotografías de una niña coloreadas a tinta y con uso de recortes. Como estos, hay otros ejemplos de desarrolladores previos al año 2000 que utilizaron rotoscopia en sus obras, sin embargo, el acceso directo a sus trabajos resulta casi imposible.

Existen formas muy variadas de realizar la técnica y dependen de cada autor, se puede realizar rotoscopia con todo material que se tenga a mano que inspire la realización del arte. Como señala Claudio Díaz, director del cortometraje chileno *Golpe de Espejo* (2008), “trabajamos en técnicas gráficas y técnicas manuales como las acuarelas, agua, tinta china. Rescatamos hasta elementos tan cotidianos como el café, el té, el vino, todo lo que pueda generar un cromatismo, una tonalidad, lo rescatamos” (párr. 2). En cuanto al trabajo en equipo, este proyecto en concreto optó por dar libertad creativa a sus animadores, Díaz comenta

¹ ¿Rotoscopia o rotoscopia?: La palabra no se encuentra en el diccionario, en este documento se escribe sin tilde ya que así se escribe en el medio y proviene de una palabra en inglés.

respecto a esto “cada uno desarrolla una estética diferente, particular. Porque son pequeñas obras de autor dentro de una gran obra” (2013). Aunque esta libertad artística no aplica a toda producción realizada con rotoscopia, como lo es la serie animada estadounidense *Undone* (2019) que mantiene un estilo visual consistente a lo largo de todos los capítulos.

El objetivo general de esta investigación consiste en analizar piezas animadas creadas en Chile que incorporen la técnica de rotoscopia en los últimos 20 años (2000-2020). Respecto a los objetivos específicos, estos se organizan de la siguiente forma:

1. Recolectar aquellas piezas animadas del periodo 2000-2020 que usen rotoscopia y presentarlas de manera cronológica, según las fechas especificadas.
2. Identificar el formato al que pertenece cada pieza, bajo las siguientes categorías: cortometraje, largometraje, serie, video musical y/o publicidad.
3. Comparar y analizar estilos artísticos y uso de técnicas mixtas bajo los siguientes criterios: ¿La pieza intenta simular animación tradicional o evidencia la técnica?, ¿es una obra de autor o hay ausencia de la identidad del artista?, ¿busca ser realista o explorar artísticamente?, ¿es minimalista o contiene detalles y/o texturas?

Actualmente la rotoscopia se puede realizar de maneras variadas: siendo la más similar a sus inicios la forma en la cual se imprimen imágenes para pintar sobre ellas, luego escanearlas y tener acceso al material desde la computadora. La segunda es realizar este mismo proceso de manera digital, disponer de un video en un programa que permita realizar animación (Photoshop, TVPaint, Art Rage, Toon Boom, entre otros) y trazar la referencia como se requiera. Otra opción digital es generar una animación 3D y realizar rotoscopia usando eso como base, y de esta manera generar una experiencia novedosa en el espectador. También se le llama rotoscopia en el área de efectos visuales al ejercicio en que un elemento añadido por el animador sigue el movimiento de alguna parte del video original.

Para esta investigación se revisarán las casas productoras que aparecen mencionadas en el *Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana* (Fariás, 2019) en busca de creadores que realicen rotoscopia. Adicional a esto se buscarán nombres de autores en *Animación. La magia en movimiento* (Barry, 2010) y el material que se encuentre disponible en internet.

Este ensayo se organiza de acuerdo a los formatos que se analizan. Cada unidad está separada por un objetivo específico ligado al objetivo general previamente establecido. Comenzando con la recolección de piezas, en esta etapa se ordenará el material de manera cronológica y separada por formato. Una vez recopiladas las producciones disponibles se organizará la información y se procederá a mencionar el contexto en el cual fue realizada la pieza, para luego analizar y comparar el arte/técnica bajo los criterios señalados en el objetivo específico tres. Después de eso, para cada formato se realiza una conclusión parcial. A modo de finalizar este ensayo, la conclusión final incorpora los resultados de esta investigación y tendencias detectadas.

Realización de la técnica

Son variados los métodos y materiales con los cuales se puede realizar rotoscopia, el único límite es la imaginación de cada artista. Dicho esto, dependiendo de la elección que tome el creador la manera de abordar la rotoscopia será diferente.

Si el animador decide tomar el camino más tradicional, tiene la posibilidad de usar mesa de luz para dibujar sobre la imagen impresa o simplemente trabajar en un estudio común. En este ámbito quien pinte o dibuje puede optar por materiales clásicos como acuarela, tinta china, óleo, etc. Un ejemplo de rotoscopia realizada con óleo es *Loving Vincent* (2017), cuya realización duró 10 años y en la cual sus animadores tenían que aprender a pintar como Vincent Van Gogh, cada fotograma de la película es uno de los 65.000 cuadros que fueron fotografiados.

En el caso de que quien realiza la pieza de rotoscopia tradicional lo decida, puede salirse de los márgenes establecidos para hacer arte y experimentar. Pintar con tierra, vino, recortes, cerámica, plastilina, etc. Cualquier material que apoye a la obra y como se verá sirve.

Ahora, si se desea realizar la pieza de manera digital también hay muchas posibilidades. Algunos programas que sirven para esto son Art Rage, TV Paint, Photoshop, entre otros. Cada programa requiere conocimientos específicos para utilizarlo, pero a rasgos generales se mantienen pasos similares: escoger cada cuántos frames se calcará, bajar la opacidad en la capa de imagen real, seleccionar un pincel a gusto y listo. ¡Comienza el proceso de animación! Aunque la mayoría de la rotoscopia digital se hace con imagen real también existe la opción de utilizar animación 3D o efectos especiales como base si es que quien anima así lo requiere.

Búsqueda de animación rotoscópica chilena

Esta investigación se realizó con varias aristas. Como punto de comienzo se revisó cada estudio chileno mencionado en el *Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana* (Fariás, 2019). En las páginas web de algunos se encontraron piezas de animación con rotoscopia, destacando los estudios Diluvio y Tapel Papiz, que en ambos casos se acercan a la rotoscopia de forma experimental.

La búsqueda de piezas se extendió a tres principales plataformas e internet; YouTube, Ondamedia y Moebius Animación. En esta última página existe un gran registro de animación latinoamericana, en su mayoría cortometrajes y videos musicales, dentro de los cuales se encontraron piezas chilenas y el nombre de un animador que se repetiría a lo largo de la investigación en cuanto a cortometrajes respecta, Claudio Díaz, parte del estudio Iconoanima.

Una fuente de mucha utilidad son los catálogos *Chilean Animation* de la Asociación Chilena de Animación (Animachi), de la cual solo se logró acceder al Catálogo 2020, que contiene información acerca de producciones animadas en realización y distribución de ese año en concreto. No se pudo revisar sus ediciones anteriores, sin embargo, además del catálogo, existe la revista *Chilean Animation*, de la cuales se revisaron las ediciones 2017, 2018 y 2019, con artículos acerca de algunas producciones, las que no contenían información de piezas que utilizan rotoscopia.

Anexo a esto, se analizó el libro *Animación. La magia en movimiento* (Barry, 2010), el cual fue un aporte más relacionado a contextualizar la animación chilena y conocer autores. En la *Tesis Doctoral: Animación artística en Chile 1995-2014* (Espinoza, 2015) se mencionan dos piezas animadas que usan la técnica y se agregaron a la recopilación de material. En la web CineChile se encontraron fichas técnicas y nombres de autores de varias de las piezas que son parte de la recopilación.

Muy probablemente existan más piezas además de las que se mencionan a continuación, aun así, este registro deja constancia de que en Chile se realiza rotoscopia con diversos objetivos.

Cortometrajes

Como es sabido, se entiende por cortometraje a una producción cinematográfica cuya duración, por definición es inferior a 35 minutos. Ahora bien, tanto en el universo de la animación como en el de la acción real, el contenido y técnica de la pieza no tiene limitación respecto a factores como temáticas abordadas, el estilo visual empleado y las técnicas utilizadas. El cortometraje es uno de los formatos más llevados a cabo por quienes realizan rotoscopia en Chile, seguido por el formato de publicidad y superado por el de video musical, con los cuales comparte un rango de duración reducido.

En base al material recopilado para esta investigación, la rotoscopia en cortometrajes se usa mayoritariamente para temáticas políticas y/o sociales. Posiblemente debido a que facilita mantener una narrativa cercana a la realidad, al mismo tiempo que permite exploración artística y elementos surreales.

La investigación acerca del uso de rotoscopia en cortometrajes permitió hacer un estudio de ocho obras, contempladas desde 2003 hasta el 2019. A continuación, se realizará un análisis de dichas piezas.

1. Reagan 1973

Año: 2003

Autor: Francisco Valdés

Duración: 03:59

Temáticas abordadas: política, realidades paralelas.



 *Figura 01 y 02.* De Reagan 1973, por F. Valdés (autor), 2003, Chile: independiente (<https://franciscovaldes.co.uk/work/reagan-1973/>)

Este cortometraje consta de escenas pertenecientes al filme *El Exorcista (1973)*. Son secuencias que fueron editadas y rotoscopadas a mano, resultando con más de 400 fotogramas. El material utilizado fue lápiz grafito en papel. La línea está en constante movimiento y las sombras varían, algunos planos son muy detallados en cuanto a luz y sombra, aunque hay momentos en que los personajes pasan de ser dibujos bastante realistas a mantenerse simples y sin mucho detalle de un plano a otro, incluso dibujando solo el contorno del elemento sin ninguna clase de relleno. Así, la pieza va variando en forma, pero se mantiene el estilo visual y materiales usados.

La inspiración de Francisco Valdés para crear este cortometraje llega con situaciones paralelas existentes entre Chile y Estados Unidos, el autor comenta que fue invitado a una conmemoración en New York por el 30° aniversario del golpe de estado en Chile, que coincidió también con el aniversario del ataque a las Torres gemelas. Luego, mientras buscaba cierta información notó que *El Exorcista* fue estrenada el mismo día que el golpe militar, de esta manera Valdés tomó la película para calzar ambos momentos.

En una entrevista realizada en octubre de 2009 con Elea Himmelsbach para Zoo Art Fair, una feria de arte sin fines de lucro, el autor dice que su trabajo además de mostrar el bizarro acto de un exorcismo intenta comentar acerca de la disparidad entre la superproducción de Hollywood y el cine de bajo presupuesto. Menciona también, que su cortometraje habla de su experiencia personal y la presencia norteamericana en Chile, y cómo esto ha influido en la historia política del país.

El cura y el demonio, cine de alto y bajo presupuesto, Chile y Estados Unidos. La intención del autor y el cortometraje comparten una relación entre fuerzas opuestas. Sin embargo, al ver el cortometraje sin el contexto otorgado por Francisco Valdés, la experiencia es diferente ya que la interpretación del espectador se conecta más con la película utilizada como base de la pieza. El uso de la técnica genera una atmósfera visual que separa a esta pieza del largometraje original y luce bien, pero narrativamente no se da a entender la intención del autor.

2. Golpe de Espejo

Año: 2008

Duración: 23:43

Dirección: Claudio Díaz

Compañía productora: Íconoanima

Temáticas abordadas: documental, política, memoria chilena.

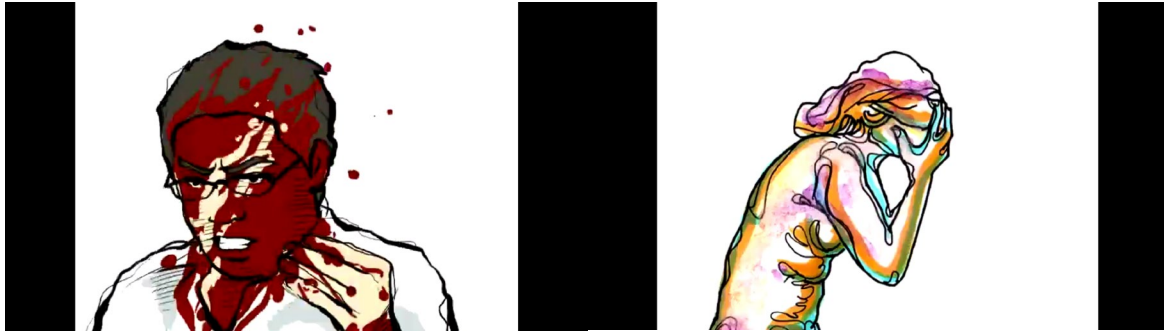


Figura 03 y 04. De Golpe de espejo, por C. Díaz (director), C. Pérez (productora), 2008, Chile, Iconoanima (https://www.youtube.com/watch?v=LrQpgVNcrJI&ab_channel=iconoanimacion).

Los creadores detrás de este cortometraje abordaron la historia reciente del país, pero de manera diferente: con animación. La pieza se conforma con varios testimonios acerca del Golpe de Estado en Chile desde la perspectiva de quienes nacieron en los periodos desde 1973 a 1989. Claudio Díaz, director del cortometraje describe de que trata de la siguiente manera:

Es una invitación a iniciar un viaje imaginario, junto a sus protagonistas, hacia un pasado reciente. Es la oportunidad de ser partícipes de un fragmento de nuestra historia, una historia velada que evocará imágenes, música, y objetos cotidianos, pero a través de un relato que presentará una visión inédita sobre un Chile que no queremos recordar, o recordamos mal y nunca. Un Chile que emerge del imaginario de los jóvenes hoy día, una ventana que mira desde el futuro hacia nuestro pasado reciente: 1973”.

