



**UNIVERSIDAD MAYOR**  
para espíritus emprendedores

# La historia del Stop Motion en Chile

Alumna: Denisse Flores Santelices

Profesor guía: Salomón Balut Bugueño

Facultad de Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2021

# La historia del Stop Motion en Chile

Denisse Flores Santelices

Estudiante carrera de Animación Digital, Universidad Mayor / Santiago, Chile. 2021

## Resumen

El Stop Motion es una técnica de animación que utiliza objetos cotidianos para crear la ilusión de movimiento a través de una serie de fotografías de estos. Este ensayo analiza las características del Stop Motion en Chile. Primero, se establece cómo en la actualidad, la industria de animación iberoamericana se compone principalmente de productoras orientadas a la animación generada por computadoras. En Chile existen un total de 10 casas productoras que emplean el Stop Motion, pues aún es una técnica poco conocida. En seguida, se examinan los comienzos del Stop Motion en Chile, señalando las producciones más relevantes y su contexto histórico. Luego, se aborda el periodo 2000-2015, destacando artistas relevantes y se expone la evolución de las productoras chilenas. A continuación, se examinan los aspectos de las productoras a cargo de las creaciones más recientes que utilizan Stop Motion y los elementos relevantes en estas creaciones. También se explora la visión hacia el futuro del uso de esta técnica en Chile, según los creadores. Se concluye, por un lado, que pese a la dificultad de acceder a información acerca de los comienzos del Stop Motion en Chile, se establece una cronología y se identifica a los agentes más importantes, tanto artistas como productoras. Se destacan también los cambios en el estilo, dentro del uso de la técnica y la ampliación del público objetivo. Para finalizar se señala que el Stop Motion en Chile aún tiene mucho camino por recorrer, ocupando un lugar relevante en el mundo audiovisual.

**Palabras claves:** Stop Motion, historia, Chile, animación, Claymotion, dirección de arte, mujeres en la animación.

## Abstract

Stop Motion is an animation technique that uses ordinary objects to create the illusion of movement through a series of photographs. This essay analyses the characteristics of Stop Motion in Chile. First, it establishes how nowadays, the iberoamerican animation industry consist mainly of studios oriented to animations generated by computers. In Chile there are a total of 10 animation studios that create Stop Motion animations, so it is still an little-known technique. Right after, the beginings of the Stop Motion in Chile are examined, pointing out the most relevant productions and their historical context. After this, the period between 2000-2015 is adressed, highlighting important artists, and presenting the evolution of chilean studios. Next, there is an examination of the aspects that the studios in charge of most recent Stop Motion creation show, and the relevant elements in these creations. Also the vision of the future in the use of this technique in Chile is explored, through the eyes of their creators. It is concluded, by one side, that despite the difficult access of information about the begginings of Stop Motion in Chile, a chronology is established, identifying their most

important agents, whether they are artist or studios. Changes in styles is also highlighted, within the use of the technique and the expansion of the target audience. Finally, it is pointed out that Stop Motion in Chile still has a long way to go, taking a relevant place in the audiovisual world.

**Palabras claves:** Stop Motion, history, Chile, animation, Claymotion, art direction, women in animation.

## Introducción

El Stop Motion es una técnica conocida por la magia que genera al mover objetos cotidianos, de tal forma que provoca una ilusión de que estos tienen vida propia. En el campo del Stop Motion no resulta fácil alcanzar reconocimiento internacional y lograr convertirse en figuras importantes e influyentes dentro del medio. Algunas de las productoras más significativas en esta industria como lo son los estudios Laika y Aardman Animations, nos han deleitado con producciones como *El cadáver de la novia* (2005) y *Shaun the Sheep Movie* (2015) a lo largo del tiempo.

Según el *Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana* (Fariás, 2019), en estos países se encuentran en total 867 casas productoras, de las cuales el 3,9% trabajan con la técnica de Stop Motion. Entre este último porcentaje, es posible encontrar, por ejemplo, Osa Estudio en Argentina, Citoplasmas, un estudio de animación en Stop Motion de origen español y además el estudio Cinema Fantasma de México (creadores de cortometrajes animados para Cartoon Network Latin America). Ahora bien, a nivel local, existen en Chile al día de hoy al menos diez casas productoras que utilizan la técnica del Stop Motion. En nuestro país es posible encontrar figuras destacadas como Hugo Covarrubias, quien co dirigió la serie animada *Puerto Papel* (2015) y Cecilia Toro, la creadora de *Ogro y pollo* (2009), sin embargo, el panorama nacional conduce a las siguientes interrogantes: ¿Cuándo realmente se origina el uso de esta técnica aquí?, ¿cómo se ha desarrollado el Stop Motion en Chile?, ¿cómo ha evolucionado?

Al indagar sobre posibles fuentes bibliográficas, fue posible encontrar información en entrevistas a agentes importantes dentro de la industria de la animación en el país, quienes coinciden en señalar a una persona, específicamente a Vivienne Barry, como la pionera de esta técnica. Sin embargo, no existen investigaciones, ya sean libros, tesis o ensayos, que acrediten que esta información sea correcta. En este sentido, la presente investigación ayudará a comprender mejor el origen del Stop Motion y la manera en que las nuevas tecnologías, por un lado, y los apoyos financieros, por otro, han dado forma a los proyectos animados que hoy se conocen en Chile, haciendo uso de esta famosa técnica.

Así mismo, en Chile, Erwin Gómez, director y fundador del Festival Internacional Chilemonos, en una entrevista al diario La Tercera en 2014, señala a Vivienne Barry como la pionera del Stop Motion en el país, con su serie infantil *Tata Colores* (1990). Lo mismo es reiterado por la directora Cecilia Toro, quien, en ese festival, en su charla *Las miniaturas son una subversión de la realidad* (2019), muestra de manera breve el panorama general del Stop

Motion en Chile, afirmando también que Vivienne fue quien comenzó con esta técnica. Finalmente, en una entrevista para el blog de la revista Solomonos Magazine, la misma Vivienne da a conocer su experiencia al traer el Stop Motion al país, mencionando que “Entonces yo pensé que cuando llegara a Chile haría un viejito que diera las buenas noches a los niños del país” (2014, párr. 8).

Considerando lo dicho hasta ahora, el propósito y objetivo general de este ensayo consiste en analizar la historia del Stop Motion en Chile. A partir de ahí, se plantean como objetivos específicos los siguientes: establecer el origen de esta técnica en Chile, determinar cronológicamente tanto la evolución, como los principales agentes que ayudaron a desarrollarla, utilizando una línea de tiempo. De esta manera, la información nos revelará un análisis de los estilos y técnicas que se han utilizado en las producciones más importantes de Stop Motion en el país. Además, será posible identificar las casas productoras vigentes en Chile que continúan desarrollando proyectos en Stop Motion.

En relación al conocimiento actual sobre esta materia específica, después de analizar distintas fuentes bibliográficas sobre el Stop Motion a nivel general, se puede percibir una falta de información histórica acerca de cada producción importante realizada con esta técnica. Sin embargo, existen libros, que, a grandes rasgos, y sin indagar demasiado, describen ciertos hitos cruciales y conceptos que se deben tener en consideración al abordar el mundo del Stop Motion; un ejemplo de ello son los libros *The Advanced Art of Stop-Motion Animation* (2010) de Ken Priebe y *Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models* (2019) de Barry Purves. Ambos autores exponen conceptos e incluyen una sección sobre la historia del Stop Motion a modo de introducción solamente.

El Stop Motion, a pesar de consistir en una técnica que ha estado vigente durante mucho tiempo, no tiene una definición conocida masivamente como método artístico:

El stop motion puede ser definido como una manipulación secuencial, usualmente a mano, sobre fotogramas de películas o videos de objetos tangibles, ya sean marionetas complejas, recortes de papel, arena, pedazos de basura o muebles. Cuando esto se reproduce, el objeto da la ilusión de movimiento, actuación y vida propia, aunque esta vida, no tiene vida - es una ilusión. (Purves, 2019, p. 8)

La animación Stop Motion es el arte de simular movimientos en un objeto, los cuales son captados por una cámara y al ser revelados, crean una secuencia que hace que se perciba que el objeto tiene vida propia.

En el siglo XIX, el cineasta francés George Melies creó la fantasía cinematográfica, Purves menciona en su libro que “en una ocasión legendaria, Méliès estaba filmando en la calle cuando su cámara se atascó durante unos segundos. Este simple accidente lo cambió todo, para él y para nosotros” (2010, p.14). Este suceso dio origen a la animación como forma de arte. Años después, el inglés Arthur Melbourne-Cooper, en 1907 crea la película *A Dream*

of *Toyland* que relata la historia de un niño con su madre que van a una juguetería a comprar juguetes; al llegar a casa, su madre lo acuesta y el niño comienza a soñar con sus juguetes nuevos. Con esta cinta cinematográfica se corona a Melbourne-Cooper como el pionero de la técnica de Stop Motion al utilizarla en la secuencia en la cual el niño sueña. Desde ese entonces, la técnica comenzó a ser utilizada para desarrollar efectos especiales, aunque más adelante, en 1912, el ruso Vladislav Starévich crea *The Cameraman 's Revenge*, el primer film de marionetas utilizando insectos embalsamados con esqueleto de alambres como personajes.

A medida que fueron pasando los años, la industria del Stop Motion fue aumentando su producción, creando nuevas categorías dentro de la técnica. Algunas de estas son las siguientes:

- **Claymotion:** Esta técnica tiene como personajes figuras confeccionadas con una masa moldeable, como la plastilina o algún material similar. Con esta técnica se puede ejercer mejor expresividad en los movimientos, además de dar mayor libertad al realizar dichos movimientos, pues da la posibilidad de moldear este material como el creador quiera o necesite. Al mismo tiempo, esta técnica tiene cierta desventaja, ya que al ser tan flexible y moldeable el material, es común que se pierda la forma del personaje o se mueva demasiado el muñeco. Debido a esto último, varias producciones deciden colocar un armazón o esqueleto de alambres por debajo de la masa moldeable, para que no se deforme la marioneta a lo largo del rodaje. Uno de los pioneros en usar esta modalidad fue Wallace McCutcheon, Sr. con el filme *The Sculptor 's Nightmare* en 1908 y podemos observarlos en películas como *Wallace y Gromit: La batalla de los Vegetales* (Figura 01) y *Pollitos en Fuga* (Figura 02).