(Universidad de Playa Ancha, 2008, párr. 2)

Se realizaron aproximadamente 30 entrevistas que incluyen a familiares de detenidos desaparecidos, torturadores, militares, entre otros. Quienes compartieron sus testimonios, para que luego sus historias puedan ser interpretadas por los actores. Cada historia narrada en la pieza tiene en común el Palacio de la Moneda y corresponde a respuestas de preguntas, es decir, en un principio no hay un guion más que las interrogantes planteadas a cada persona. En este sentido la animación rotoscópica se complementa bien con la temática de la pieza, ya que a medida que el personaje habla, el trazo y forma de pintar varía dependiendo de qué es lo que dice o las emociones que expresa. Cabe mencionar que los segmentos de cada personaje lucen diferentes unos de otros, es decir, este cortometraje posee estilos artísticos variados a lo largo de la pieza.

El director comenta en una entrevista para el programa de televisión *Animación, Chile en movimiento*, que a los animadores se les dio un pequeño parámetro, y a partir de eso trabajaron de forma libre. Esta forma de producción hace del cortometraje un proyecto de interpretación artística coral, en la cual cada artista desarrolla una estética particular: “son pequeñas obras de autor dentro de una gran obra”, añade Díaz.

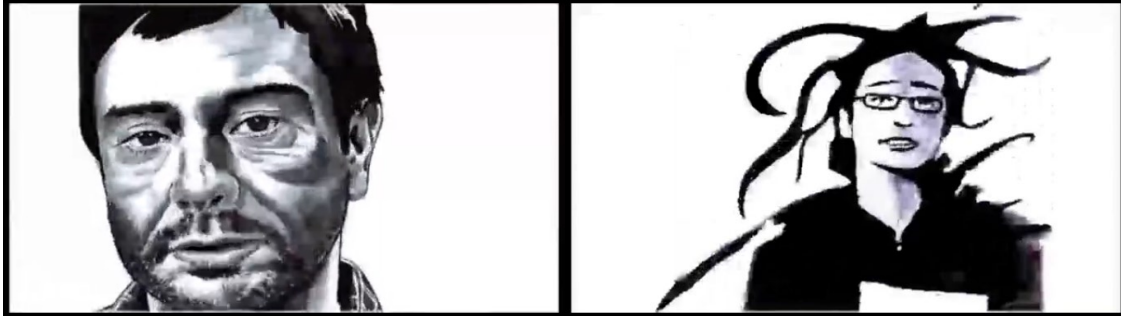


Figura 05 y 06. De Golpe de espejo, por C. Díaz (director), C. Pérez (productora), 2008, Chile, Iconoanima (www.facebook.com/watch/?v=354289135812089)

Durante la producción se rescata todo lo que pueda servir para pintar, desde materiales tradicionales como lo son las acuarelas, tinta china y lápices, hasta cosas cotidianas que encontraban en su estudio y que pudieran utilizar como vino, café, té, entre otros. Respecto a la animación, hay elementos abstractos y abiertos a la interpretación del espectador, los contornos de los personajes se mueven y cambian de forma constantemente, se evidencia uso de colores y formas que no siguen una lógica realística pero que acompañan eficientemente a las historias narradas.

Esta mezcla entre lo real y la interpretación personal que le otorga cada artista ocupa rotoscopia para los testimonios, consiguiendo un movimiento fluido y naturalista, mientras que para las evocaciones se hicieron ciclos animados en 2D con línea vibrante, alto uso de *Morphing* (deformación) y experimentación en los elementos visuales que ayudan a contar la historia. A través de la animación con técnicas mixtas se realzan las vivencias de sus protagonistas.

3. Chile Imaginario

Año: 2012

Duración: 21 minutos

Dirección: Claudio Díaz

Compañía productora: Íconoanima

Temáticas abordadas: documental, política.

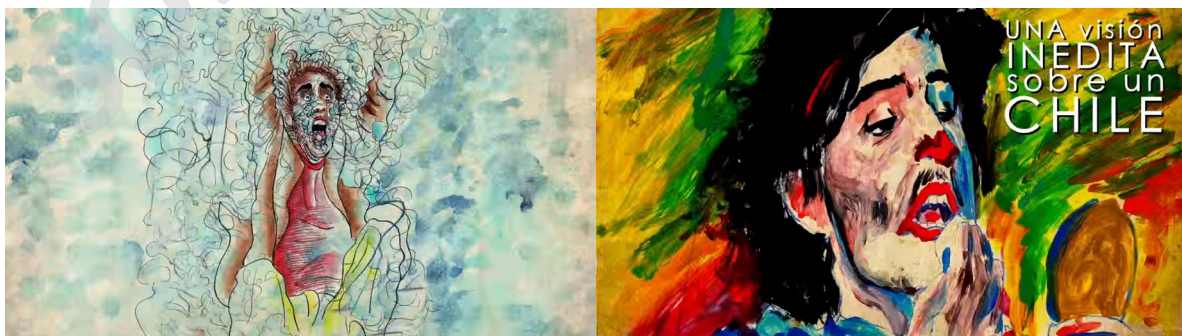


Figura 07 y 08. De Chile Imaginario, por C. Díaz (director), C. Pérez (productora), 2012, Chile: Iconoanima (<https://www.youtube.com/watch?v=Fc4nNopowHE>).

Este proyecto, fue realizado por Iconoanima, la misma compañía productora de *Golpe de Espejo* y la pieza que viene a continuación, *Valparaizoo*. Comparte bastantes similitudes con el primer cortometraje mencionado, ya que tienen temáticas similares y ambas piezas son animación documental. Nuevamente, la pieza es de interpretación coral, en la cual cada artista aporta un poco de sí mismo al cortometraje mediante dibujos expresivos y libertad artística. En este documental animado se utilizan nueve miradas distintas, cada individuo habla de memorias acerca de un imaginario del pasado reciente. Claudio Díaz tiene escrito lo siguiente como descripción del trailer, en su cuenta de YouTube:

Escuchamos nueve Testimonios. Un diálogo espontáneo y profundo que profundizara en la memoria y en el testimonio Social de nuestro País, donde jóvenes (nacidos entre 1973 Golpe de Estado y 2010 Bicentenario de Chile) responden de manera espontánea a preguntas sobre dicha época (1973 - 2010), y dependiendo de sus respuestas, evocarán los contextos visuales de cada período, que se convertirán en ciclos animados, donde niños, jóvenes y viejos conviven en el Chile actual, mientras emprenden un viaje imaginario, desde un pasado individual, hacia un futuro colectivo. (2012, párr. 1)

La forma de realizar la técnica resulta terreno común para este estudio, y en esta ocasión tienen una estética más pulida. El estilo varía con cada personaje, en algunas ocasiones se utiliza línea, mientras que en otras es pintura sin contorno. El cabello, gesticulaciones y palabras dichas por los personajes influyen en la imagen que se muestra, cambiando lo que se muestra en los backgrounds o añadiendo props a través de *morphing*.

Tanto *Chile Imaginario* como *Golpe de espejo* abordan temáticas políticas acerca del pasado reciente del país utilizando la animación documental como medio y son las piezas de mayor duración en el formato de cortometraje (más de veinte minutos). La utilización de rotoscopia permite mantener cierto realismo en el movimiento de los personajes a la vez que explorar y evocar imágenes con la libertad que trae consigo la animación, y es así, como historias de personas son contadas a través del arte.

4. Valparaizoo

Año: 2013

Duración: 10:47

Dirección: Claudio Díaz

Compañía productora:  iconoanima

Temáticas abordadas: surreal, animación documental



Figura 09 y 10. De Chile Imaginario, por C. Díaz (director), C. Pérez (productora), 2014, Chile: Iconoanima (https://www.youtube.com/watch?v=tEOKYs_2TPY&t=1s&ab_channel=ClaudioDiaz).

La Sra. Lupita sale de compras al Mercado Cardonal en Valparaíso, su gato está perdido y el entorno comienza a volverse surreal. Valparaíso es un zoológico y el mismo autor lo describe como una caja de pandora en la cual no sabes qué encontrarás. La protagonista realiza un viaje imaginario y psicodélico en el cual sus interacciones con otras personas se verán deformadas. Cuando la Sra. Lupita comienza a ver que todos a su alrededor son animales entra en pánico y el tratamiento sonoro cambia drásticamente de plano en plano, generando una sensación de caos donde ella se enfrentará a subconsciente y los prejuicios que tiene de las personas con las que se encuentra en el mercado.

La introducción al artículo de Pamela Riveros Ríos para Solomonos Magazine resulta una excelente introducción a lo que es *Valparaizoo*:

Son 20 mil cuadros en acuarela y mil ilustraciones de fondos, que no están almacenados en un disco duro, sino que están físicamente en hojas de croquis. Este intenso trabajo significó dos años para Claudio Díaz y su equipo, quien, por medio de su reconocido concepto de cine de autor, retrata la historia de una mujer, que a través de sus expresiones y sensaciones, nos lleva a un viaje surrealista por el Mercado de Valparaíso. (s.f., párr.1)

Para producir la pieza se grabó en un estudio con pantallas de croma. Los actores debían ponerse máscaras y simular ser animales, sin saber mucho acerca de sus roles hasta que vieron el cortometraje. La actuación es teatral, con movimientos y expresiones exageradas. No se pronuncian palabras, pero si se encuentran presentes voces, que consisten en “balbuceos”, como si hablasen en otro idioma.



Figura 11, 12 y 13. De VALPARAIZOO, Process creative, por C. Díaz (director), 2015, Chile (<https://vimeo.com/112828516>).

Después de grabar a los actores se realizó el entintado y color. Se evidencian algunas elecciones artísticas de Claudio Díaz que fueron influencia y tuvieron desarrollo en sus obras anteriores: *Golpe de Espejo* y *Chile imaginario*. En ambos casos se exploró formas de pintar para la rotoscopia y la presencia de *Morphing* en momentos concretos para dar énfasis a emociones o movimientos de los personajes. Aunque a diferencia de sus dos cortometrajes anteriores, en esta propuesta el estilo se mantiene consistente durante toda la pieza.

El uso de la técnica en esta pieza permite explorar la perspectiva surreal mientras se mantienen elementos de la realidad que brinda la imagen de acción real. Además de generar una atmósfera interesante que expresa eficientemente al lugar que representa, complementando la historia y tono narrativo.



Figura 14 y 15. Fotogramas de Valparaizoo, por C. Díaz (director), C. Pérez (productora), 2014, Chile: Iconoanima (fotografías por Solomonos: <https://solomonos.com/home/valparaizoo/>).

5. Ojos de Linterna (2016)

Año: 2016

Duración:

Dirección: Fanny Leiva Torres, José Miguel Barriga

Compañía productora: Tapel Papiz Producciones

Temáticas abordadas: terror, psicológico.



Figura 16 y 17. De Ojos de Linterna, por F. Leiva, J.M. Barriga (directores), M. Salazar, F. Rodríguez (productores), 2016, Chile: Tapel Papiz producciones (<https://vimeo.com/203727113>).

La historia trata de Moni, una joven de 17 años que recorre las calles de Estación Central, donde se encuentra con *Ojos de Linterna*, su amiga imaginaria de la niñez que revive todos sus miedos de la infancia. Esta pieza es experimental en su ejecución y logra generar una estética propia, evoca suspenso y provoca la sensación de estar en un lugar tenebroso.

Ojos de Linterna es el trabajo de proyecto de título universitario de los autores y se ha presentado en varios festivales. Fanny Leiva reflexiona:

El trabajo nace de las ganas de manifestar de una manera más sensorial lo que es sentir estos terrores, estos miedos, que son algo que en general se queda en la infancia, pero que a algunas personas los siguen persiguiendo para siempre. Es algo que todos tenemos, pero que está -de alguna forma- oculto. (2017, párr. 5)

Ojos de linterna contiene rotoscopia análoga, son 7200 fotogramas intervenidos manualmente. El proceso consiste en grabar el material, imprimir los fotogramas e intervenirlos uno por uno, escanearlos y volver a hacer un video con ellos. Rayones y elementos pintados sobre la imagen es lo que hace calificar esta pieza en la lista. Sin embargo, este cortometraje es mucho más que solo eso, se evidencia el uso de acción real y se utilizan materiales cotidianos como por ejemplo trozos de plástico, billetes de lotería, envoltorios de dulces, acrílico, esmalte de uñas, etc.

Transiciones de planos en los cuales rompen los fotogramas para pasar al siguiente, sumado a que mojan el papel para realizar manchas e integran materiales no convencionales hacen de esta pieza con técnica mixta un cortometraje experimental, tanto visualmente como en la forma de narrar. La pieza incluye la hora y fecha de grabación haciendo que parezca una cámara de seguridad. Todo esto complementa muy bien la historia que se cuenta, la atmósfera que genera hace de este cortometraje una experiencia sensorial con una estética oscura que captura el centro de Santiago durante la noche.

6. Pareman vs Paco-bot

Año: 2019

Duración: 01:28

Autor: Felipe Bañados (Pipoxo)

Temáticas abordadas: Conflicto social, pelea, imaginario cultural.



Figura 18 y 19. De Pareman vs Paco-bot, por F. Bañados (autor), 2019, Chile.
(<https://www.facebook.com/watch/?ref=external&v=444961209528332>).

Felipe Bañados, bajo el seudónimo de Pipoxo en redes sociales, realizó esta animación a propósito del estallido social ocurrido en Chile durante octubre de 2019 y tuvo alta viralización en internet. Según la introducción al comienzo del cortometraje, el contexto es el siguiente: Piñera ha decidido sacar un nuevo modelo de carabinero a reprimir las protestas, el Paco-Bot, y Pareman se enfrentará a ellos.

Esta pieza utiliza personajes del imaginario popular que nacieron en las movilizaciones y adquirieron notoriedad durante ese periodo, convirtiéndose en íconos. El tono del cortometraje es acción y muestra la pelea entre fuerzas opuestas: Pareman y el Negro Matapacos versus Paco-Bot.

Se observan algunos elementos 2D pero en su mayoría la animación es rotoscopia, según respuestas del autor a comentarios del video, las grabaciones de acción real consiste en una mezcla de varias películas de acción. El fondo es de un solo color, y los personajes resaltan debido a que fueron dibujados con lápiz rojizo, a excepción de Negro Matapacos que mantiene colores similares a los del can real.

En este caso, la técnica facilita animar el combate y potencia los movimientos rápidos de los personajes ya que en momentos de mayor tensión la línea dibujada se vuelve desordenada, pero manteniendo el estilo visual consistentemente a lo largo del cortometraje.

7. Archivos del Estallido

Año: 2019

Autor: Colectivo Ojo Chile

Duración: 04:22

Realización: Taller de Animación #OjoChile

Productora: Diluvio

Temáticas abordadas: Estallido social, protestas

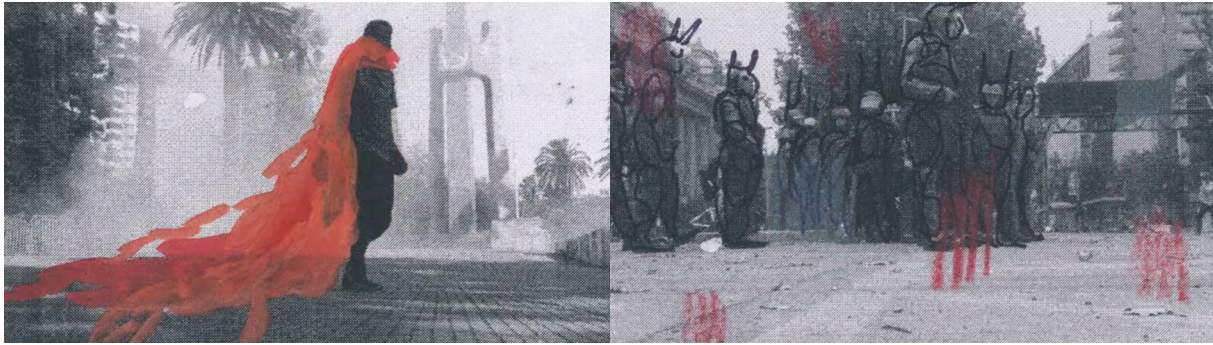


Figura 20 y 21. De Archivos del Estallido, en Taller de Animación #OjoChile, 2019, Chile: Diluvio (<https://vimeo.com/477624022>).

Este cortometraje fue realizado por el Taller de Animación #OjoChile, Workshop organizado por Niles Attalah. El colectivo fue creado durante el estallido social desde octubre a diciembre de 2019 en Santiago y participaron alrededor de 80 estudiantes, quienes grabaron durante las protestas. La pieza muestra como fue el panorama en las protestas, como se comportaba la gente y las confrontaciones con la policía. Respecto al trabajo sonoro, se escucha la ciudad en todo momento, ruidos varios, voces, algunos gritos, caceroleos y silbidos.

El cortometraje estrenó en el Festival Internacional de Documentales de Santiago, que como menciona en su página web, por esas fechas estaba buscando abrir el festival como un espacio de reflexión y discusión sobre la contingencia, por lo tanto invitaron a colectivos, realizadores y agrupaciones a participar en la convocatoria de ARCHIVO EN PROCESO, una sección no competitiva destinada a exhibir videos realizados desde el 18 de octubre con el fin de generar un conversatorio abierto para dialogar acerca de lo que estaba ocurriendo en Chile.

Para su realización, las secuencias de video se imprimieron cuadro a cuadro para ser intervenidas por los estudiantes. La animación fue hecha a mano sobre papel sin color, en el cual utilizaron materiales como: plumones, pintura, crayones, etc. Los colores añadidos por los estudiantes están en constante cambio, hay líneas que aparecen y cambian de forma rápidamente.



Figura 20 y 21. De Ojo Chile Animation Workshop, 2019, Chile: Diluvio (<http://diluvio.cl/projects/ojo-chile-animation-workshop/>).

Los videos de base en algunos casos tienen el papel gastado y dificulta distinguir bien lo que hay en la puesta en escena, así, la vista se mueve directamente hacia los elementos animados. En algunos planos se pinta completamente a las personas que aparecen en el video y en otros se delinea solo la silueta, a veces dibujando patrones a su alrededor. También, hay

planos en los cuales se pinta lo que está de fondo, ya sean edificios, el piso, fuego o carros lanza agua, entre otras cosas, cabe añadir que en algunos planos agregaron elementos nuevos.

Este proyecto es un ejercicio de expresividad, generando otra forma de interpretar la realidad, además de servir como un registro del estallido en el cual se unieron muchas personas para participar. El colectivo que realizó *Archivos del Estallido*, durante el mismo periodo también trabajó en un videoclip musical para Camila Moreno (página 30) y videos cortos que fueron lanzados por #OjoChile, además de distribuidos en redes sociales durante el estallido.

8. Trisomitas

Año: 2019

Autor: Esteban Pérez

Duración: 05:46

Temáticas abordadas: Contemplativo, ficción



Figura 22 y 23. De Trisomita, por E. Pérez (autor), 2019, Chile: (<https://ondamedia.cl/#/player/trisomitas>).

Para la EXPO Surmundo 2019, el autor comenta que la idea para este cortometraje surgió en una conversación con amistades, en 2017, cuando Corea del Norte estaba realizando pruebas de bombas atómicas y los medios de comunicación planteaban ideas acerca de una nueva guerra mundial. Él se preguntó: ¿qué es lo que a nosotros nos llevaría a la extinción? Pues el razonamiento, con el cual la humanidad ha descubierto tantas cosas, pero que sin embargo nos ha otorgado la tecnología para destruirnos.

El contexto de Trisomitas es uno donde todos desaparecen a excepción de las personas con trisomía en par 21 (síndrome de Down). Esta pieza fue animada cuadro a cuadro y la técnica es híbrida, es decir, contiene animación tradicional e incluye rotoscopia en algunos planos.

En un intercambio de correos electrónicos con Esteban Pérez (junio, 2021), él comentó que usó rotoscopia en búsqueda de una estética deseada, y a la hora de elegir que animar con la técnica, grabó constantemente cosas de su interés y rotoscopeo los videos que decidió utilizar para el cortometraje.

Tanto los aspectos visuales, las texturas que aporta el lápiz y la paleta de colores resultado de los materiales usados generan una atmósfera contemplativa que resulta agradable a la vista. El sonido también aporta gratamente a la sensación general del cortometraje.

Conclusión: Cortometrajes

Este primer formato abordado en la investigación cuenta con piezas que, en su mayoría, abordan temáticas relacionadas a ámbitos políticos y/o sociales en Chile. Se puede observar bastante el interés por recordar parte de la historia del país y tratar temas relacionados a la contingencia. Solo tres cortometrajes se separan un poco de esta línea: *Valparaizoo*, *Ojos de Linterna* y *Trisomitas*, que presentan temas sociales como el resto, pero en cuanto a tono, optan por un camino más surrealista, apuntando más hacia la experiencia que podría generar en el espectador la visualización de la pieza, sin explicar tanto qué mensaje quieren expresar y dejando espacio para la interpretación de quien la ve. En la mayoría de los cortometrajes, el material de video es contenido propio, grabado por los autores, a excepción de *Raegan 1973* y *Pareman vs Paco-Bot* que utilizaron películas preexistentes como base de la animación. Cabe mencionar, que un estudio de animación realizó tres de las piezas de esta selección: Iconoanima, que actualmente siguen produciendo cortometrajes.

Por otro lado, aunque no es un objetivo de esta investigación, cabe mencionar que en redes sociales se realiza bastante rotoscopia, no obstante, al cumplir una función de portafolio para los autores o como una forma de conseguir seguidores, estas creaciones no se incluyeron en este estudio. En el caso de *Pareman vs Paco-bot*, que se viralizó por el contexto social a finales del año 2019, se le consideró para esta recopilación, ya que cumple con la definición de cortometraje y no es exclusivamente un material hecho para redes sociales.

De esta manera, también es posible afirmar que la forma de realizar rotoscopia varía bastante de corto en corto. La mayoría de los casos optaron por un camino análogo, en el cual imprimieron los fotogramas a trabajar y en otros se utilizaron exclusivamente programas para animar digitalmente. En el primer caso, existe experimentación por parte de algunos de los autores, que usaron materiales no convencionales para generar la atmósfera deseada. A rasgos generales y en el lado más convencional, se observó bastante el uso de lápiz grafito, tinta china y acuarelas.

Series animadas

En esta sección de la investigación, cabe hacer mención de que emergió una dificultad, la cual consistió en que no fue posible encontrar series animadas elaboradas con la técnica de la rotoscopia. Debido a esta razón, la selección llevada a cabo se enfocó en la apertura de serie de una producción, tal como se expone más adelante.

Para este formato, como se acaba de mencionar, se encontró una pieza, la cual consiste en la secuencia de apertura de la siguiente serie televisiva con acción real:

1. **Bim Bam Bum**

Año: 2013

Duración: 30 segundos

Dirección: Matías Stagnaro

Compañía productora: Invercine, TVN

Temáticas abordadas: Policial

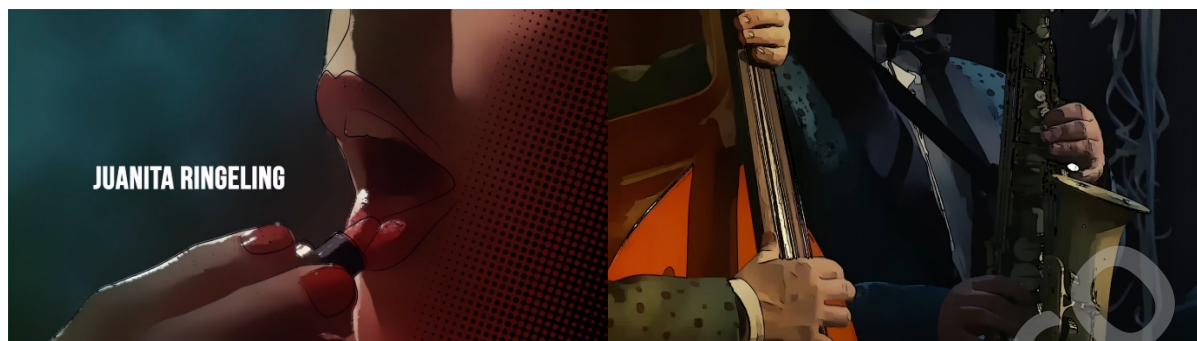


Figura 24 y 25. De *Bim Bam Bum*, por Matías Stagnaro (director), M. Cardone, R. Goldschmied (productores ejecutivos), 2013, Chile: Invercine (<https://vimeo.com/69119811>).

Bim Bam Bum es una serie de televisión que consta de una temporada y once episodios. Está ambientada en Santiago de 1957, la historia sigue a una mujer que desea ser vedette y al llegar a la ciudad, comienza a trabajar en el teatro de revista *Bim Bam Bum*. Las cosas van bien hasta que ocurre un homicidio.

El tono de esta pieza funciona como introducción a la atmósfera del lugar. Tanto la música que suena, las proporciones realistas de los personajes y una estética con texturas similares a las de un cómic o revista de la época aportan a situar temporalmente al espectador. La energía que produce grita baile tras bambalinas y crimen.

Conclusión: Series animadas

En Chile aún no hay un acercamiento a la técnica como se ha hecho en el extranjero, esto es, en países como Estados Unidos y Japón, en los cuales se han realizado series con la técnica para ser vistas internacionalmente.