Figura 01. De Wallace y Gromit: La batalla de los Vegetales, por N. Park y S. Box (directores), P. Lord, D. Sproxtton, N. Park, C. Jennings, C. Shelley (productores), 2005, Reino Unido: DreamWorks Animation y Aardman Animations.



Figura 02. De Pollitos en fuga, por N. Park, P. Lord (directores), D. Sproxtton, K. Kirkpatric (productores), 2000, Reino Unido: DreamWorks Animation y Aardman Animations.

- **Pixilation:** La técnica consiste en fotografiar cada movimiento del personaje y su entorno, como si fuesen marionetas controladas por el director o los animadores; de esta manera se obtendrá una animación y no un video fluido. Un ejemplo de ello es el film *Neighbours* de Norman McLaren en 1952 (Figura 03) y el cortometraje *Luminaris* (2011) de Juan Pablo Zaramella (Figura 04).

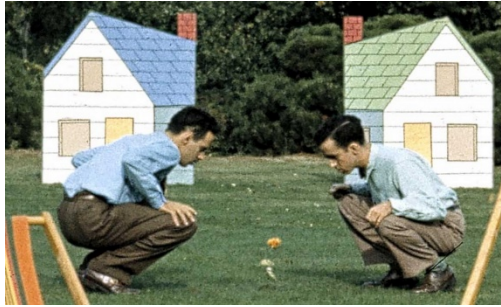


Figura 03. De Neighbours, por N. McLaren (director y productor), 1952, Canadá: National Film Board of Canada (NFB).



Figura 04. De Luminaris, por J. P. Zaramella (director), S. Rulloni, M. Rulloni (productores), 2011, Argentina.

- Muñecos o Marionetas:** Esta técnica es la más utilizada en la actualidad y consiste en elaborar muñecos con una estructura ósea de alambre o metal, las cuales forman articulaciones para ejercer los movimientos; estos se cubren con materiales como madera, látex, género, fieltro, etc. El ya nombrado Vladislav Starévich fue quien desarrolló varias producciones con este método animado. *The Beautiful Leukanida* es un ejemplo de sus obras. Actualmente se puede apreciar la técnica en películas como *Paranorman* de Chris Butler y Sam Fell (Figura 05), *Isla De Perros* de Wes Anderson y *Anomalisa* de Charlie Kaufman y Duke Johnson (Figura 06).



Figura 05. De Paranorman, por S. Fell, C. Butler (directores), T. Knight, A. Sutner (productores), 2012, Estados Unidos: Laika.



Figura 06. De Anomalisa, por C. Kaufman, D. Johnson (directores), D. Stamatopoulos, R. Tran (productores), 2015, Estados Unidos: Starburns Industries y Snoot Films, distribución por Paramount Pictures.

- Siluetas:** Consiste en utilizar recortes de algún tipo de papel, los cuales son puestos sobre una fuente de luz, para luego ser fotografiadas aquellas siluetas proyectadas. La cineasta alemana Lotte Reiniger creó varias películas usando esta técnica, siendo una de sus más famosas obras *Las Aventuras del Príncipe Achmed* en 1926 (Figura 07).

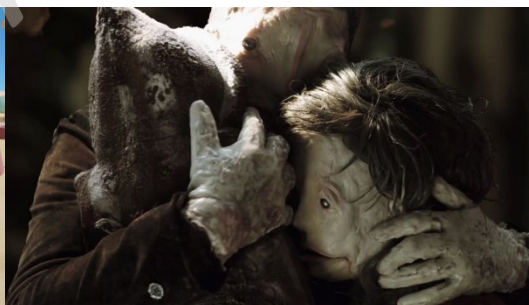


*Figura 07.* De Las Aventuras del Príncipe Achmed, por L. Reiniger, C. Koch (directores), L. Hagen (productor), 1926, Alemania: distribución por Comenius-Film GmbH.

Estas técnicas también se pueden visualizar en producciones animadas en países iberoamericanos, ejemplos de ellos son la serie animada *El diario de Bitá y Cora* (Figura 08), creada en el 2018 en España, por la productora Tv On producciones. En esta serie se relata la historia de dos amigas, Bitá y Cora, que viajan en una nave espacial explorando distintos planetas. Así mismo, el cortometraje colombiano *La Ballena Escarlata* (Figura 09) ha utilizado la técnica y llegó a ocupar el primer puesto como Mejor Película en Cortometraje Animado en Hong Kong Arthouse Film Festival.



*Figura 08.* De Diario de Bitá y Cora, por V. Mallols (director), P. Mora (productora), 2018, España: Tv On Producciones y À Punt Mèdia.



*Figura 09.* De La Ballena Escarlata, por J. Cho (director), J. C. González, A. Cortés (productores), 2017, Argentina, Colombia: Ecdysis Animation y Mcfly Studio.

Una vez definidas las nociones teóricas y las técnicas propias del tema del cual se ocupa este trabajo, conviene en este apartado especificar que en función del logro del objetivo general y específicos ya nombrados se llevarán a cabo diversas acciones: en primer lugar, se recopilará información de lo que ya se ha dicho sobre el origen del Stop Motion en Chile, para luego, realizar entrevistas a profesionales que llevan varios años en la industria del país, agentes como Erwin Gómez, Alejandro Rojas, Hugo Covarrubias, Vivienne Barry, entre otros para comprobar lo anteriormente investigado. Además, se determinará cronológicamente cuáles fueron las obras animadas con la técnica del Stop Motion que se han realizado en el país, identificando sus directores y las sub-técnicas que han ejercido en

el proyecto. A partir de esta línea de tiempo, se dará a conocer cuáles son las casas productoras que siguen vigentes en la actualidad y de las cuales se analizarán sus obras más importantes y cómo han sido financiadas.

## Comienzo del Stop Motion

El acceso a información significativa sobre la producción de una pieza animada en nuestro país, resulta relativamente fácil, ya que en gran parte se obtiene de entrevistados vinculados con el medio, a través de revistas o diarios populares. En estos últimos, estos entrevistados hablan acerca de cómo se concretó la idea, quienes trabajaron y cómo lograron participar en algún festival animado; consiguiendo así rescatar algunos aspectos de la experiencia de quienes han sido entrevistados.

Ahora bien, al investigar sobre el origen y el desarrollo del Stop Motion en Chile aparece una serie de menciones de agentes reconocidos dentro del arte de la animación, quienes son entrevistados para dar su opinión o testimoniar su experiencia acerca de una pieza animada con dicha técnica. Todas las fuentes provienen de entrevistas en revistas animadas como *Solomonos Magazine*, revista digital chilena que se dedica a contenidos de animación y *Chilean Animation*, una revista elaborada en conjunto por la Asociación Gremial de Profesionales y Productoras de Chile (ANIMACHI), el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes (CNCA) y Prochile. Asimismo, el diario de tirada nacional, La Tercera, ha entrevistado a personas como Erwin Gómez, fundador del Festival Internacional Chilemonos. Por otro lado, existe un número minoritario de tesis, tesinas y un reducido número de artículos de investigación en los que se menciona la técnica, pero en los cuales no es el tema principal y solo se comenta un hito reconocido como importante de la historia del Stop Motion. Este hecho consiste justamente en el inicio de esta técnica en la animación, para lo cual la mayoría señala a Vivienne Barry como la pionera, con su serie televisiva *Tata Colores*. Este dato se puede comprobar en base a diferentes afirmaciones, tal como es el caso del autor de una tesis doctoral que habla sobre la animación artística en Chile entre los años 1995 a 2014, proveniente de la Universidad Politécnica de Valencia: “Vivienne Barry (Santiago de Chile, 1947), cuenta con una prolífica obra audiovisual como destacada directora de cine y animación. Tuvo un rol protagónico en el auge y desarrollo del stop-motion en Chile” (Espinoza, 2016, p. 205).

Asimismo, se menciona para el diario La Tercera que “En Chile la pionera fue Vivienne Barry (...) logró reconocimiento con *Tata Colores* que se transmitió hasta 1994.” (Espinoza, 2014, párr. 3). En este contexto, el autor de la tesis antes mencionada, realiza entrevistas a personas que relevantes dentro del uso de la técnica, para comprender mejor la situación del Stop Motion dentro del país. No obstante, nuevamente, solo relata los hechos más emblemáticos, olvidando la línea extensa de las obras que se han hecho. Es por esta razón que, para este trabajo, se elaboró un instrumento que incluye una serie de preguntas con el fin de entrevistar a diversos profesionales del área de animación, realizadores que son partícipes del Stop Motion en el país.

Al explorar cuál es el origen del Stop Motion en el país, los hechos se remontan al año 1973, comienzo de la dictadura militar. Justamente ese año la empresa Chilefilms estaba



produciendo el primer largometraje animado con esta técnica, de lo cual fue testigo Vivienne Barry quién más adelante se convierte en una de las piezas claves para la animación: “Cuando llegó el golpe de estado, Chilefilms se terminó. Tomaron presa a la gente, echaron al director de Chilefilms, las películas se perdieron, se quemaron los negativos, entonces esa película no se hizo.” (entrevista personal, 18 de mayo, 2021) La película se llamaba *Martín y Cano en la Luna* y estaba confeccionada con muñecos que relataban la historia de un niño que se hizo amigo de otro niño, un extraterrestre. En el testimonio recopilado para una tesis de grado de la Universidad Chile, de Douglas Hübner, quién era director artístico en aquella época, se señala: “La película, *Martín y Cano en la luna*, estaba casi armada. Estaba haciéndose ya el sonido. Todo eso desapareció.” (1999, p.70). Este sería, entonces, el primer acercamiento a la técnica dentro del país, sin embargo, no es considerada la primera obra en Stop Motion a nivel nacional, ya que no logró el término de postproducción; además, al preguntar sobre la cronología de la técnica en Chile a los entrevistados, la mayoría desconocía el largometraje y quienes, sí la reconocieron, hablaron de ella señalando que no era la primera obra en Stop Motion en el territorio chileno.

Retomando la experiencia de Vivienne Barry, resulta imprescindible para efectos de esta investigación, mencionar que esta periodista y cineasta sufrió el exilio en el año 1974, junto a su marido, Juan Enrique Forch, en Dresde, Alemania. Este hecho cambió el rumbo de su vida no solo personal, sino también profesional, ya que en dicha zona donde residían, existía un estudio de animación, la empresa cinematográfica DEFA Trickfilm Studio, la cual despertó la curiosidad de Barry respecto a la técnica. Ella, entonces, durante los años que vivió en Alemania comenzó a aprender de la técnica; una de las anécdotas ocurrió cuando debió recrear con unos cubos las acciones que hacía el profesor que enseñaba pantomima; este acontecimiento lo menciona en una entrevista para *Solomonos*:

Después de esos seis meses en los que mostré en una comisión todo lo que había hecho, me contrataron de asistente de un animador lo que era una lata, porque yo quería mover marionetas, pero tenía que preocuparme de la lluvia y las nubes, entonces aprovechaba el tiempo para ver cómo animaban los grandes creadores que había ahí. (Riveros, 2014, párr. 5)

Años más tarde, la animadora decide regresar a Chile, donde la técnica vuelve a florecer gracias al aprendizaje que ella traía de su experiencia en Alemania.

Respecto al escenario local de Chile durante los años de dictadura, resulta necesario acotar que entre los años setenta y ochenta, existió una variedad de comerciales que, sin conocer bien la técnica, aplicaban algunos aspectos de esta, para producir efectos especiales o recrear movimientos con los mismos productos para hacerlos aparecer y desaparecer. De este modo, en 1984, la marca de pastas Lucchetti (*Figura 10*) produce un comercial en el que sus mismos fideos danzan al compás de la música clásica: cada vez que los fideos se movían, se formaba una figura diferente compuesta de espagueti, canutos, caracoles, entre otros. Otro

comercial que ejemplifica este rudimentario desarrollo, es el caso del creado para el diario La Nación (Figura 11) ese mismo año, el comercial se presenta con una profesora que luego de escribir en el pizarrón se dirige a sus alumnos mencionando: “Este es el libro que usaremos en Matemáticas y díganle a sus padres que es gratis. Porque lo publica en capítulos, cada domingo el diario “La Nación”, inmediatamente a continuación, los alumnos voltean a ver a la profesora para prestar atención. Durante los siguientes segundos, mientras el narrador entrega la información correspondiente de cómo conseguir un capítulo, aparece el diario que, al moverse, le da espacio para salir y exhibir el capítulo con su contenido, recomendando que los archiven; entonces el capítulo se levanta a su vez que un acoclip se desarma para poder archivar y guardar el tomo. A pesar de que la técnica se ve reflejada en ambos comerciales, generalmente no son mencionadas como piezas animadas con la técnica del Stop Motion, sino que se trataría solo de efectos que se lograron incluir para la publicidad televisiva en ese entonces.



Figura 10. De Luchetti, 1984, Chile.



Figura 11. De La Nación, 1984, Chile.

En 1980, las pantallas televisivas del país exhibían un spot publicitario de la marca de dulces Ambrosoli. Este comercial animado, llamado *Ambrosoli Streetptease de Caramelo* (Figura 12 y 13) duraba aproximadamente 40 segundos; en el comienzo aparecía una cortina con el logo de la marca, a los segundos se escucha una música acompañada del instrumento principal que eran las maracas, las que daban pie a que las cortinas se abrieran y se mostraran unas frutas frescas; seguido de esto aparecían unos dulces Ambrosoli Pop, chupetes de caramelo, que junto al sonido simulaban ser unas maracas. En el siguiente corte, los dulces surtidos de Arbolito se presentan con unas piernas de alambres y con zapatos, lo cual les permitía bailar al ritmo de la música, lo que da pie para continuar con una escena diferente. Entonces aparecen unas flores blancas confeccionadas de papel y unos dulces llamados Miel Ambrosoli que imitaban a unas abejas polinizando. En las siguientes escenas, la música cambia de estilo; en esta ocasión los dulces Cri cri formaban una secuencia de distintos colores hasta que volvían a aparecer en escena los dulces Ambrosoli Pop. A continuación, nuevamente el escenario cambia: esta vez los dulces que aparecen son de Licor y simulan estar en una especie de cabaret, donde los caramelos que danzan se desnudan ante el público que está sentado cerca de la barra (url). En este comercial, Vivienne Barry juega un rol importante, ya que, gracias a su experiencia en Alemania, logra una vez más demostrar el desarrollo de la técnica dentro del país:

Por casualidad me encontré con un amigo que trabajaba en publicidad, y que estaban buscando una idea para hacer un spot publicitario para Ambrosoli. Y a mí se me ocurrió que podríamos hacerlo, yo le había contado lo que había aprendido e inventamos una idea, hicimos un piloto. Yo no dirigí, porque en ese tiempo yo todavía venía llegando, no había la credibilidad todavía hacia mí, entonces. (entrevista personal, 18 de mayo, 2021)



*Figura 12 y Figura 13. De Ambrosoli Streeptease, 1980, Chile: McCann Erickson.*

Durante los años siguientes, la técnica animada de Stop Motion comienza a aplicarse fuertemente en el área publicitaria, ya no solo como personajes en movimiento, sino también como efectos especiales acerca de los cuales Barry menciona lo siguiente:

Hice campañas enteras, por ejemplo, contra los accidentes de los niños en el hogar por compañías de seguros, Citibank, por ejemplo, que eran un montón de comerciales animados con unos cubitos de madera que se llamaban Cuidadosa y Precavida los personajes, que eran un niño y una niña. Y así hice montones, que eran de néctar Watts, mayonesa, chocolates, porque en ese tiempo no había computador todavía, no había efectos de videos digitales. Todos los efectos que ahora se hacen, por ejemplo, poner etiquetas que se abrían las tapas de los productos, todo eso lo hacía manual, lo hacía foto a foto. (entrevista personal, 18 de mayo, 2021).

En 1988, en Chile se estaban realizando campañas para el plebiscito del “Sí” y del “No”, que más adelante marcaría el fin de la dictadura militar. En las pantallas televisivas no

solo se manifestaban los spots publicitarios de dicho enfrentamiento político, sino que, también la marca Soprole lanza un comercial animado con esta técnica, que anuncia un concurso para ganarse un peluche llamado *Requete-patitas* (Figura 14). El spot comienza con un muñeco de un ciempiés azul que dice la frase: “El que tiene patitas, que me siga”, para luego irse de pantalla mientras una canción comienza a sonar. Durante los 48 segundos que dura el comercial, se muestra a los peluches danzando contentos, hay un narrador que menciona las instrucciones de cómo ganar un *Requete-patitas* y en las siguientes escenas aparecen niños recreando cada uno de los pasos. Casi al final, se muestra cuántos tipos de estos peluches existen, porque no solo hay de cuatro patas, sino que hasta cien patitas podía tener el premio. Dentro de quienes trabajaron para este comercial estaba Barry quien menciona que debió animar manualmente cada uno de ellos, con sus cuarenta y tantas patas para que dieran vida a estos adorables personajes (entrevista personal, 18 de mayo, 2021).



Figura 14. De Requete-patitas, 1988, Chile: para la marca Soprole.

La producción animada *Tata Colores* de Vivienne Barry es reconocida por varios artistas como la obra animada que dio origen al Stop Motion en el país, esta producción apareció en las pantallas de Chile en el año 1991, todos los días antes de las 21 hrs. Cada capítulo comienza con una canción, la cual trata de Tata Colores, un anciano que pinta con su brocha historias que a los niños les encanta oír.

En la introducción se ven cuatro muñecos humanos, un abuelo de barba blanca vestido de una túnica, junto a dos niños; una niña vestida de polera y pantalones cortos, y un niño con polera y pantalones cortos también, quienes son acompañados por un perrito y un niño de no más de dos años de edad. Ellos son quienes escuchan dichas historias.

El exterior de cada muñeco está hecho, en gran parte de tela, y el interior de su cuerpo se basa en un esqueleto de alambre el cual entrega flexibilidad para ser movido fácilmente por los animadores. Los fondos de esta primera secuencia fueron creados en base a papel, el cual se utilizaba para simular la corteza del árbol, el pasto y la tierra. Además se utiliza cartón para crear las bases de algunos objetos, los cuales después son forrados con papel, también

entre los materiales se encuentran algún tipo de masilla y/o palos de helado para objetos como la banca donde se sienta el anciano.

Para cada historia que narra Tata Colores, los materiales que se utilizan varían por episodio, sin embargo en su mayoría se ven recortes de personajes, figuras con papeles de colores y mostacillas, e incluso juguetes como autos o muñecas de trapo, las cuales son animados.

La pieza animada salió de las pantallas de TVN en 1995, dejando a muchas personas de dicha generación con el recuerdo de un abuelito que daba la hora de dormir. “Fue una pena, hubo protestas en la radio, yo saqué un monitor a la calle en una feria de Navidad, hubo gente que escribió en un libro reclamos, tengo muchas cosas escritas muy bellas” (2014, párr. 16) fue lo que comentó Barry para la revista de *Solomonos Magazine*, quienes también la reconocen como la pionera de la técnica.