En Chile, se produce en su mayoría series de acción real y en el caso de la animación, se utilizan otras técnicas. Quizás hay más rotoscopia realizada para series en Chile, a las cuales no se pudo acceder durante el transcurso de la búsqueda, sin embargo, no cabe duda de que este es el formato en que menos se utiliza la técnica: en solo una pieza. En este caso puntual, probablemente se escogió utilizar la técnica porque visualmente funciona correctamente para representar a un Santiago bohemio de los años 50. La serie de la cual se habla aquí y que fue investigada en el desarrollo de este ensayo, se trata de *Bim Bam Bum*. Tal como se especificó en el análisis, para esta serie solo se utilizó la técnica de la rotoscopia en la secuencia de apertura, no en el resto de la producción. La rotoscopia, en este caso, durante la apertura de la serie, y gracias también a los colores, a la textura, al ritmo y la música, generan una atmósfera que evoca la época y el espíritu propio de las noches de un local como este. De este modo, la serie intenta introducir al espectador a la sensación y espíritu nocturno, del legendario *Bim Bam Bum*, proyectando el ambiente tras bambalinas. Considerando el contexto de la serie completa, resulta coherente, entonces, que se haya optado por utilizar la rotoscopia solo en la apertura, tomando en cuenta las razones recién expresadas.

Largometrajes

Por definición, un largometraje es una película cinematográfica de duración superior a una hora y puede abarcar cualquier género. A nivel global, las películas animadas de esta extensión más masivas suelen estar dirigidas a públicos jóvenes, sin embargo, existe una gran cantidad de contenido para otros rangos etarios.

Las piezas recopiladas para este formato varían en su forma y duración. En el primer caso la rotoscopia complementa la animación 2D en una secuencia específica para facilitar la animación. En la segunda pieza de esta lista, también se encuentra una pieza de corta duración, concretamente porque se trata de la apertura para una película extranjera. En cambio, la tercera de la lista se trata de una pieza en la cual el uso de rotoscopia coincide con la definición de largometraje ya que se hace uso de la técnica durante el transcurso de la cinta.

Las tres piezas realizan rotoscopia con propósitos diferentes, a continuación, se ahondará en cada una.

1. Ogú y Mampato en Rapa Nui

Año: 2002

Duración: 75 minutos

Dirección: Alejandro Rojas Téllez

Compañías productoras: Cineanimadores (Chile), Animagic Estudios (España)

Temáticas abordadas: Infantil, imaginario cultural.

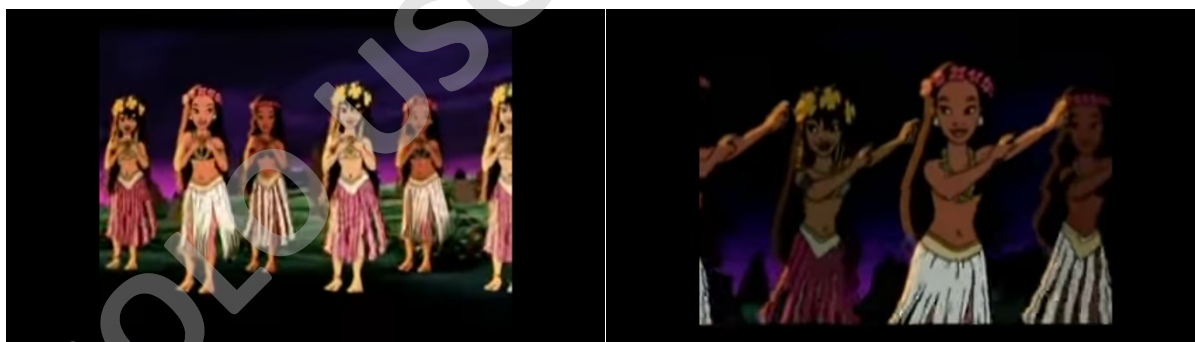


Figura 26 y 27. De Mampato, por A. Rojas (director), J. Garretón (productor ejecutivo) J. Villalón (productora), 2002, Chile: Cineanimadores y Animagic Estudios (<https://www.youtube.com/watch?v=L-TXpDX3xck>).

Esta película acompaña a Mampato, niño que gracias a un cinturón espacial puede viajar por el tiempo y llega a Rapa Nui, donde tendrá aventuras y adquiere aprendizaje acerca de la cultura local, acompañado de su amigo Ogu y personas de la isla. Tanto el material de origen como la película ofrecen riqueza cultural. Basado en los comics *Mampato* de Themo Lobos, que en 1968 lanzó su primera edición en la revista del mismo nombre y con el tiempo, el mundo en el que habita Mampato y su franquicia se expandirían.

El largometraje está basado en el séptimo libro de Mampato llamado *Mata-ki-te-rangui*, que en su traducción al español significa “ojos que miran al cielo” y hace referencia a los Moai.

Se trata de la primera película moderna de animación chilena y según una entrevista realizada por Cooperativa.cl la cinta fue elegida para representar a Chile en la preselección de filmes que compiten en la categoría de película extranjera por su calidad técnica (2002, párr. 1), elementos artísticos y la representación de elementos importantes del imaginario de la cultura popular chilena.

Para poder confirmar que se utilizó la técnica en el filme, se contactó a Alejandro Rojas, director la pieza que comentó:

Usamos la rotoscopia en la escena donde bailan unas mujeres pascuenses. Los bailes de la cultura Rapanui tienen movimientos específicos que comunican mensajes, entonces la grabamos con la música de la canción que se compuso para esa escena. Ella hizo el baile siguiendo lo que dice la letra de la canción haciendo movimientos con los brazos y cuerpo. Después de modo digital trasparamos ese baile al personaje diseñado para esa escena. (comunicación personal, 4 de junio, 2021)

Al usar el diseño de personaje establecido, la rotoscopia se utiliza como una herramienta con el fin de simular animación 2D y facilitar el proceso de animación en movimientos específicos. Solamente se utilizó la técnica para esto y cumple su función como corresponde, se camufla.

2. Elektra Luxx

Año: 2010

Duración: 2 minutos (1 hora y 44 minutos)

Dirección: Moisés Arancibia

Compañía productora: Smog

Temáticas abordadas: Industria de la pornografía

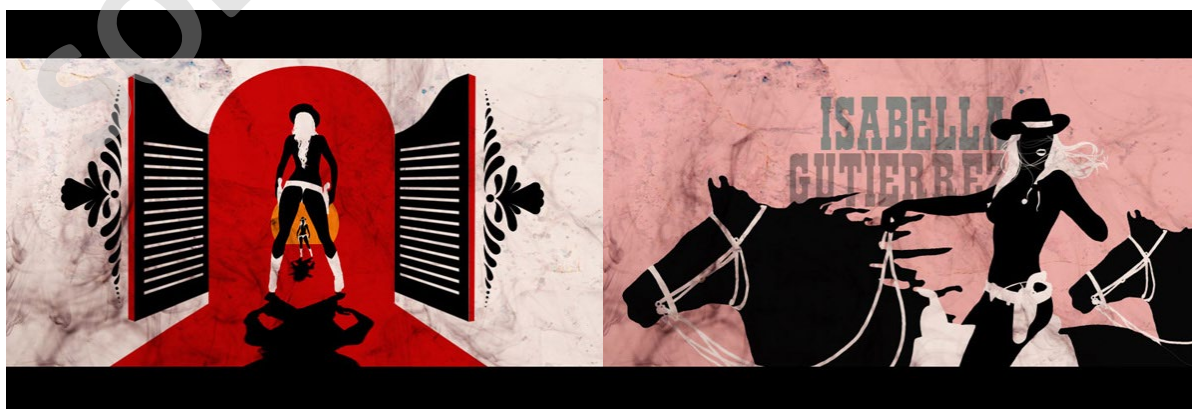


Figura 28 y 29. De Elektra Luxx, por M. Arancibia (director), R. González (productor ejecutivo), 2010, Chile: Smog (<http://www.smog.tv/elektra-luxx/>).

La película fue realizada por Gato Negro Films y dirigida por Sebastián Gutiérrez, de nacionalidad venezolana y residente en Los Ángeles (California). El director se contactó con Smog, estudio chileno que realiza animación, para desarrollar la secuencia de apertura en su película y, con la dirección de Moisés Arancibia, comenzaron a trabajar. Además de este fragmento animado, Smog diseñó los logotipos de la película y Gato Negro Films.

Esta pieza tiene como protagonista a una famosa actriz, Carla Gugino, quien, a la vez en el filme, interpreta a una actriz pornográfica que busca darle un vuelco a su carrera, ya que se encuentra embarazada. Por esta razón, comienza a realizar clases acerca de sexo a amas de casa.

Respecto a la técnica, la utilización de rotoscopia para este filme, cumple una función introductoria al trabajo y vida de este personaje ficticio. El principal punto de atención al observar cómo se utilizó tiene que ver con el uso de siluetas para que el espectador se enfoque en el personaje, lo que está ocurriendo y dar a entender que se trata de su trabajo como actriz y no de ella como persona, aunque esta recorra parte importante de su vida laboral. El color negro se utiliza en personajes, animales y algunos objetos inanimados de la puesta en escena, cada plano genera contraste entre esos elementos principales y el fondo, que incorpora texturas y varía en la saturación de los colores utilizados.



Figura 30 y 31. De Elektra Luxx, por M. Arancibia (director), R. González (productor ejecutivo), 2010, Chile: Smog (<http://www.smog.tv/elektra-luxx/>).

3. Los Magníficos

Año: en desarrollo

Duración: 65 minutos

Dirección: Fanny Leiva, José Miguel Barriga

Compañía productora: Tapel Papiz

Temáticas abordadas: documental, comunicación



Figura 32 y 33. De Los Magníficos - Trailer, por F. Leiva, J. Barriga (directores), M. Salazar (productora), 2017, Chile: Tapel Papiz (<https://www.youtube.com/watch?v=MfYTX1iyTsk>).

De los creadores del cortometraje *Ojos de Linterna* llega otra pieza visualmente experimental, aunque esta vez con una atmósfera y temática completamente diferente. La ficha de este largometraje en el *Catálogo Chilean Animation 2020* contiene la siguiente sinopsis:

En una escuela diferencial en Santiago de Chile, un grupo de 7 niños diagnosticados con autismo y con poco desarrollo de lenguaje verbal se hacen llamar Los Magníficos. A través de témpera, glitter y stickers, estos niños transforman su entorno comunicándose a través de su arte. Si bien su día está marcado con rituales, instrucciones y control, y la desobediencia de los niños hace parecer que la situación es caótica, al final del día siempre se respira una extraña normalidad. (2020, p. 6)

La escuela Hans Asperguer, en la comuna de La Florida es donde se llevó a cabo este ejercicio que mezcla imagen de acción real con rotoscopia análoga, que consiste principalmente en la intervención de dichas grabaciones. En un artículo de Sara Alfaro se menciona que los autores de *Ojos de Linterna*, excompañeros de universidad, en un principio habían nombrado este proyecto como *Los chimuelos* y se trataba de un cortometraje con el cual ganaron un Fondo Corfo Desarrollo en 2016 (2017, párr. 8).

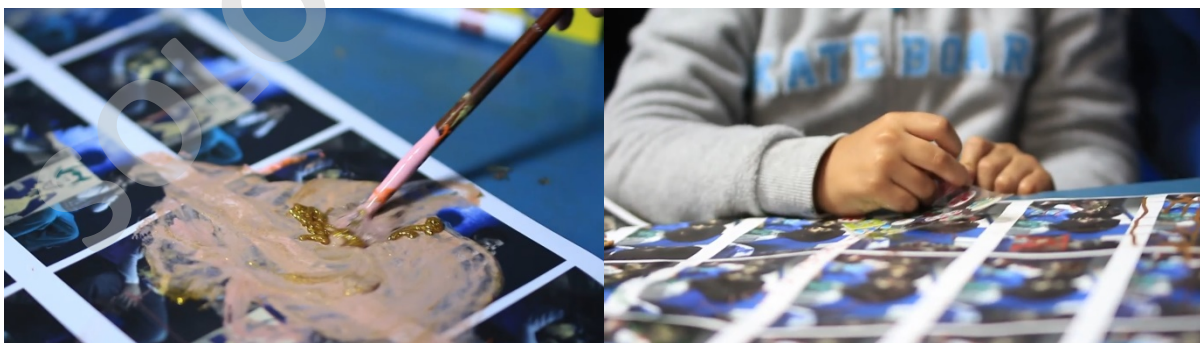


Figura 34 y 35. De Los Magníficos - Trailer, por F. Leiva, J. Barriga (directores), M. Salazar (productora), 2017, Chile: Tapel Papiz (<https://www.youtube.com/watch?v=MfYTX1iyTsk>).

Un día en la vida de estos niños con autismo, quienes tienen dificultades para comunicarse, “pero cuyas voces queremos reivindicar a través de la animación” (Alfaro, 2017, párr. 9). Así es como los niños quedan a cargo de la animación y poseen total libertad de expresarse artísticamente de la manera que deseen.

Momentáneamente, en el canal de YouTube de Tapel Papiz se encuentra disponible el trailer del proyecto. La forma en la que está siendo realizado este documental coincide bien con las temáticas abordadas, ya que visualmente deja la puerta abierta a experimentar con materiales y que resulte en una pieza fuera de lo convencional.

Conclusión: Largometrajes

En las tres piezas de rotoscopia encontradas para el formato de largometrajes, existe un gran salto temporal, siendo realizadas en los años 2002, 2010 y una actualmente en desarrollo. Ahora bien, cada una de ellas varía bastante en la función que adopta la rotoscopia y en el estilo visual a la hora de realizar la técnica.