En 1994, la misma artista realizó el cortometraje *Dérive* o *Deriva* que relata la historia de una niña que imagina parte de lo que será o sería su futuro, pasa desde ser niña hasta la edad adulta. Esta pieza animada dura aproximadamente seis segundos, está confeccionado de recortes de objetos y fotografías que poco a poco se van moviendo para mostrar las acciones del personaje junto a su entorno, “no me gané ningún premio, pero yo lo encuentro lindo me demoré mucho en hacerlo. Mostré ese corto en muchas partes, estuvo en muchos festivales y también me la compraron en Arte” (Barry, 2014, párr. 20)

En las pantallas televisivas del país durante 1995 se presentó un nuevo spot publicitario para la empresa de *Flogo Jet* (*Figura 15*) dirigido por Andrés Wood y animado por Marcelo Varas. El comercial consiste en un perro azul hecho de plastilina; trata de un niño quién juega con un juguete, al cual termina por dejar enrollado sus manos a sus pies para luego retirarse y justo en esa instancia el perrito vuelve a la vida, sintiéndose bastante adolorido mientras va al baño por su crema *Flogo*.



*Figura 15.* De *Flogo Jet*, 1995, Chile.

En 1997, con la técnica del Claymotion aparece la propaganda producida por Sergio Gómez y animada por Marcelo Varas para *Aucusik* (*Figura 16 y 17*), una pomada que alivia el picor de la picadura de mosquitos. En ella se escucha a una pareja hablando sobre el producto, su efecto y eficacia, se muestra el diario que es leído por alguien; por otro lado, está otra persona preparándose un té. Después de que la mujer le pregunta al hombre si dará resultado la pomada, el diario se baja para revelar que eran dos zancudos quienes estaban

hablando. Los personajes, al igual que Flogo, están confeccionados de plastilina y para diferenciar los sexos, el hombre lleva una corbata verde con puntos y la mujer un collar amarillo de perlas.



Figura 16 y 17. De Aucusik, 1997, Chile.

En 1999, Vivienne Barry y Marcelo Flores crean la película animada *La Salsa*, un filme animado que dura aproximadamente 9 minutos. Utilizando muñecos, cuenta la historia de un chileno que emprende un viaje junto a sus amigos salseros hacia el Caribe, en el transcurso de una excursión forman una banda y al llegar se reencuentra con un amor de juventud. Todo esto sucede al ritmo de la canción *Devórame otra vez* interpretado por Lalo Rodríguez.

### **Una nueva época para hacer Stop Motion.**

Una de las obras que Vivienne Barry recuerda con cariño es *Como alitas de Chincol*, del 2000. El cortometraje dura 9 minutos, en él se relata una serie de sucesos y narraciones de personas que debieron silenciarse ante lo ocurrido durante la dictadura militar:

Cuando vivía en Alemania supe de las arpilleras que hacían las mujeres [sic] en tiempo de dictadura, una persona cercana la había comprado en la Vicaría de la Solidaridad y me llamó mucho la atención que las mujeres bordaran su propia realidad. (2014, párr. 22)

Esta obra animada fue confeccionada con artesanía chilena: eran telas bordadas que dan forma a una locación o personaje dentro del rodaje.

Está en exhibición en el Museo de la Memoria, no solo de acá de Chile, sino que también ha estado en muchas exhibiciones de los derechos humanos en Inglaterra, en Washington, en Brasil, en muchos eventos femeninos también de mujeres

bordadoras a lo largo del mundo. Entonces tengo mucho cariño a ese corto. (Barry, entrevista personal, 18 de mayo, 2021)

La obra no solo ha sido reconocida en sus exhibiciones, este cortometraje ha ganado premios en distintas instancias, como el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano, DerHumALC - Festival Internacional de Cine de Derechos Humanos en Argentina 2003, Premio Especial del Jurado; en La Habana, Cuba 2002 y Primer Premio Coral Animación.

En ese mismo periodo, el Consejo Nacional de Televisión (CNTV) de Chile otorgó un premio a *La i de la programación infantil* (Figura 18), un spot televisivo que va dirigido a todos los canales del país. Realizado con la técnica del Claymotion, este cortometraje de 1 minuto de duración, informa acerca del rango de edad, respecto a la audiencia infantil, al cual van dirigidos los programas que aparecerán en pantalla. El spot comienza con unas letras de plastilina que dicen Anatel y Consejo Nacional de Televisión, al mismo tiempo que un instrumento musical brillante y una alegre tonada; en el corte que se hace se moldea la letra I en amarillo, mientras quien relata, menciona que ese símbolo y color corresponde a los niños de hasta cinco años, pero lo menciona de una manera didáctica; la voz dice lo siguiente: “Cuando aparece la I, si es amarilla, te toca a ti”. Entonces aparece un niño, diciendo “¿A quién, a mí?”, a lo cual la voz le responde “Sí, a ti, a ti y a ti”, mientras que los personajes de niños de esas edades ya mencionadas aparecen confeccionados con plastilina. Lo mismo sucede con las siguientes I: señalan que la letra I verde es programación para niños entre siete o más y, por último, la letra I azul, que es para niños de doce o más. Esta fue la primera producción Claymotion que fue completamente animada y que resultó todo un éxito. Además, cabe destacar la participación de exalumnos de Vivienne Barry, como Marcela Moncada, quien fue la encargada de la dirección de arte junto a Daniela Degregori.



Figura 18. De *La i de la programación infantil*, 2000, Chile: Artemisa Films.

En el año 2005, por otro lado, Ojitos Producciones lanza una serie de videos musicales llamada *Tikitiklip*, dirigidos por Alejandra Egaña y Paz Puga. Estos videoclips duraban de dos a tres minutos, llegando a realizarse doce capítulos. Los videos mostraban una diversidad de técnicas animadas y entre ellas estaba la técnica de Stop Motion. Como dirección de arte, tienen un aspecto en común: confeccionar personajes con artesanía chilena y arte precolombino para poder guiar lo musical con lo visual. *La señorita aseñorada* y *El tonto perico* son dos obras en las que se puede apreciar la técnica.

En los siguientes años, emergen dos figuras importantes dentro del mundo del Stop Motion en el país, no solo por los trabajos que han hecho, sino también porque han llegado a posicionar a las producciones con esta técnica en Festivales como Annecy. Una de ellas es Cecilia Toro, quien luego de estudiar diseño de vestuario en DuocUc inicia un curso con Vivienne Barry en la técnica animada:

Fue súper casual mi encuentro con el Stop Motion. Yo soy diseñadora de profesión y mis primeros trabajos fueron como ilustradora de personajes corporum de plasticina para un suplemento para el diario *El Mercurio*; como editor estaba Gonzalo Maza que después estuvo también metido en cosas de cine y de ahí desde la ilustración conocí el Stop Motion con un curso de Vivienne Barry. Y yo tomé este curso de Vivienne Barry de animación de Stop Motion y ella al tiro me llamó para sus producciones animadas en Stop Motion desde la Dirección de Arte. (entrevista personal, 13 de mayo, 2021)

Luego de este suceso, Cecilia Toro (*Figura 19*) menciona que después de tomar este llamado comenzó a trabajar de inmediato en la técnica. Por otro lado, Hugo Covarrubias (*Figura 20*) estudió diseño gráfico en la Universidad ARCIS, pero actualmente es cineasta de animación Stop Motion, ha trabajado en la productora Zumbastico Studio y ha tenido proyectos junto a Cecilia Toro. Sus orígenes con la técnica se remontan en el 2006:

El Stop Motion lo conocí como tal en el 2004-2005, a partir de una idea que tenían unas amigas, Muriel Miranda y María José Siebald, actrices de la Universidad de Chile que querían hacer una obra de teatro con apoyo visual no necesariamente de la animación. Entonces a mí se me ocurrió hacer una mezcla, que la idea inicial de ellas era proyectar diapositivas con dibujos o solamente con fotografías de ellas mismas. (entrevista personal, 19 de mayo, 2021)





Figura 19. Fotografía por MonoClub, artículo por Francisca Herrera. (2020, Chile). Cecilia Toro.

<https://monoclub.cl/2020/2020/05/28/cecilia-toro/>

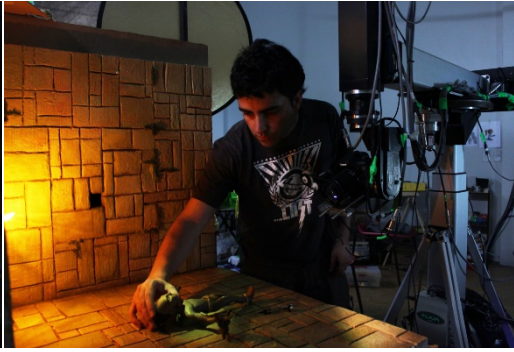


Figura 20. Fotografía por Solomonos Magazine, artículo por Francisca Gubernatis. (2015, Chile). Hugo Covarrubias.

<https://solomonos.com/home/compania-maleza/>

En el año 2006 se crea *Maleza*, la obra pionera que combina animación Stop Motion con teatro, del cual Covarrubias es co-creador: “En un comienzo trabajé visuales para teatro, donde junto a Muriel Miranda creamos la compañía de teatro Maleza. De eso ya han pasado 14 años” (Espinoza, 2019, párr. 1), fue lo que comentó en una entrevista para el diario La Tercera. La historia trata de un thriller, donde Ana se siente prisionera de su madre quien se encuentra postrada en cama y junto a este suceso, la mujer desarrolla un buen sentido auditivo, llegando casi a escuchar los pensamientos de Ana. Su padre había fallecido hace años atrás, su madre enloqueció y la obligó a mantener cuidado intensivo que luego se fue transformando en castigos. Ana comenzó a sentir una gran soledad hasta que llegó su amiga Clara, cuya aparición le hizo reaccionar a su desesperación y le da esperanzas para poder huir de su hogar. *Maleza* fue una obra en la que el escenario fue compartido por la técnica que estaba presente en una pantalla en el fondo, donde se proyectaba en Stop Motion la casa y algunas veces los personajes, y, a la vez, había una sincronización entre las acciones que llevaban a cabo las actrices con las puertas, ventanas u otros objetos. La obra animada teatral estuvo siete temporadas en Santiago, pasó por Latinoamérica y Europa y su compañía sigue vigente.

En el año 2007, en la televisión chilena apareció una serie animada en la que existían personajes confeccionados de plastilina que salían cantando canciones populares infantiles latinoamericanas. El programa se llamaba *Ene tene Tú*, era dirigido por Vivienne Barry. La obra fue una serie televisiva que se recopila en 12 capítulos y que utiliza la sub-técnica del Claymotion. Entre las canciones populares, se encuentran: *Tengo una vaca lechera*, *Soy la gatita Carlota*, *Los pollitos dicen* y otras, que además se convirtieron en libros para los niños y que actualmente siguen en venta: “Ahí fue cuando llegué a trabajar con Vivienne Barry y trabajé en la dirección de arte con personajes en plasticina, haciendo todos los personajes y todos los sets. Y ahí comencé a aprender de qué se trataba todo esto” (Toro, entrevista personal, 13 de mayo, 2021). Siguiendo con la misma época, hace aparición la serie animada *Cantamonitos* en donde nuevamente se recopilan canciones populares, no solo de Latinoamérica, sino que también canciones propias de autores chilenos, como Víctor Jara. Esta vez, el elenco que acompañaba a Vivienne Barry fue de mujeres, se vieron figuras como Cecilia Toro, Jimena Moncada y Bernardita Ojeda, quien actualmente es directora general

del Estudio Pájaro en Chile. Al desafío artístico de la dirección de arte se le sumó el hecho de que no todos los videoclips presentaban la misma técnica:

Entonces ahí tenemos papeles recortados, sedas, animación de plasticina corpórea, animación de plasticina plana, animación de cubos, animación de muñecos de género, de lana, de madera, o sea una gama increíble de cosas, lo que fue un trabajo enorme porque era muy lento. (Barry, 2014, párr. 28)

Ese mismo año, Hugo Covarrubias presenta el cortometraje *El Almohadón de Plumas*, basado en el libro de Horacio Quiroga en el que se cuenta la historia de una pareja de recién casados que luego de unos meses, Alicia, la esposa, comienza a enfermar sin motivo alguno; a pesar de los días que acude el médico al hogar y los cuidados que tuvo, Alicia terminó falleciendo y tiempo después se encuentra la razón de su muerte, que se debió a un parásito alojado en su almohada. Este rodaje dura aproximadamente 10 minutos, los personajes son muñecos más elaborados y el set formado de materiales como cartón, madera y género, para darle una textura más realista a esta obra. Por otro lado, se puede apreciar que la animación se desarrolla mucho más fluida que en los proyectos anteriores y cabe mencionar que ha ganado el segundo lugar nacional de animación en el Festival FESANCOR de Santiago, Chile, 2007.

También en ese mismo año nace el cortometraje *Lucía* (Figura 21y 22) del estudio Diluvio. La obra fue dirigida por Cristóbal León y Joaquín Cociña, “se conocieron en los pasillos de la Pontificia Universidad Católica de Chile, cuando estudiaban Diseño y Artes, respectivamente.” (Riveros, 2016, párr. 4). Esta producción animada se expande, de alguna manera, más allá de lo que ya se conocía del Stop Motion y aporta con un arte diferente: la obra se establece en una habitación en donde Lucía, la protagonista, narra entre susurros sus fantasías y vivencias terroríficas, entonces diversos elementos como madera, tierra, pintura, los muebles y otros elementos se van transformando en cada suceso que se narra. Es la primera parte del cortometraje *Lucía, Luis y el Lobo*, tiene una duración de 3 minutos aproximadamente y junto a una voz en off de una niña susurrando, cuenta sobre sus pensamientos profundos y algo aterradores. La pieza animada toma un rumbo diferente a lo que ya se estaba viendo de la técnica, se vuelve más experimental y se dirige a un rango etario mucho mayor; su dirección de arte se envuelve en una habitación cerrada, en ella hay varios elementos importantes que durante momento que Lucía relata, comienzan a surgir sus palabras de manera visual, ocupando hasta tierra que se impregna en las paredes para formar la figura de Lucía.



Figura 21 y 22. De Lucía, por C. Leon y J. Cociña (directores), 2007, Chile: productora Diluvio.

Entre los años 2007 y 2008, se crea el microprograma animado *Potti el astronauta enamorado* (Figura 23), (de ahora en adelante la serie será referida como *Potti* en este trabajo) una micro serie de televisión que hace empleo de la técnica del Claymotion, donde los personajes y su entorno están formados de plastilina:

Ahí yo entro a Zumbastico Estudio a armar este estudio de Stop Motion, que era una pieza digamos, una pieza con un computador y una cámara. Y ellos fueron como “Si, hagamos Stop Motion, ¿Quién sabe hacer Stop Motion? traigamos a Cecilia Toro y partió como un estudio muy pequeño, para mí es un orgullo haber partido el estudio de Stop Motion en Zumbastico; que después creció con Ogro y Pollo. (Toro, entrevista personal, 13 de mayo, 2021).



Figura 23. De Potti, el astronauta enamorado, por C. Toro (Directora de Arte), 2009, Chile: Zumbastico Studios.

Cecilia Toro menciona lo anterior como un hecho importante también para su carrera. *Potti* fue emitido a partir del 2009, la serie trata de un pequeño astronauta que en cada capítulo busca el amor de su vida, siempre fracasando en esa búsqueda. La serie es narrada por

Rodrigo Salinas (*Figura 24*), comediante chileno que ha trabajado como guionista para la serie infantil de *31 minutos* y que más adelante colaboró en *Experimento Wayapolis*.



*Figura 24. Fotografía por La Tercera, artículo por Paula Valles. (2018, Chile). Rodrigo Salinas. <https://www.latercera.com/culto/2018/08/11/universo-ilustrado-rodrigo-salinas/>*

El año 2008, la obra *Cazuela* (*Figura 25*) gana el premio a Mejor Película Joven en el XV Festival Internacional de Cine de Valdivia. Este film es dirigido por Sebastián Bisbal y animada por Gabriela Villalobos, quienes llevan a cabo una mezcla entre una actuación normal con una niña con su madre, a la cual le suman una la animación con la técnica. La historia relata acerca de Alicia, una niña que batalla con su madre por comer una simple cazuela, pero cuando su madre va a contestar la llamada telefónica, ella hace un pequeño intento por comerla. Al probar la comida se da cuenta de que le falta sal y al aplicarle el condimento, la cazuela reacciona saliendo una espuma blanca y que de manera muy extraña comienza a moverse; acto seguido, la niña le cuenta a su madre, pero solo consigue un castigo que la lleva directo a su habitación. En un corte, se ve a la niña aburrida en su habitación y se sienten unos golpes en la puerta; Alicia va a ver quién es, encontrándose con la sorpresa de una bandeja con la cazuela servida. En los siguientes minutos, la niña se ve envuelta en un enfrentamiento con la cazuela y es salvada por sus peluches. La técnica de Stop Motion se ve reflejada en los movimientos de la cazuela y los juguetes que salen a defenderla. Para crear la cazuela, se utilizaron alimentos reales y confeccionados con alguna masa o plumavit para poder cortarlos.



*Figura 25. De Cazuela, por S. Bisbal (Director), 2008, Chile.*

*La niña de viento* fue un cortometraje del 2009 con una duración de 15 minutos aproximadamente, dirigida por Nicolás Lara, Pamela Barrios en dirección de arte y producida por la casa productora Arbol Naranja Producciones:

Es la historia de un niño que se llama Luis y que vive en la casa de su anciana abuela. Ella es muy viejita y en su habitación sentada en su silla de ruedas acostumbra a contarle historias a su nieto. Una de las fábulas que su abuela le cuenta, es "La niña de viento" la cual se convierte en su amiga imaginaria. Ese recuerdo lo va a acompañar el resto de su vida. (CineChile, s.f., párr. 1)

Los personajes de este relato tienen cuerpos de esqueletos que son recubiertos en telas y lanas para darle forma a cada figura y sus sets están hechos de materiales como cartón para hacer la casa y sus habitaciones, lana para enrollar los árboles, papeles para el pasto, entre otros.

En este mismo periodo, la gran empresa llamada Solo por las niñas, que actualmente se conoce como Zumbastico Studio, invita a Cecilia Toro y a Hugo Covarrubias a ser partícipe del proyecto *El Ogro y el Pollo*, que es dirigido por Cristián Louit:

Contactaron a la Ceci, la Ceci me contactó a mí, porque no podía hacerla sola. Entre los dos hicimos esa serie. Yo hice la dirección de animación, animación y dirección de foto; la Ceci dirección de arte, storyboard, todo lo que tenga que ver con la parte visual. (Covarrubias, entrevista personal, 19 de mayo, 2021)

Con la técnica del Claymotion cuentan la historia de un ogro y un pollo que pasan por situaciones del común vivir, pero de las cuales de ellas extraen alguna moraleja o enseñanza para los niños y niñas que veían el programa: "Hugo y yo hicimos esa producción, de dirección, estaba Cristián Louit, pero en el set estábamos Hugo y yo solos casi, fue mucho aprendizaje. Fue muy entretenido." (Toro, entrevista personal, 13 de mayo, 2021). Esta serie animada ganó dos veces el premio como Mejor Campaña de Servicios Públicos Promax BDA Latinoamérica 2010, Mejor Personaje(s) Festival Chilemonos 2012, Mejor Campaña Publicitaria Infantil Premio QueVeo 2010, entre otros.