Dos de los tres casos son piezas cortas, es decir, siguen la tendencia observada hasta ahora, que consiste en utilizar la técnica para videos de pocos minutos. La primera resulta funcional para facilitar la animación 2D y se trata de secuencias con movimientos específicos. Por otro lado, la segunda, en cambio, cumple su rol como introducción a una película extranjera. A su vez, la tercera pieza estudiada se trata de una excepción, ya que se utilizará la técnica en todo el largometraje.

Ahora bien, es necesario mencionar que existe un gran contraste en cuanto al uso de rotoscopia en cada película, lo cual evidencia que la técnica es flexible, se adapta a cada creador de contenido en la forma que requiera, para lo que desee lograr, en cuanto a aspectos visuales y formas de narrar.

Videos musicales

Un videoclip musical, como es ya conocido, corresponde a un tipo de cortometraje que cumple la función de dar interpretación visual una pieza musical. En el caso de la animación, resulta común observar que este medio se utiliza con diversas técnicas y finalidades.

Para esta investigación, se encontraron nueve piezas (de los periodos entre 2013 y 2020) trabajadas con rotoscopia. La mayoría de ellas está ligada a la identidad particular de cada autor y/o músico, cumpliendo con la intención de dar a conocer algún tema musical, mediante una mezcla entre expresión visual y auditiva. Las piezas aquí recopiladas hacen uso de bastante experimentación con la técnica y el arte, es así cómo es posible apreciar la intervención de elementos no realistas tanto en lo que corresponde a las imágenes en sí mismas, como a la narrativa, la cual no necesita ser tan lineal como en los formatos anteriores.

A continuación, se ahondará en cada pieza seleccionada en este ensayo.

1. The Down Moveables

Año: 2013

Duración: 03:19

Música: The Hand to Man Band

Dirección: Marcos Sánchez

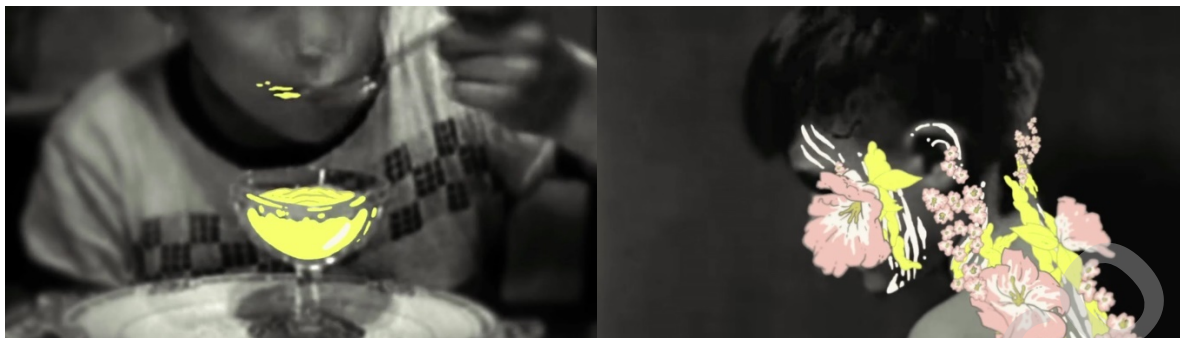


Figura 36 y 37. De The Down Moveables, por M. Sánchez (director), 2013, Chile: (<http://marcoossanchezd.com/portfolio/the-down-moveables/>).

El sonido de The Hand to Man Band, grupo de música estadounidense, es descrito por su compañía productora Post-Consumer de la siguiente manera: “viajan desde el jazz psicotrópico hasta el funk lento, los cantos fúnebres, las transmisiones alienígenas y a las quejumbrosas súplicas nocturnas, a veces en el transcurso de una sola canción”.

La animación fue realizada por Marcos Sánchez, quien volverá a aparecer más adelante en esta selección de piezas musicales. En su página web, la cual consiste en un portafolio virtual, menciona que reunió material de video en los Archivos Prelinger: una colección de filmes (cortometrajes, comerciales televisivos, producciones para EEUU y películas educativas, entre otros) que datan de 1914 en adelante. Tiene como fin recopilar, preservar y facilitar el acceso a este material para quien quiera usarlo. Todos los metrajes de acción real seleccionados en esta pieza son blanco y negro, mientras que la animación aporta los elementos coloridos, generando una estética antigua casi como de una dimensión paralela.

Sánchez editó los metrajes y luego lo intervino con animación, transformando al videoclip en una historia de ciencia ficción en la cual crecen flores desde los cuerpos vivos de personas y animales. Los líquidos y sustancias animadas con los que trabajan los científicos pasan a transformarse en masas de color sólido que se mueven como similar a como ocurre en *The Blob* (1988). Luego de probar estos químicos animados en animales, el producto es envasado y distribuido, para luego ser ingerido por personas y producir flores en su piel. Así, esta enfermedad se masifica en humanos.

Este video musical complementa bien a la canción, generando una atmósfera oscura y perturbadora con una estructura narrativa comprensible que resulta un precedente al tipo de videoclips musicales que realizará Sánchez en el futuro.

2. El Ogro

Año: 2014

Duración: 02:44

Música: Tomás González

Dirección Niles Attalah

Compañía productora: Diluvio



Figura 38 y 39. De El Ogro, por N. Attalah (director), 2014, Chile: Diluvio
(<https://www.youtube.com/watch?v=MLLv3cLYntY>)

Esta canción se trata del primer single de *Orangután*, segundo álbum del cantautor chileno Tomás González. La melodía es tranquila pero su letra contiene crítica y trata acerca de un ogro, representado en la pieza como una silueta oscura, un personaje desconocido e intimidante que desea todo para él, aunque pase por sobre el resto. Como canta González:

Cuando el ogro tiene sed
Todo el rio es para él
Y si el ogro necesita amar
Traigan a una niña triste,
Sin edad y para él
Porque el ogro necesita amar
Y si el ogro quiere castigar
Vayan a buscar al pueblo
A un esclavo sin nombrar
Porque el ogro quiere castigar
Porque el ogro siempre quiere mas
Y para él y para el
Todo el mundo debe ser solo para el

(2014, min. 0:01)



Figura 40 y 41. De El Ogro, por N. Attalah (director), 2014, Chile: Diluvio
<https://www.youtube.com/watch?v=MLLv3cLYntY>

La forma en que fue tratada la rotoscopia análoga utilizada en la pieza provoca que el papel luzca viejo y sucio, se evidencia la textura por la impresión de los fotogramas, e incluye planos en los cuales se mojó el papel, deformando el color y forma de lo que aparece en escena, e incluso animando con el efecto producido por el agua. Todo esto, además de aportar al tono del video musical, resalta la figura del ogro, que se oculta bajo la pintura negra y hace imposible identificar a la persona detrás.

3. El Amor a las Hiervas Salvajes

Año: 2014

Duración: 03:20

Música: Camila Moreno

Dirección y animación: Cristóbal León y Joaquín Cocaña

Compañía productora: Diluvio



Figura 42, 43, 44 y 45. De *El Amor a las Hiervas Salvajes*, por C. León, J. Cociña (directores), 2014, Chile: Diluvio (<http://diluvio.cl/projects/el-amor-a-las-hierbas-salvajes-camila-moreno/>).

“El video narra un viaje de iniciación en que Camila toma distintas formas, rescatando el ritmo que mezcla el folk, el rock con tintes de electrónica” (2014, párr. 1). Es parte de la descripción del videoclip subido al canal de YouTube de la cantante.

En Diluvio experimentan con la técnica y materiales a su alrededor, en *El Ogro* ocuparon un método de animación similar, pero con una atmósfera y temáticas más sombrías. En el caso de *El Amor a las Hiervas Salvajes*, la animación y montaje son más enérgicos y coloridos. La propuesta cinematográfica contiene bastantes planos cercanos de la cantante, que constituyen parte importante del video musical. En cuanto a ritmo, hay momentos lentos y contemplativos, pero que cambian bruscamente cuando se intensifica la música, haciendo que el montaje salta de un clip a otro.

En algunos casos, la animación se encuentra en el contorno de los elementos en la grabación, en otros se aplica de manera desordenada sin seguir una lógica realista y formando patrones. La mezcla de materiales sobre el papel incluye pintura, crayones y varios tipos de lápices. La imagen real es desaturada como la de una impresión gastada, las manchas, rayones y partes pintadas otorgan colores más brillantes al viaje introspectivo en el que pareciera estar Camila, la protagonista de esta pieza.

Esta espera es larga

No se puede sostener

Una sombra se alza

La otra no se deja ver

Y no somos perfectos

Como quisiéramos

Y no estamos despiertos

Como debiéramos

(2014, 00:21)

La pieza da entender algo que puede ser introspección, un encuentro espiritual o consigo misma, presencia del bien y mal, o algo más. A fin de cuentas, es una pieza interpretativa que no deja del todo claro que sucede narrativamente, pero se muestra como una experiencia que mezcla colores, papel mojado, recortes y desorden.

4. Walking with a Killer

Año: 2018

Duración: 04:28

Música: The Breeders

Dirección y animación: Marcos Sánchez

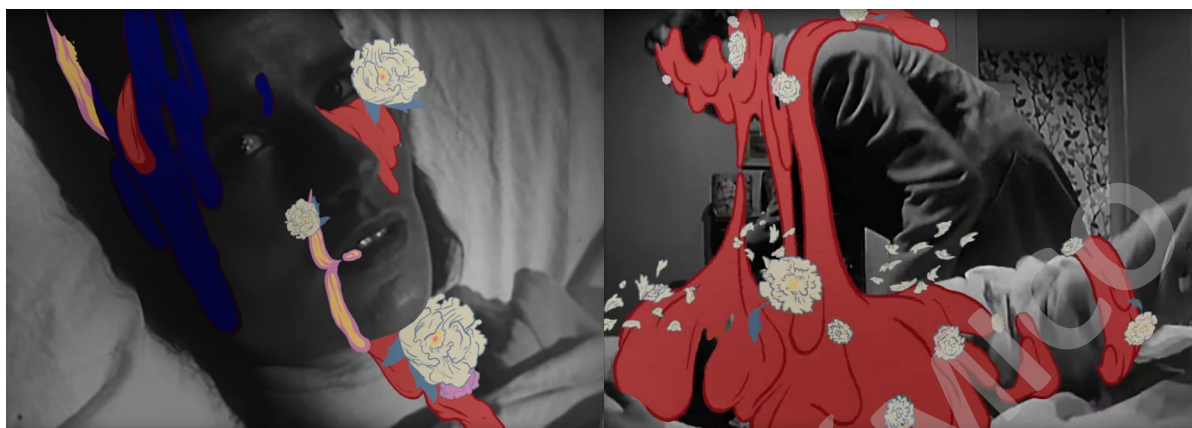


Figura 46 y 47. De *Walking with a Killer*, por M. Sánchez (director), 2018, Chile: (<http://marcossanchezd.com/portfolio/the-breeders-walking-with-a-killer-music-video/>).

Walking with a Killer es parte de *All Nerve*, quinto álbum de The Breeders, banda británica que pasó diez años sin lanzar un nuevo y fue muy escuchado tras ser liberado. Según la página web de Marcos Sánchez, la pieza fue realizado con metrajes encontrados de alrededor de 30 películas y videos educativos. Los clips están dispuestos de tal manera que el resultado es un corto filme de terror que acompaña a la música y letra de la canción, que, habla acerca de que, aunque el personaje no lo supiera desde un principio, es su momento de morir ya que camina junto un asesino.

Todos los videos reales, que en su mayoría muestra suburbios estadounidenses, animales, naturaleza y personas enfermas, está en blanco y negro, permitiendo que resalte la rotoscopia por su colorido. Hay animación 2D, crecimiento de hongos, flores y sustancias líquidas, que se mueven por su cuenta como parte del mundo creado para el videoclip. Nuevamente Sánchez incorpora el elemento de las flores en su trabajo, que se encuentran presentes a lo largo de la pieza, incluidas tanto en la puesta de escena o sobre personajes.

Los videos antiguos que muestran escenas de la vida cotidiana se transforman en una realidad completamente diferente al ser intervenidas con animación y ordenadas de manera específica. Da la impresión de que esta pieza fuese una continuación de *The Down Moveables* ya que ambos siguen una propuesta visual similar, pero en el universo de *Walking With a Killer* las flores que crecen por todos lados son una realidad y no algo que está recién comenzando. Sin embargo, la descripción de este video musical establece que la historia trata de algo bastante alejado a esa interpretación, es acerca de un asesinato que se muestra de manera indirecta.

5. Penumbra

Año: 2019

Duración: 05:19

Música: Tortuganónima (feat. Koala Contreras)

Compañía productora: Tapel Papiz

Animación: Taller de Rotoscopia Análoga



Figura 48 y 49. De Penumbra, en Taller de Rotoscopia Análoga, 2019, Chile: Tapel Papiz (<https://www.youtube.com/watch?v=RApF3Im8cd4>).

Anteriormente en esta investigación ya apareció el nombre de la productora Tapel Papiz, con el cortometraje *Ojos de Linterna* y el largometraje *Los Magníficos*. Mantienen una línea clara en su estilo que se sale de lo convencional y experimenta con la técnica. Mezclan colores y texturas, y si así lo desean, rompen el papel o incorporan pegatinas, manchas, rayones, trozos de papel y periódicos, etc. En la pieza se incluye escenas adicionales hechas por participantes del Taller de rotoscopia análoga, realizado por Tapel Papiz.

Para el videoclip de la canción “Penumbra” de Tortuganónima, se comenzó coleccionando texturas y materiales que estuvieran directamente relacionados a la temática del disco "Imago". Surgieron naturalmente cosas como líquidos, papeles de libros antiguos, carboncillo, etc. En paralelo, se hizo un montaje en papel que luego fue intervenido por fans de la banda en un taller guiado. El resultado final fue compuesto e integrado digitalmente con las animaciones hechas por la productora. (2019, párr. 1)

Contiene animación 2D tradicional en algunos planos, también incluye recortes, líquidos y en general una propuesta visual caótica abordada de manera experimental. En las partes donde se utiliza rotoscopia, está pintado por fuera de los márgenes, de manera descuidada, con líneas y manchas que se mueven, pegatinas que aparecen y desaparecen, además de recortes y efectos que producen patrones. A ratos, las secuencias de acción real son apenas distinguibles ya que están en blanco y negro, la imagen se ve borrosa, y además, lo que se agrega sobre los fotogramas interfiere a la hora de distinguir las figuras reales. Sin embargo, esto funciona bien ya que deja la impresión de que quienes aparecen en el video son personas anónimas de alguna época anterior.

Existe una figura representada solo por su silueta, a veces negra, otras con patrones. Esta persona incógnita camina, cae y avanza a lo largo del videoclip en un viaje lleno de texturas y colores.

6. El Detenido

Año: 2020

Duración: 05:14

Música: Los Bunkers

Dirección y realización: Camila Urban

Producción: Evolución Producciones, Mauricio Durán, Camila Urban



Figura 50 y 51. De El Detenido, por C. Urban (directora), 2020, Chile:
(https://www.youtube.com/watch?v=3rwK_l8qjnQ).

El Detenido es una versión remasterizada de la primera canción del primer disco de Los Bunkers. Camila Urban, fotógrafa y animadora que ha trabajado con varias bandas, estuvo a cargo de la realización de este video musical. El videoclip consiste principalmente en fragmentos de conciertos, videos musicales de la banda, documentales varios, videos del archivo histórico de dictadura y grabaciones hechas durante el estallido social, entre otras cosas. Es un recorrido por la historia de la banda, momentos que pueden resultar reconocibles por quienes gustan de la banda. Camila (como citado en CNN Chile) habla acerca de su proceso de producción y comenta lo siguiente:

Es una animación que calca cuadro por cuadro el movimiento de un video. En este caso, de forma análoga, se imprimen todos los cuadros, se dibujan y pintan a mano en el papel, luego se vuelven a escanear y poner en movimiento. En total son casi 4 mil cuadros dibujados a mano, pintados con tinta china, marcadores y acuarelas. (2020, párr. 7)

Ya que una parte importante del videoclip está en escala de grises, los colores más saturados, brillantes y que resaltan en la imagen se agregan al intervenir los fotogramas de base. Se utilizan principalmente los colores rojo y azul, también hay amarillo, aunque este tono en particular es aplicado como parte del entorno en menor cantidad.

El grosor de las líneas dibujadas cambia dependiendo de su cercanía a la cámara (más cerca es más grande) y el modo en que se marca la silueta de personas que aparecen en cámara varían de plano en plano, en algunos está pintada como color sólido y en otras está delineado sólo el contorno, que en ciertos planos se rellena con rayas desordenadas que dejan espacios

sin pintar, mientras que en los casos en los cuales se optó por solo mantener la línea exterior de los contornos se deja en evidencia la valorización sin intervenir, tal como se ve tras la impresión del papel.

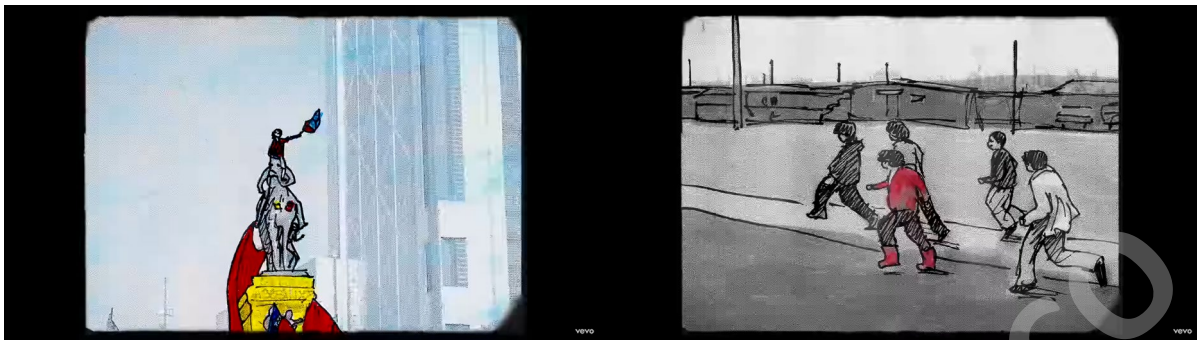


Figura 51 y 52. De El Detenido, por C. Urban (directora), 2020, Chile:
(https://www.youtube.com/watch?v=3rwK_l8qjnQ).

La rotoscopia análoga realizada en esta pieza permite unificar bajo un mismo estilo visual los diferentes videos usados como base, que están presentes durante todo el videoclip con baja opacidad y en su mayoría blanco y negro, aunque con excepciones. Esta pieza conecta la historia de la banda y la del país de manera fluida y con ritmo.

7. Hombre

Año: 2020

Duración:

Música: Camila Moreno

Dirección: Niles Attalah y Camila Moreno

Producción: Diluvio, #OjoChile, CCC - Centro de Cine y Creación

Animación: Taller de Animación #OjoChile



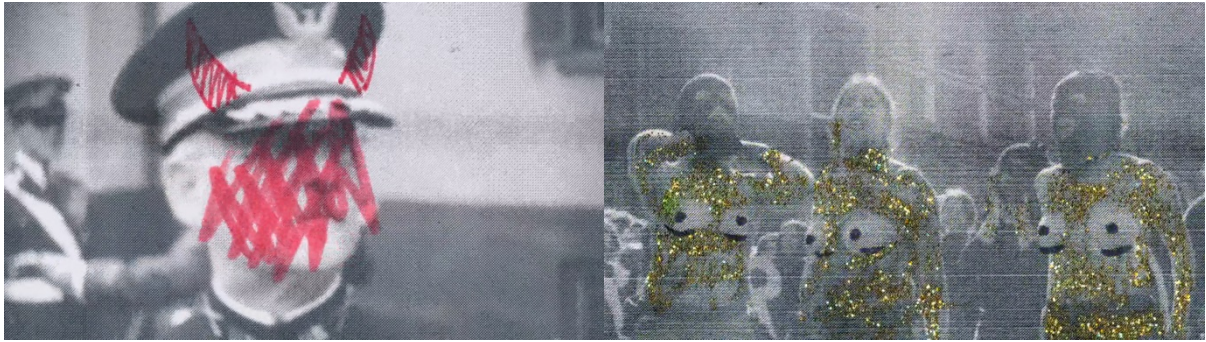


Figura 53, 54, 55 y 56. De *Hombre*, por N. Attalah, C. Moreno (directores), 2020, Chile: Diluvio, #OjoChile, CCC (<http://diluvio.cl/projects/camila-moreno-hombre/>).

Nuevamente aparece Camila Moreno en la selección de videos musicales, esta vez ligada a temas de contingencia social y codirigiendo junto a Niles Attalah, de Diluvio. El videoclip fue realizado en el Taller de Animación #OjoChile, junto con el cortometraje *Archivos del Estallido* (séptimo en la lista de ese formato). Ambas piezas comparten algunos planos, además del método de producción. Se utilizaron los mismos materiales, sin embargo, en *Hombre* se añadió brillantina a algunos planos.

A lo largo de la pieza, además de incluir grabaciones de protestas con brutalidad policial, fuego y LASTESIS, contiene secuencias con personajes que simbolizan al diablo o demonios, quemas de brujas, además, aparecen videos que lucen antiguos con trabajos riesgosos como lo son las peleas de box y domador de leones.

La rotoscopia es utilizada de manera expresiva, con líneas desordenadas que aparecen y desaparecen, manchas, rayones cambiantes y algo de uso de papeles recortados. Todo es en blanco y negro, siendo la animación la que otorga el color, a veces se pinta como sería la forma real, y en otros casos se agregan elementos externos a la imagen como cachos de diablo, que están presentes en varios planos y dibujados de diferente manera. Se evidencia la existencia del papel utilizándola como una herramienta que genera textura.

La melodía comienza tranquila y el montaje acompaña el ritmo, cambiando de un clip a otro constantemente. Esta pieza entrega un mensaje de libre interpretación para el espectador. Camila canta acerca de un farsante, asesino, ladrón e impostor, para luego llamar a que “venga la revolución”.

8. Grey To Green

Año: 2020

Duración: 03:57

Música: Lydia Lee

Dirección y animación: Marcos Sánchez



Figura 57 y 58. De Grey To Green, por M. Sánchez (director), 2020, Chile: (<http://marcossanchezd.com/portfolio/grey-to-green/>).

Grey to Green es parte del EP *The House That I Live In* de Lydia Lee, estudiante surcoreana cuya carrera musical se vio impulsada en 2015 tras realizar un cover a la canción *Hello* de Adele, que se viralizó. Actualmente realiza música en inglés y de estilo musical occidental ya que decidió debutar en Estados Unidos en vez de Corea del Sur.

Marcos Sánchez, a cargo de videoclip, continúa utilizando metrajés antiguos, que en este caso incluyen: videos caseros, caricaturas antiguas, videos turísticos y películas educativas.

Para esta pieza, el animador añade un nuevo elemento: animación 2D con el estilo clásico de Disney. En cuanto a la historia que se forma al ordenar y animar los clips para convertirlos en algo diferente y unificado, Sánchez, en su página de internet, establece que se trata de una historia de crecimiento, libertad y nostalgia por espacios y tiempos más seguros (2020). Esta vez las grabaciones utilizadas como base para el videoclip están a color, con las texturas y puntos negros propios de las cámaras antiguas. La rotoscopia, además de ser utilizada para incorporar criaturas en el entorno, se usa para generar líneas de movimiento y efectos especiales como humo y masas líquidas (que se mueven de manera similar a como lo hacen en piezas anteriores del animador).

Esta canción tiene una energía tranquila y melancólica. Los personajes viven su vida de verano, tomando sol, andando en skate, surfeando, paseando en su carro, etc. Acompañados de gatos y otros animales que asemejan el estilo de Disney en su era dorada, las personas de los videos disfrutaban del día. Se incorpora a momentos la presencia de una bruja verde y elementos relacionados al diablo, que generan un contraste con el mundo ideal que se muestra en la mayor parte del video. Acercándose al final de la pieza aparecen flores animadas, como ya es común en el trabajo de Sánchez.

9. You Can't Just Win

Año: 2020

Duración: 05:00

Música: All Souls

Dirección: Marcos Sánchez

Animación: Marcos Sánchez y Simón Jarpa



Figura 59 y 60. De *You Can't Just Win*, por M. Sánchez (director), 2020, Chile:
(<http://marcossanchezd.com/portfolio/you-just-cant-win/>).

All Souls es un grupo de música psicodélica cuya canción del videoclip es parte del álbum *Songs for the End of the World*, que fue alabado por la crítica.

El cuarto video musical dirigido por Marcos Sánchez en esta lista nuevamente mantiene una estética que sitúa al espectador en décadas anteriores y utiliza material de los Archivos Prelinger, las imágenes utilizadas como base se encuentran tanto a color como en blanco y negro. Otra vez se encuentran presentes la animación de líquidos y fluidos.

La propuesta visual de *You Can't Just Win* presenta modificaciones en la forma de las personas que aparecen, como ejemplo, es recurrente en el videoclip que los personajes de la puesta en escena estén intervenidos con vendas de momia o parches de color similar, que en algunos planos (como Figura 59) abarca todo el cuerpo, mientras que en otros sólo una parte pequeña o una extremidad, en otros casos se reemplaza la forma humana con la de un esqueleto. También, se agregan elementos en los background como, por ejemplo: fuego, humo, efectos especiales, etc.

Como ya ha sido establecido con anterioridad en el trabajo de Sánchez, se genera una historia con trozos de videos del archivo que al pasar por el proceso de rotoscopia resulta en un mundo y contexto nuevo propio de la pieza.

Conclusión: Videos musicales

Para este formato fue necesario insertar más imágenes por pieza ya que la mayoría abordaba la rotoscopia de manera experimental, haciendo que el estilo artístico y/o materiales cambien de un plano a otro e incluso después de sólo algunos fotogramas. En la totalidad de los videos musicales aquí seleccionados se mantiene visible la imagen de acción real utilizada como base, en algunos videoclips se ve menos, como es el caso de *El Detenido*, que, aunque se pierde un poco lo que hay de fondo, se mantiene distinguible, mientras que, en otros videoclips, las grabaciones de base tienen un rol protagónico en la puesta de escena. Se encuentra presente la utilización de la técnica para cambiar la imagen de un personaje, efectos especiales y manchas/rayones/materiales no convencionalmente distribuidos de manera aparentemente desordenada.