Durante el periodo del 2010, Zumbastico Studio vuelve a producir una serie animada infantil junto con PakaPaka (Argentina), con una combinación de técnicas: *Horacio y los Plasticines* es un programa animado de dos temporadas de 13 capítulos cada uno, en el que fusionan animación de títeres junto a animación de Stop Motion en Claymotion. La serie trata de Horacio, un niño que después de salir del jardín infantil se encuentra con sus amigos mágicos que son personajes hechos de plasticinas que tienen una banda musical; con ellos conversa de situaciones cotidianas, pensamientos, entre otros, para que luego, sus maravillosos amigos lo ayuden entonando una canción a través de la cual le enseñan a Horacio valores educativos para su desarrollo como persona:

Yo estaba en la dirección de arte y Hugo seguía animando, haciendo la dirección de fotografía. Y teníamos un equipo más grande de apoyo donde estaba el [sic] Enrique Ortega que después hizo *Zander* y estaba Gabriela Villalobos que ahora también está haciendo una serie en Stop Motion. Un equipo donde empezábamos a agarrar experiencia de a poquito. (Toro, entrevista personal, 13 de mayo, 2021)

Existe un hecho importante dentro del mundo del Stop Motion en el país del cual no se ha hablado, pero que sí los agentes importantes de la técnica conocen.

El [sic] Enrique Ortega llega de practicante en nuestro estudio y su corto de egreso fue *Bajo la Luna*, fue un corto que quedó seleccionado en Annecy en el 2012 y es un hito importante para nosotros porque nunca un corto estudiantil había quedado seleccionado en Annecy. (Toro, entrevista personal, 13 de mayo, 2021).

Enrique Ortega, quien estudió en la Universidad de Chile quedando con el título de director audiovisual, trabajó en varias animaciones en Stop Motion para el estudio Zumbastico Studio y actualmente es director de la serie animada *Zander* con la técnica. Por otro lado, *Bajo la luna* (2012) es un cortometraje de 5 minutos de duración, realizado también por Ortega, en el cual relata una carta de H. P. Lovecraft, protagonizada por Anselmo, quien vive atormentado por una pesadilla que se repite en la que él está en un pastizal infinito:

Primero empezaré por la inspiración que fue por Howard Phillips Lovecraft, a quien le dicen el padre del horror cósmico; una cosa que a mí me fascinaba y que yo empecé leer demasiado chico para ser saludable (...) Viví toda mi vida inspirado por él, llegué finalmente a estudiar cine y tenía que hacer mi examen de título, estaba perdidísimo en qué hacer. (...) empecé a buscar por los libros que me inspiraban, pasé por caleta, estaba por hacer algo con *El Almuerzo Desnudo*, de William Burroughs pero era demasiado tirado de las mechas, entonces dije no, necesito algo más sencillo. (...) y dije ya, necesito que sea el mínimo de personajes posibles, ojalá uno, necesito una sola escenografía y una historia sencilla. Y me acordé del cuento de Lovecraft, que

no es un cuento precisamente, sino que es una carta que envió un amigo acerca de un sueño que tuvo.” (entrevista personal, 11 de junio, 2021).

A parte de ser seleccionado en el Festival de Annecy, también ganó un premio en el Festival Internacional de animación Chilemonos, 2012 y en el Festival Internacional de Cine de Providencia, el mismo año.

Nos fue bastante bien, primero lo tiramos al Festival Chilemonos y lo ganamos, la primera versión en Chilemonos. De ahí empezamos las primeras giras que hicimos por Chile, ganamos el Festival de Cine en Providencia (...) y de repente quedamos seleccionados en Annecy, es curioso porque yo postulé al Festival de Cine de Valdivia, porque *Cazuela*, el corto que nos había inspirado para hacer Stop Motion en un principio había ganado el Festival de Valdivia. Y en la Universidad Católica, en Cine por lo menos el Festival de Valdivia es como ¡Oh!, todos al Festival de Valdivia, todos aman el Festival de Valdivia, vamos al Festival de Valdivia (...) y yo no quedé en el Festival de Valdivia, y había quedado otro corto que yo encontraba, así con todo respeto, encontraba que el mío estaba mejor. Estaba tan picado, que cuando nos llamaron de que habíamos quedado en Annecy, decía ¡Oh, ¡qué cuático, quedamos en Annecy! ¡Esto es histórico!, esto es importante, ¡Pero no quedamos en Valdivia! (Ortega, entrevista personal, 11 de junio, 2021)

Ortega menciona en esta misma entrevista que debían postular su corto dentro de la universidad para poder ganar financiamiento.

Primero tuve que convencer a la comisión de la universidad porque nos hace competir toda la generación de audiovisuales, como que competimos con un corto y hacemos un pitch y es como que nos ganamos un fondo, pero que no nos dan plata (...) me gané el proyecto, no nos dieron plata, me asocié con un amigo y hablé con los de

Zumbastico o Solo por las niñas con los que ya venía trabajando y ellos me ofrecieron coproducción y prestarme cámaras y espacio. (entrevista personal, 11 de junio, 2021)

Ese mismo año, Chile también estaba siendo partícipe de una película importante que fue dirigida por Walter Tournier: *Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe* (Figura 26). El film animado lo compartían tres países: Uruguay, Argentina y Chile. Alejandro Rojas, quien trabajó en la película, menciona que:

Era una coproducción entre Uruguay, Argentina y Chile. En Uruguay se hizo la animación, toda la animación y se fabricaron los muñecos y lo dirigió Walter Tournier que ha hecho toda su vida muñecos, entonces, es experto en muñecos. Cuando hablamos de hacer la película, él dijo que lo que más dominaba y donde se sentía más seguro, era en muñecos. Argentina hizo toda la posproducción de sonido y storyboard; nosotros hicimos la composición, es decir, todo lo que estaba en el fondo, la isla, los árboles, el mar, los barcos en el mar. Todo eso lo hicimos en forma digital, simulando las texturas del Stop Motion y cada imagen o cada escena debimos componer la figura que venía con croma, hacer los recortes, igualar los colores, generar fuera de foco si era necesario. (entrevista personal, 12 de mayo, 2021).

Alejandro Rojas cuenta que se demoraron alrededor de 18 meses, además, reconocer el trabajo de Walter afirmando que la producción fue rápida y el traspaso de información durante el periodo donde aplicaron los background fue complicado, sin embargo, a pesar de que en algunos planos había movimiento de cámara, pudieron llegar a una buena composición sin hacer notar algunas fallas. Este hecho fue para ellos un acierto, lograr calzar el 3D de los fondos con las animaciones de Stop Motion. (entrevista personal, 12 de mayo, 2021).

Durante el rodaje se utilizaron muñecos que tenían armazones para poder animarlos al estilo del estudio Laika; esta historia relata un trozo de la vida de Selkirk, un pirata egoísta, quien se transformó en el piloto del barco inglés Esperanza que busca tesoros en los mares del sur. En aquella isla aprendió a ver el mundo de una manera diferente y que la ambición no lo llevaría a ningún lado, tal como es posible observar en la siguiente descripción del argumento de la película:



A falta de buques enemigos, los corsarios se entretienen apostando, y en poco tiempo Selkirk ha desplumado sus ahorros presentes y futuros, ganándose la enemistad de la tripulación y, sobre todo, del capitán Bullock, quien decide abandonarlo en una isla desierta. (Cineteca de Madrid, 2015).

El director Hugo Covarrubias, en el 2013, nuevamente aparece con un cortometraje que se basó en uno de los relatos de Julio Cortázar; *La noche boca arriba* (Figura 27), en el cual narra la historia cruzada de dos personas: un motociclista que va a Buenos Aires y un indígena moteca que tiene que huir de ser sacrificado por los aztecas quienes preparan un sacrificio en la fiesta de la Guerra Florida: “El hombre urbano, el que tiene un accidente con la moto, sueña que es el indio moteca atrapado en aquellos lapsos de tiempo en los que está inconsciente o es anestesiado, o se queda dormido.” (Cossio, 2015, párr. 4). Ambos personajes sostienen algo en común y por lo mismo mantienen el mismo sentimiento durante el rodaje.



Figura 26. De Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe, por W. Tournier (Director), 2012, Chile, Argentina y Uruguay: Patagonik estudios.



Figura 27. De La noche boca arriba, por H. Covarrubias (Director), 2013, Chile: Filmosonido, Maleza Studio, Zumbastico Studios.

### **El Stop Motion en tiempos modernos.**

Por su parte, *Puerto Papel* (2015), (Figura 28 y 29) es una serie animada producida por Zumbastico Studios, Gloob (Brasil), Paka Paka (Argentina), CNTV (Chile) y Señal Colombia, donde Álvaro Ceppi, Hugo Covarrubias y Carlos Bleycher crean la historia de Matilde, una adolescente de 12 años que gracias a un mágico accidente con el coco mágico logra adquirir poderes, los cuales cada día cambian y todo esto sucede cuando va a pasar un verano con su abuelo Barba Crespa a la costa en un pueblo llamado Puerto papel. La serie adopta una técnica ambiciosa y poco conocida, gracias a la cual salieron de lo tradicional con la plastilina y convirtieron todo en papel:

Zumbastico Studio nos llama a mí y a la Ceci para ver si alguno tenía alguna idea y yo tenía una idea para hacer una serie de papel, en realidad podría tratarse de cualquier

cosa, pero yo había llegado ya con una idea más general, con algunos referentes y mi única idea era tratar de hacer algo con el papel y que fuera un barrio, así con amigos donde interactúan y con el papel fuera un elemento narrativo. Entonces, esa fue la idea que yo tiré y esa fue la idea que quedó finalmente, les gustó y la empezaron a desarrollar, primero se llamó *Amigos de papel*, que era en un barrio con unos amigos, que era más parecido a la idea que tenía originalmente y después entre Ceppi, Bleycher y yo también, empezamos a trabajar en la idea que pasó a ser *Puerto papel*. (Covarrubias, entrevista personal, 13 de mayo, 2021)

A partir de este proceso, se crea la técnica artística Papertoys donde los personajes son construidos de papel, con armazón de acero e imanes para tener un volumen tridimensional a la vista de todos. Esta técnica también es combinada con 2D, las cuales le dan vida al rostro, creando expresiones para cada personaje de la serie. El exitoso programa se ha proyectado en países como Inglaterra, España, Italia, Suecia, Turquía, República Checa, Israel, África, India, entre otros; y ha sido premiado en festivales como Premios India Catalina de la televisión colombiana, como Mejor Serie de Animación y en el Festival Internacional Chilemonos.