Las piezas constan desde 2013 hasta 2020, aumentando la producción de rotoscopia en videos musicales durante los últimos años. En el caso concreto de 2020 se recolectaron, aunque existen más, 4 piezas que son útiles para este estudio. Hay dos principales tendencias en cuanto a temáticas: están los videoclips que toman un camino relacionado a lo social que utilizó imágenes del estallido, de dictadura o de archivo, que montado de manera determinada establece una narrativa con mensaje. Por otro lado, algunas de las piezas utilizan un lenguaje más onírico que deja espacio para variadas interpretaciones y resulta una pieza con un enfoque visual que genera una experiencia. Fueron varios los casos en que se usaron videos en blanco y negro, que adquieren color con el uso de rotoscopia.

Un nombre que se repitió cuatro veces en esta selección fue el de Marcos Sánchez, quien también ha dirigido cortometrajes narrativos y un documental y cuyo trabajo se ha presentado en festivales y galerías del mundo. Sánchez ha desarrollado un estilo propio y anima para bandas en el extranjero. Su trabajo con la técnica de la rotoscopia utiliza grabaciones de archivos del siglo pasado y muestra otros tiempos, casi con una sensación nostálgica y algunos elementos que se repiten, como flores y líquidos.

Son varias las piezas realizadas con rotoscopia análoga, esto incluye las producciones de Diluvio (Con Niles Attalah trabajando junto a Camila Moreno, cuyos videoclips se diferencian bastante el uno del otro en cuanto a temática) y Tapel Papiz, que en todos los formatos en los que se les incluyó para este documento siguen una línea de experimentación con la técnica que la diferencia de otras productoras y permite que cada una de sus piezas se sienta diferente de la otra.

Publicidad

La publicidad como forma de comunicación tiene como intención, en primera instancia, dar a conocer un producto o servicio y, como finalidad predominante, persuadir al público con su mensaje. Las formas utilizadas para lograr estos objetivos son variadas, y en el caso particular de la animación publicitaria son muchas las marcas/empresas que optan por utilizar este medio en lugar de hacerlo con personas reales, ya que esto captura la atención de los espectadores más fácilmente. Tal como se señala en V3rtice, blog realizado por una agencia de publicidad española, los videos animados permiten crear un lenguaje que se identifica con una marca determinada y tiene un efecto más duradero en la memoria del público (2017).



(De izquierda a derecha) *Figura 61.* De JapiJane, por Bernardita Ebensperger, 2017, Chile: Taller de Animación Universidad de Chile (<https://www.youtube.com/watch?v=6wPf9xm5oP0>); *Figura 62.* Fruna Tabletón, por L. Aragón, C. Herrera, M. Escobar, S. Rojas, N. Rojas (realizadores), 2017, Chile: Taller de Animación Universidad de Chile (<https://www.youtube.com/watch?v=jzN80fQXKuc>).

El Taller de animación de la Universidad de Chile realiza varios cursos y, entre ellos, uno de realización de rotoscopia comercial, en el cual cada grupo selecciona una marca y anima un spot publicitario para ella. En el canal de YouTube del taller se encuentran disponibles varios videos de sus estudiantes.

Ahora bien, la animación, *Motion Graphics* y la publicidad han estado conectadas desde hace años. Durante la recopilación de piezas para esta investigación, se encontraron cinco anuncios publicitarios que incorporaron rotoscopia y, a diferencia de los formatos anteriores, en las piezas publicitarias encontradas, no hay obras de autor, ya que es material generado para clientes específicos.

Para esta investigación, se pudo recopilar cinco piezas que van desde 2007 a 2019.

1. La gran cocina peruana

Año: 2007

Duración: 00:29

Cliente: La Segunda

Agencia: SB & Partners

Diseño, animación y composición: Fluorfilms



Figura 63 y 64. De La gran cocina peruana, por Fluorfilms, 2007, Chile: La Segunda (<http://fluorfilms.com/2007/09/la-segunda/>).

Este spot publicitario da a conocer que el periódico La Segunda se entregara junto con un recetario de veinticuatro fichas coleccionables con recetas de comida peruana.

La pieza es estilizada, abstrae elementos del entorno y así, mantiene la vista enfocada en lo que hace el personaje. Los colores pasteles, la línea vibrante y la música generan una sensación de calidez hogareña que se alinea de manera coherente con una frase inmediatamente después: “Tu casa puede ser un restaurant en sólo segundos”.

2. Día de las artes visuales

Año: 2010

Duración: 00:30

Cliente: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes

Diseño, animación y composición: Flourfilms



Figura 65 y 66. De CNCA – Día de las artes visuales, por Flourfilms, 2010, Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (<http://flourfilms.com/2010/09/cnca-dia-de-las-artes-visuales/>).

La mejor forma de promover arte suele ser usando arte y el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA) está consciente de esto, por lo que crearon una pieza llamativa que saca el potencial de la rotoscopia. Se observa experimentación con la técnica y diferentes propuestas artísticas dentro de una propuesta más general, donde ningún fotograma es igual al anterior, y es que, aunque hay secuencias de movimiento en las cuales un elemento de la escena se pinta de la misma forma por varios cuadros, éstas son excepciones que se utilizan solo en momentos puntuales.

El objetivo de esta pieza era convocar a la ciudadanía a galerías y museos en el día de las artes visuales. Para ello tomamos como concepto la vida cotidiana en la ciudad, salimos a la calle cámara en mano, registramos escenas y luego usamos una técnica de animación llamada Rotoscopia para intervenir el video cuadro a cuadro logrando recrear la realidad en un contexto nuevo, pictórico y fantástico. (Flourfilms, s.f., párr. 1)



Figura 67 y 68. De CNCA – Día de las artes visuales, por Flourfilms, 2010, Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (<http://flourfilms.com/2010/09/cnca-dia-de-las-artes-visuales/>).

Los contornos, rellenos y fondos de cada plano están en constante movimiento, cambiando de materiales y forma de pintar. Hay manchas de pintura que aparecen y desaparecen, los colores cambian, rellenan elementos con recortes o patrones resultan en una pieza artística que luce interesante y expresa parte de lo que se ve al estar en la ciudad.

3. CDF / Abrazo de Gol (2017)

Año: 2017

Duración: 01:15

Cliente: CDF

Agencia: Kinderlab

Animación: Feels



Figura 69, 70, 71 y 72. De CDF / Abrazo de Gol, por Flourfilms, 2017, Chile: CDF (<https://www.feels.tv/portfolio/cdf-abrazo-de-gol/>).

Spot realizado para el programa de televisión Abrazo de Gol, en CDF, en el cual mezclan grabaciones de partidos de fútbol, hinchas y espectadores con la animación, a fin de celebrar un campeonato local de fútbol que está por iniciar. La imagen de acción real se mantiene como el centro de atención, mientras que la animación complementa las acciones y movimientos de las personas que aparecen grabadas.

En esta pieza se pueden observar diversas maneras de abordar la rotoscopia, en su mayoría se utiliza para añadir efectos especiales y dar énfasis a lo que hacen las personas que aparecen en el video y los goles que se muestran. También, como se observa en la *Figura 71*, se ocupa la técnica para trazar al futbolista apodado como “Mago” Valdivia como si fuera un mago de verdad. En algunos planos de esta pieza también se incorpora animación 2D como parte el paisaje.

4. Concurso Universitario Arte Joven

Año: 2017

Duración: 00:25

Cliente: Balmaceda Arte Joven

Compañía productora: Diluvio

Dirección: Cristóbal León, Joaquín Cociña y Aldo López



Figura 73, 74, 75, 76, 77 y 78. De Concurso Universitario Arte Joven, por C. León, J. Cociña, A. López, 2017, Chile: Diluvio (<http://diluvio.cl/projects/spot-concurso-universitario-arte-joven/>).

Este comercial muestra el ciclo de un cerdo corriendo que se repite durante toda la pieza, mientras la narradora invita al público objetivo a participar del Concurso Universitario Arte Joven en su quinta edición, enviando su obra para participar por los premios. Todo esto es organizado por la corporación cultural Balmaceda Arte Joven, que según lo que se establece en la página web de la Universidad de Chile: el concurso fue creado para “Promover la producción de obra y el trabajo en red, premiando a artistas recién egresados y estudiantes de la carrera de artes visuales y pedagogía en artes de universidades chilenas” (s.f., párr. 1).

Diluvio reaparece en esta investigación, esta vez realizando un spot publicitario. El arte de esta pieza tiene elementos en común con los videos musicales producidos por la productora. Se evidencia la existencia del papel, utilizándolo como una herramienta más y explorando maneras de modificar al cerdo que se muestra en la imagen, cambiando lo que se dibuja cada cierta cantidad de fotogramas. A pesar del constante cambio en el estilo artístico, la paleta de colores es acotada, manteniéndose firmes con la desaturación completa de la imagen en acción real y solo dibujando con blanco y tonos rojizos, anaranjados y rosa.

Sin duda la animación resulta llamativa, es dinámica y al ser breve se convierte en una cápsula que contiene una pequeña experiencia artística.

5. Inspired By Cadillac

Año: 2019

Duración: 00:09

Agencia: Leo Burnett México

Compañía productora: Sulfúrica

Dirección: Rodrigo Saavedra

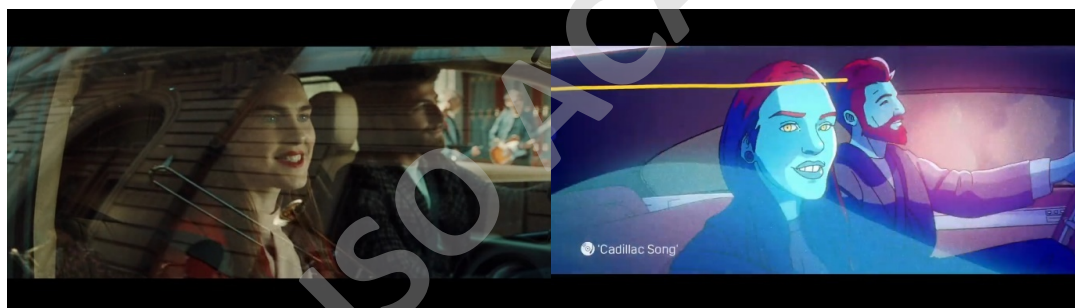


Figura 79 y 80. De Inspired By Cadillac, por R. Saavedra (director), 2019, Chile: Sulfúrica (<http://www.sulfurica.tv/inspired-by-cadillac/>).

El comercial completo dura un minuto, fue realizado por Leo Burnett México y la campaña participó en el Festival Internacional de Creatividad Cannes Lions. El fragmento animado realizado por Sulfúrica dura nueve segundos y la utilización de rotoscopia son sólo dos segundos.

Parte del objetivo de esta campaña publicitaria consiste en acercar la marca a nuevas generaciones, dando a conocer el impacto que ha tenido Cadillac en la cultura pop. Federico Russi, (como citado por Redactor IV) señaló que:

En México, las generaciones más jóvenes creen que Cadillac no es una marca cool, pero la historia dice otra cosa y demuestra que Cadillac siempre ha inspirado la cultura pop. Para demostrarlo, reunimos las 3,225 canciones inspiradas en Cadillac y elegimos

7 de ellas para crear un guión [sic] usando solo letras de canciones inspiradas en la marca. (2019, párr. 3)

La parte animada del spot publicitaría da entender que la experiencia de andar en un vehículo de la marca es como ir al espacio. En un principio, vemos a los pasajeros del auto pasar de ser personas reales a animación rotoscópica, para que luego la cámara se aleje y muestre al vehículo Cadillac completamente animado, yendo hacia el espacio. Pasan entre planetas y nebulosas, para que finalmente la posición del vehículo se quede quieta y vuelva a la vida real, convirtiéndose en un cuadro de lo que parece ser una galería de arte.

Ahora bien, en este caso la elección de la técnica probablemente tiene que ver con la facilidad que otorga para realizar una transición desde un personaje grabado en acción real a la animación de manera natural y que funcione el final de la secuencia con un tono más de fantasía.

Conclusión - publicidad

En esta selección de piezas, los estilos artísticos cambian mucho, dependiendo de cuál es el propósito del spot publicitario. Algunos se enfocan en el *Live Action*, como es el caso de las piezas que tienen como clientes a marcas grandes, como CDF y Cadillac, que ocuparon animación como complemento, de manera de hacer más interesante la pieza y llamar la atención de los espectadores/consumidores.

Respecto a los casos en los que el contenido y temática se relacionan, de una forma u otra, con creatividad, se realizó animación para gran parte de la pieza. En el caso específico del aviso publicitario *La Gran Cocina Peruana*, el cual ofrece una oportunidad de aprender nuevas recetas culinarias, solamente cesa la animación al final, cuando se explica cómo obtener los recetarios.

Por otro lado, resultan curiosos los casos de las piezas *Día de las Artes Visuales* y *Concurso Universitario Arte Joven*, en tanto ambas apuntan a un público que gusta del arte y, posiblemente debido a ese carácter, se exploró con la técnica, diversificando con la forma de aplicar líneas, color, relleno y contornos. En ambas piezas publicitarias se logra un resultado dinámico y experimental, que, a su vez, se diferencian el uno del otro, aunque hayan ocupado métodos similares.

Conclusiones

Como se mencionó al inicio de este documento, el principal aliciente detrás de esta investigación consistió en la falta de registro e información disponible acerca del uso de la técnica en el país. De esta manera, se buscó responder a la siguiente pregunta: ¿actualmente se realiza rotoscopia en Chile? Y la respuesta a la que se arribó fue positiva: desde el año 2000 hasta el 2020 se ha estado utilizado la técnica por diversos estudios y animadores independientes, con objetivos y métodos de producción variados.

Se analizó un total de 26 piezas que utilizan rotoscopia en los formatos ya especificados con anterioridad, las cuales se detallan a continuación:

- Cortometrajes: 8
- Largometrajes: 3
- Serie de televisión: 1
- Videos musicales: 9
- Publicidad: 5

Ahora bien, existen más piezas que incorporan esta técnica, sin embargo, esta lista resulta una muestra suficiente para establecer que la rotoscopia es una herramienta vigente al momento de trabajar en obras audiovisuales. Específicamente a propósito de la muestra analizada para esta investigación, en su mayoría, la rotoscopia se presenta en material de corta duración. Incluso en lo que respecta a los formatos de serie y largometraje, en la mayoría de los casos estudiados, la técnica se utiliza en secuencias cortas en relación al total de las piezas; con una sola excepción, la cual corresponde al largometraje *Los Magníficos*.

A rasgos generales, resulta necesario mencionar que bastantes piezas son de índole político/social, lo cual permite cierto realismo, pero manteniendo una apertura hacia la posibilidad de experimentar con la narración y elección artística. Este tipo de temáticas abundan especialmente en cortometrajes y video musicales.

La experimentación con la técnica se identificó principalmente en videos musicales, probablemente por la libertad y expresividad que permite este formato. Hay incorporación elementos abstractos, por un lado; también a través de la ruptura de un relato lineal (lo cual invita al espectador a interpretar de manera más libre) y utilizando los materiales de forma poco convencional (por ejemplo, mojando y/o rompiendo el papel o integrando elementos como stickers o brillantina). Todas estas innovaciones aportan enfatizando la expresividad del videoclip. Aquí, la forma de narrar resulta menos apegada a las convenciones del guion tradicional que en otros formatos, como, por ejemplo, en ciertos cortometrajes, donde se vio experimentación con la técnica, pero con guiones más estructurados.

Varios nombres de compañías productoras se repitieron en esta recolección de piezas, ya sea dentro de un mismo formato o en varios. La productora *Iconoanima* aportó con tres cortometrajes, dos de ellos con un enfoque político, y *Flourfilms* dedicó dos piezas al formato de publicidad. *Tapel Papiz*, por su parte, estuvo presente en cortometrajes, largometrajes y videos musicales. Este estudio desarrolla una línea artística propia, experimental y reconocible, aunque cada uno de sus proyectos posee un tono, temática y lenguaje diferentes. Y, por último, *Diluvio*, estudio, que además de realizar rotoscopia para los formatos de cortometraje, video musical y publicidad, tiene una trayectoria a lo largo de la cual ha trabajado con varias técnicas de animación.

En cuanto a creadores independientes, en el formato de video musical aparecía una y otra vez el nombre de Marcos Sánchez. Este animador ha realizado varios videos para bandas extranjeras y tiene un estilo visual que lo define en cuanto a rotoscopia.

Ahora bien, fueron tres los talleres de animación encontrados durante esta investigación: El Taller de Animación de la Universidad de Chile (mencionado en la introducción a la sección Publicidad), Taller de Animación #OjoChile (*Archivos del Estallido* y *Hombre*) y el Taller de Rotoscopia Análoga, impartido por Tapel Papiz (Penumbra).

Finalmente, cabe reflexionar acerca del modo en que un animador, en definitiva, debe ser una persona observadora, de tal manera que cuando se enfrente a una grabación pueda decidir conscientemente qué se mostrará y qué no, mediante un proceso de segregación. En cuanto al volumen que se mantiene en los elementos y movimiento, animar con este método puede resultar una limitante o, al contrario, una oportunidad diferente de exploración artística. La rotoscopia permite experimentar tanto con el arte como la narrativa, el uso de diferentes materiales, la decisión de ocultar o revelar el video de base y la posibilidad de mezclar técnicas diversas. En definitiva, cada creador anima, posiblemente guiado por razones propias; algunos buscarán entretener, otros entregar información útil y, así, de manera miscelánea hoy en día se encuentra mucha rotoscopia chilena dando vuelta en internet.

Lista de Referencias

- 6to Concurso Universitario Arte Joven. (s.f.). *Universidad de Chile*. Recuperado de <http://www.iei.uchile.cl/convocatorias/149988/6to-concurso-universitario-arte-joven>
- A 20 años de su lanzamiento: Los bunkers lanzan video de la versión remasterizada de “El Detenido”. (27 de noviembre de 2020). *CNN Chile*. Recuperado de https://www.cnnchile.com/cultura/los-bunkers-el-detenido-video-remasterizado-single_20201127/
- Alfaro, S. (12 de junio de 2017). *Proyecto de título de Dirección Audiovisual estuvo en el mercado de Cannes*. Recuperado de <http://comunicaciones.uc.cl/proyecto-de-titulo-de-direccion-audiovisual-estuvo-en-el-mercado-de-cannes/>
- All Souls. (s.f.). *All Souls Band*. Recuperado de <http://allsoulsband.com/bio-press-kit/>
- Amoros, A., y Comaseña, P. (2016). Cartoons, publicidad y transmedialidad. *Cuadernos.info*, (39), 165-180. <https://dx.doi.org/10.7764/cdi.39.752>
- Andrade, M. (18 de mayo de 2017). *Sombra. Entrevista a Marcos Sánchez*. Recuperado de <https://letrasenlinea.uahurtado.cl/sombra-entrevista-a-marcos-sanchez/>
- Archivos en proceso. (s.f.). *Fidocs*. Recuperado de <https://fidocs.cl/programacion/archivo-en-proceso/>
- Archivos Prelinger. (23 de febrero de 2021). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Archivos_Prelinger

- Asociación Chilena de Animación. (2020). *Chilean Animation, Catálogo 2020*. Recuperado de http://www.animachi.cl/pdf/CATALOGO%20ChileanAnimation_MIFA%202020.pdf
- Barry, V. (2010) *Animación. La magia en movimiento*. Chile: Pehuén Editores S.A.
- CCPM Cultura Puerto Montt. (19 de febrero de 2021). *[EXPO] Surmundo 2019 – Esteban Pérez – Trisomita* [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=kD9jq5JYP8c&ab_channel=CCPMCulturaPuertoMontt
- CDF / Abrazo de gol. (s.f.). Feels. Recuperado de <https://www.feels.tv/portfolio/cdf-abrazo-de-gol/>
- CNCA – Día de las Artes Visuales. (s.f.). *fluorfilms*. Recuperado de <http://fluorfilms.com/2010/09/cnca-dia-de-las-artes-visuales/>
- Cooperativas.cl. (28 de octubre de 2002). *Cinta “Ogú y Mampato” representará a Chile en preselección de los premios Oscar*. Recuperado de <https://www.cooperativa.cl/noticias/cultura/cinta-ogu-y-mampato-representara-a-chile-en-preseleccion-de/2002-10-28/200200.html7>
- Díaz, C. (2015). *Entrevista programa Chile, animación es movimiento* [Archivo de video]. Recuperado de <https://vimeo.com/108794849>
- Dittus, R., Basulto, O., y Riffo, I. (2017). La investigación en Chile sobre imaginarios y representaciones sociales. *Cinta de moebio*, (58), 103-115. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-554X2017000100103>
- El detenido. (2 de febrero de 2021). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/El_detenido
- Elektra Luxx. (2010). (s.f.). *IMDb*. Recuperado de https://www.imdb.com/video/vi0629273?playlistId=tt1340773&ref_=tt_pr_ov_vi
- Elektra Luxx. (s.f.). *Smog*. Recuperado de <http://www.smog.tv/elektra-luxx/>

- En Valparaíso estrenarán “Golpe de espejo”. (02 de diciembre de 2008). *Universidad de Playa Ancha*. Recuperado de <https://www.upla.cl/noticias/2008/12/02/en-valparaiso-estrenaran-golpe-de-espejo/>
- Escucha «El Ogro», lo nuevo de Tomás González (el cantante, no el gimnasta). (8 de noviembre de 2014). *Solo Artistas Chilenos*. Recuperado de <https://soloartistaschilenos.cl/escucha-el-ogro-lo-nuevo-de-tomas-gonzalez-el-cantante-no-el-gimnasta/>
- Espinoza, D. (2015). *Animación Artística en Chile 1995-2006* (Tesis doctoral). <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/59402>
- Farías, J. L. (2019). *Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana*. Recuperado de <https://premiosquirino.org/download/ES/LibroBlanco.pdf>
- Gordillo, C., Céspedes, M., y Mejía, M. A. (abril de 2020). *Manual inspiracional para trabajar con archivos y otras narrativas, en tiempos de cuarentena*. Recuperado de http://acn.ucentral.co/images/Manual_Inspiracional_trabajo_con_Archivos.pdf
- Hombre - Camila Moreno. (s.f.). *Diluvio*. Recuperado de <http://diluvio.cl/projects/camila-moreno-hombre/>
- Cadillac. (s.f.). *Sulfurica*. Recuperado de <http://www.sulfurica.tv/cadillac>
- Jun, R. (31 de julio de 2017). *Exclusive: Lydia Lee Drops Debut Single “Blue,” Talks Fears, Inspirations, And Going Viral*. Recuperado de <https://www.soompi.com/article/944069wpp/exclusive-lydia-lee-drops-debut-single-blue-talks-fears-inspirations-going-viral>
- La animación publicitaria, un nuevo formato para vender. (06 de noviembre de 2017). *V3rtice*. Recuperado de <https://www.v3rtice.com/la-animacion-publicitaria-un-nuevo-formato-para-vender-n-200-es>
- La Segunda. (s.f.). *Fluorfilms*. Recuperado de <http://fluorfilms.com/2007/09/la-segunda/>

Marcos Sánchez. (18 de junio de 2020). *Arteinformado, Espacio iberoamericano de arte.*

Recuperado de <https://www.arteinformado.com/guia/f/marcos-sanchez-39293>

Mejias, S. (2013). *Rotoscopia y captura de movimiento. Una aproximación general de sus técnicas y procesos en la postproducción* (Tesis de master). Recuperado de

<http://hdl.handle.net/10251/35675>

Ojo Chile Animation Workshop. (s.f.). *Diluvio*. Recuperado de <http://diluvio.cl/projects/ojo-chile-animation-workshop/>

Ojos de linterna. (s.f.). *CineChile*. Recuperado de <https://cinechile.cl/pelicula/ojos-de-linterna/>

Penumbra / Tortuganónima feat. Koala Contreras. (s.f.). *Tapel Tapiz*. Recuperado de

<https://www.tapelpapiz.cl/penumbra/>

REDACTOR IV. (20 de mayo de 2019). *Leo Burnett México y su inspiración en Cadillac para Cannes Lions 2019*. Recuperado de <https://insiderlatam.com/leo-burnett-mexico-y-su-inspiracion-en-cadillac-para-cannes-lions-2019/>

Riveros, P. (12 de diciembre de 2014). Valparaíso. *Solomonos Magazine*. Recuperado de

<https://solomonos.com/home/valparaizo/>

Salvo, J. (11 de diciembre de 2019). *Pareman vs Pacobot: La animación chilena que no te puedes perder*. Recuperado de <https://www.loseternautas.com/2019/12/11/pareman-vs-pacobot-la-animacion-chilena-que-no-te-puedes-perder/>

Sánchez, M. (s.f.). *Gray To Green*. Recuperado de <http://marcossanchezd.com/portfolio/grey-to-green/>

Sánchez, M. (s.f.). *The Down Moveables*. Recuperado de

<http://marcossanchezd.com/portfolio/the-down-moveables/>

Sánchez, M. (s.f.). *Walking with a killer*. Recuperado de

<http://marcossanchezd.com/portfolio/the-breeders-walking-with-a-killer-music-video/#rel-and-only-1>

Sánchez, M. (s.f.). *You Just Can't Win*. Recuperado de <http://marcoossanchezd.com/portfolio/you-just-cant-win/>

The Hand to Man Band. (s.f.). *Post-Costumer*. Recuperado de http://post-consumer.com/artist/the_hand_to_man_band/

Trisomitas. (s.f.). *CineChile*. Recuperado de <https://cinechile.cl/pelicula/trisomitas/>

Valdés, F. (s.f.). *Reagan 1973*. Recuperado de <https://franciscovaldes.co.uk/work/reagan-1973/>

Valparaizoo. (s.f.). *CineChile*. Recuperado de <https://cinechile.cl/pelicula/valparaizoo/>

SOLO USO ACADÉMICO