Figura 28. Fotografía personal. (2017, Chile). Enrique “Kike” Ortega.

Figura 29. De Puerto Papel, por A. Ceppi, H. Covarrubias (Directores), 2015, Chile: Zumbastico Studios; Brasil: Gloob; Argentina: Paka Paka.

Pero *Puerto Papel* no fue la única obra que se estaba presentando, Vivienne Barry vuelve a aparecer en el 2015 con un largometraje documental llamado *Atrapados en Japón*:

En el año 1941, seis periodistas de los principales diarios de Chile, fueron invitados oficialmente por el gobierno japonés a realizar una gira por Japón [sic] y Manchuria,

la gira fue suspendida cuando ellos se encontraban en Pekín debido a la situación [sic] política internacional [sic]. (CineChile, s.f., párr. 1)

La historia continúa con el regreso a Chile en un barco, pero resultó que sin explicación el navío volvió al país del embarque, en Tokyo y debieron esperar un año para poder volver al fin a Chile. Este largometraje la autora lo recuerda con mucho cariño:

La película revive un viaje que él hizo cuando joven del cual él siempre hablaba. Y yo era chica, lo recordaba perfectamente, lo que él contaba de su viaje y animo todos los objetos que él trajo después de ese viaje, los recuerdos que yo tengo de eso. Le doy vida a eso... Es bien importante para mí porque es la historia de mi padre. Es como si recobrara la imagen paterna. (Barry, entrevista personal, 18 de mayo, 2021).

*Cantar con Sentido* (2016) es, a su vez, una obra dirigida por Leonado Beltrán quien trabajó junto a su directora de arte, Cecilia Toro en el desarrollo de la obra con la técnica:

Fue súper especial porque era la primera vez que me hice cargo de un proyecto desde principio a fin junto con Leo, para mí fue un desafío más técnico y más como de liderar el equipo. Nos pudimos dividir bien las tareas entre Leo y yo, y fue una muy grata experiencia, marcó mi carrera entre un antes y un después porque antes era muy buena para hacer encargos. Hice el piloto de *Puerto Papel*, había hecho pilotos para otras ideas, pero nunca algo que naciera de nosotros, entonces fue un hito super importante a nivel personal y profesional. (entrevista personal, 13 de mayo, 2021)

El cortometraje relata la historia de Violeta Parra, artista folklórica chilena. Narra el nacimiento de una gran artista y cómo ella conoció el mundo de la música y el folklor chileno que más adelante, se transformaría en su arte más proclamado en varios países del mundo. En esta obra animada aparece un narrador que cuenta la historia en versos y rimas junto a una animación de marionetas de plasticina. La animación fue galardonada con el Premio a la mejor animación iberoamericana por encargo en los Premios Quirino, España, 2018. También en los Premios Ciber Voto de la Fundación del Nuevo Cine Latinoamericano, Festival de La Habana, Cuba, 2018:

Fueron 20 minutos animados en Stop Motion y teníamos poco tiempo, eran 50 años de historia, 20 locaciones reducidas en 20 minutos. Teníamos poco tiempo y poca plata también, no teníamos tanta plata, entonces fue un desafío en el que yo siempre me voy a sentir muy orgullosa, que lo hicimos de forma más fácil para el equipo. (Toro, entrevista personal, 13 de mayo, 2021).

En el 2018, el estudio Diluvio volvió a ser presencia en el Stop Motion con la película animada *La casa lobo*. Fue dirigida por Cristóbal León y Joaquín Cociña en la cual nuevamente el arte resulta fundamental en el relato. Se vuelve a replantear para qué dirección va la técnica dentro del país y fue un éxito. El largometraje animado relata la historia de María, una joven de nacionalidad alemana, quien se escapa de la Colonia Dignidad y decide vivir en una casa en pleno bosque en el sur de Chile para poder esconderse. Dentro de este hogar existen dos cerditos, Ana y Pedrito y ellos son la compañía que María tiene en su refugio. Al igual que en el cortometraje *Lucía* (2007), los directores deciden reiterar su técnica en una habitación de una casa, en donde las paredes y puertas son pintadas, donde los personajes tienen una especie de metamorfosis para poder indagar más en la técnica experimental. En paralelo, Vivienne Barry crea la serie infantil *Nuku-Nuku* que invita a todas las personas a conocer sobre las costumbres en Rapa Nui. En esta ocasión, la autora decide probar la técnica de muñecos más elaborados al estilo de *Paranorman*, usando personajes de silicona y con telas traídas desde la isla. La serie cuenta con una temporada de 16 capítulos que duran entre 5 a 6 minutos, en donde cuentan la historia de Martín, que es un niño que viaja junto a Roberto hacia Rapa Nui para sumergirse en una aventura de conocimientos sobre la cultura de la gente de dicha zona. Se demoró al menos 5 años en producirla ya que el programa contaba con diferentes técnicas, no solo el Stop Motion.

En el 2019, el cortometraje *Bestia* (Figura 30) comenzó a ser producido por el director Hugo Covarrubias, con Martín Erazo como guionista, Constanza Wette como directora de arte y Cecilia Toro como productora de arte:

Yo tenía ganas de hacer una serie que tuviera que ver con la historia de Chile, entonces, comencé a hablar con la Constanza Wette quien es la directora de arte de *Bestia* actualmente y también había trabajado conmigo en *Un poco invisible* y en *Puerto Papel*. Después se me acercó Martín Erazo, quien es director de *Pato gallina*, una compañía teatral muy importante con una idea muy similar pero un poco más concreta y que estaba basada en la *Historia Secreta Chilena* de Baradit. Quizás yo no quería hacer algo tan Baradit pero le comenté que también quería hacer algo parecido

y que ya, que lo hiciéramos y todo, y empezamos a desarrollarlo como serie. Mandamos a CORFO, lo ganamos y empezamos a desarrollarlo; estábamos pensando hacer cuatro capítulos de los cuales pudimos desarrollar tres para hacer un teaser; fue el episodio de Jaime Galté, La internet de Allende y la mujer de los perros, o sea, Ingrid Olderock. Y a raíz de eso, surgió la idea de quizás no hacer la serie, sino que hacer un cortometraje y elegir algunas de estas historias. A mí, en lo personal me gustaba mucho más la historia de Ingrid Olderock, la encontraba mucho más oscura y siniestra, entonces mandamos esa idea como cortometraje al Fondo Audiovisual con el muñeco que habíamos armado, más hicimos una carpeta de arte y una de animación y ahí fue relativamente fácil ganarse el Audiovisual. Nos adjudicamos ese fondo y empezamos a desarrollar ese corto. (Covarrubias, entrevista personal, 13 de mayo, 2021)



*Figura 30.* De Bestia, por H. Covarrubias (Director), C. Wette (Directora de Arte), M. Erazo y H. Covarrubias (Idea original), 2019: Trebol 3, Miyu y Diluvio.

Este cortometraje está basado en hechos reales, cuenta la historia de una mujer que fue parte de la policía secreta de la dictadura militar en Chile en el año 1975, cuando se torturaba, mataba y se violentaban los derechos humanos de miles de chilenos en esa época:

Traté de transformar este concepto biográfico a ser algo más como un ensayo de la maldad, inspirado en la vida de esta mujer, como una ficción en el fondo, como una interpretación basada un poco en las cosas que ella hacía, obviamente hay en el corto entremedio de hitos de acciones que ella cometió y de rutinas que ella cumplía en base a una investigación que hicimos, pero hay una serie de imágenes mentales, sueños, delirio, frustraciones, entonces todo esto revela una mente macabra. Es una visita a la mente de ella y una fractura en esa mente y en el país. Como que también habla de lo corrupto que está el país, de la violencia y de cómo una persona como Ingrid Olderock es víctima de un sistema opresor, sin empatizar con ella, pero en el fondo es una forma de ver que ella es una bestia; de ahí se me ocurrió el nombre, de esa premisa. (Covarrubias, entrevista personal, 13 de mayo, 2021)

Esta obra animada actualmente ha sido seleccionada en el Festival Chilemonos, Curtas Vila do Conde y el Festival Annecy 2021, ganando el premio a Festivals Connexion.

En octubre del 2019, en Chile se manifestó el descontento de la población al cual se le llamó estallido social: varias protestas comenzaron a surgir durante varios meses, de esto ha sido testigo los entrevistados.

*Zander (Figura 31)* es una serie animada dirigida por Enrique Ortega, producida por Allan Bortnic y Pablo Arias Daud:

*Zander* lo creamos entre tres personas, yo, Stefania Malacchini Y María Luisa Furche.

Con María Luisa fuimos compañeros de la universidad, éramos de la misma generación, pero ella fue más de ficción o de documentales, siempre nos llevamos bien, éramos buenos amigos, todavía lo somos. Y ella después estudió estética; ahí conoció a Stefania, que antes había estudiado gestión cultural (...) A ellas se les ocurrió hacer una serie de filosofía para niños, ellas hacían un taller de apreciación de estética para niños en Constitución, donde les enseñaban a los niños o los llevaban a

apreciar estéticamente las cosas que pasaban a su alrededor. Igual yo lo encontraba bacán porque era para niños de ocho, nueve años, donde los hacían escribir acerca de cómo ellos veían el sonido del mar, por ejemplo, su entorno, su relación con sus familiares, una iniciativa preciosa; y ahí, entre esos niños había un chico de ocho años que se llamaba Alexander y le decían Zander. El Zander era genial, hay un video hermoso que tienen las chiquillas todavía de este niño describiendo cómo el mar le evocaba ciertos sentimientos, muy en sus palabras de cómo el mar le traía una pena alegre, una cosa así porque se acordaba de acompañar a su papá a pescar, su papá era pescador. Y se manda un pequeño discurso tan hermoso para un niño de ocho años y las chiquillas dijeron no, aquí hay algo, hay una filosofía de niños, hecha por niños. Luego me contactaron para hacer una serie. (Ortega, entrevista personal 11 de junio, 2021)



*Figura 31.* De Zander, por E. Ortega (Director), A. Bortnic y P. Arias Daud (Productores), 2019: Tres tercios.

El mismo director menciona en la entrevista que antes de enviarlo a Corfo debieron replantearse la serie para luego, con ayuda de Cecilia Toro en dirección de arte, sacar un *teaser* animado en la técnica la cual fue el primer vistazo físico de la obra. La serie televisiva *Zander*, trata de las aventuras de dos amigas, Mila y Leo, que juntas construyen un robot llamado Zander en el club secreto. En cada capítulo existe una interrogante de la cual ambas

amigas buscarán la manera de resolverlos de una manera divertida y didáctica. Además, los personajes están formados de muñecos con armazones al estilo de Laika Studios.

Al igual que otras producciones, *Zander* tuvo que atravesar desafíos y complicaciones para producir la serie. Durante el año 2020 y lo que va del 2021, Chile se sumó a los países dentro de la pandemia del Covid-19, sin embargo, esta circunstancia no ha sido un impedimento para seguir realizando producciones animadas:

Cuando ya logras el financiamiento, viene el salto de cumplir tus promesas, empezar a hacer todo y darle riendas sueltas a la creatividad, pero también manteniendo un poco el pie en el freno de lo que es viable. Porque uno se pone ambicioso, porque ves un financiamiento que nunca habías visto en tu vida, o sea, con *Zander* nos ganamos doscientos treinta y siete palos para poder hacer esta serie y de ahí dije, podremos lograr lo que sea; pero no, después empiezas a dividir, armar el presupuesto y estirar, estirar para poder pagarle bien a la gente, lo que merece. (...) Nos tocó justo el estallido social, todos nosotros queríamos ser parte, pero a la vez también estábamos atrapados con unos contratos, hasta tuvimos un tema de plagio con Perú. Yo tuve una reunión en un momento con una persona cuando todavía no nos habíamos ganado el fondo y esa persona después desarrolló un proyecto sospechosamente parecido al nuestro, que nosotros dijimos que no, nosotros no nos vamos a meter, filo, si nos plagió o no, no sabemos (...) después nos tocó la pandemia y ese fue como el Fatality; con Pablo, el productor, nos agarramos la cabeza y decíamos ¿qué hacemos?, no teníamos idea de qué hacer. Tuvimos que irnos de Estación Mapocho, desarmar un estudio de Stop Motion. (Ortega, entrevista personal 11 de junio, 2021)

Tal como es posible apreciar en los dichos de Ortega recién expuestos en la cita, pese a la variedad y complejidad de los obstáculos que han debido enfrentar, especialmente durante el último año y medio, la voluntad, ganas y esfuerzo por continuar desarrollando producciones animadas que reflejen su propio estilo, no ha decaído, incluso aunque haya sido necesario ajustar el presupuesto e incluso los espacios de trabajo.



Como se ha demostrado, durante la línea de tiempo seleccionada para guiar esta investigación, se han analizado también, junto con los entrevistados, el rol de la mujer dentro de las producciones de Stop Motion. Se ha llevado a cabo una reflexión acerca de cómo la mujer fue incorporándose. En este sentido, Barry comenta que en un comienzo era ella quien trabajaba en la técnica, pero, a finales de los noventa y principio de los dos mil comenzaron a surgir mujeres animadoras en Stop Motion. Entre ellas, Cecilia Toro quien en la actualidad menciona lo siguiente al respecto de la figura femenina:

Creo que uno puede aportar un distinto punto de vista, porque tenemos otra forma de pensar, tenemos otra cabeza, tenemos otras prioridades. Nos importa otros aspectos de las producciones, tengo también conflicto de que se piense que las mujeres son más emocionales, yo creo que los hombres también son super emocionales y nosotras también podemos liderar como desde lo técnico, de lo político. Entonces, a mí me parece muy importante el punto de vista de las mujeres en la animación en general, creo que somos super buenas participando en los equipos, pero nos atrevemos poco a liderar los equipos y a mí me ha gustado bastante liderar equipos, me ha puesto a prueba hartas cosas de la reconstrucción personal. Cómo uno aborda los temas de territorialidad, de opiniones sobre las otras, conceptos que están más en inglés como Glass Ceiling o Techo de Cristal, estos conceptos existen en la animación en Chile. De hecho, hay gente que lo niega, pero yo lo viví en carne propia y hartas veces.  
(entrevista personal, 13 de mayo 2021)

Pero esta animadora no es la única que comparte la misma idea de que faltan mujeres en cargos como dirección general. Por otro lado, para Hugo Covarrubias, la figura femenina siempre está limitada a roles como directoras de arte o productoras. De igual manera que Toro, Covarrubias hace un llamado a crear instancias reales para que mujeres talentosas, como las que hay en el mundo de la animación, asuman también cargos de dirección general. A su vez, cada entrevistado destacó a trabajadoras chilenas de la animación y del mundo del entretenimiento en general; algunas de ellas son Muriel Miranda, Stefania Malacchini, María Luisa Furche, María Ignacia Williamson, Alejandra Jaramillo, Rayen Espíndola, Elisa Grand, Camila Calzada, Antonia Piña y a todas las mujeres que han trabajado en cada proyecto en las que ellos han participado.

Por otro lado, al pedirles reflexionar acerca de cómo percibían la animación con la técnica a nivel futuro, todos dieron una mirada positiva. Concordaron en que el Stop Motion

en el país está en su mejor momento y que, además, existe una variedad de proyectos, los cuales se están produciendo para ser expuestos en los siguientes años. También se mencionó que Chile tiene una evolución de la técnica que, con sus años, se ha ido perfeccionando poco a poco hasta lograr ser consideradas como producciones destacadas en el Stop Motion.

## Conclusión

Después de haber llevado a cabo, primero, el recorte del área del conocimiento que en este ensayo se abordó y, a la vez, la selección -por motivos metodológicos- de algunas producciones de animación elaboradas con la técnica del Stop Motion en Chile, se estableció una cronología que comienza en 1973 y llega hasta el año 2021. Ahora bien, para la elaboración de esta cronología resulta necesario volver a mencionar que la intención (ni la capacidad) para esta investigación, nunca fue de carácter exhaustivo, esto es, el propósito no ha sido examinar todas y cada una de las producciones existentes durante esa línea de tiempo, sino de manera racional y útil para el cumplimiento de los objetivos, elegir aquellas que funcionan como una muestra representativa de la evolución en el uso de la técnica y de los hitos más cruciales que marcan la historia del Stop Motion en Chile de las últimas décadas.

A pesar de la falta de información que existe debido a la carencia de fuentes, fue posible acceder a algunas, las cuales fueron cruciales para la investigación: se halló piezas animadas con la técnica cuyo origen nos remonta a 1973, cuando Chilefilms tuvo el primer acercamiento del Stop Motion en el país, aunque esa obra, llamada Martín y Cano, no se concluyó del todo en su postproducción por el hecho de que en Chile comenzaba la dictadura militar. Este hito importante dentro del país determinó que este largometraje no fuera pionero, sin embargo, durante ese periodo existió una serie de comerciales que utilizaban la técnica y que en su momento solo se les denominó “efectos especiales”.

Ahora bien, al desarrollar esta investigación sobre la historia del Stop Motion en Chile, destaca la figura de Vivienne Barry, quien, por diversas razones, constituye una figura de avanzada en lo que se refiere al Stop Motion en Chile, responsable, entre otras, de la que se considera como la primera obra animada en Stop Motion en el país.

Durante esta línea de tiempo se identificó también otras figuras profesionales que dieron forma a esta técnica a lo largo de los años: la ya mencionada Vivienne Barry, luego, Cecilia Toro y Hugo Covarrubias son creadores que mantienen sus nombres en diferentes obras animadas en Stop Motion hasta la actualidad. Pero no son los únicos, actualmente, personas como Enrique Ortega, Cristóbal León y Joaquín Cociña también forman parte del grupo mencionado, que ha marcado la historia de la técnica en territorio nacional. Todos ellos desarrollaron una forma diferente para elaborar la dirección de arte de cada proyecto: las obras de Stop Motion primitivas mantuvieron la simpleza de materiales que no requerían de tanta elaboración para hacer los personajes o backgrounds; la sub técnica Claymotion era la más escogida a la hora de realizar un proyecto animado. Durante los años siguientes, la sub técnica de muñecos o marionetas fue mucho más implementada. Durante los años más recientes, los armazones son de acero y llevan articulaciones mucho más formadas. Por su parte, Cristóbal León y Joaquín Cociña otorgaron al Stop Motion nacional otro tipo de arte: *Lucía* y *Casa Lobo* fueron las dos obras revolucionarias artísticamente

dentro de la técnica al no utilizar Claymotion ni muñecos con armazones, se trata de utilizar cosas simples como en su origen, que poco a poco iban transformando en la historia narrada.

Pero no solo estilo del arte cambió en su evolución, las producciones animadas en Stop Motion llevaban una narrativa más infantil y educativas; en cuanto la industria fue creciendo, fue transformándose en un producto no solo para consumo infantil, sino que, puede apuntar a un público etario más elevado, en tanto cada una de estas obras son un poco más reflexivas y mucho más misteriosas.

Por otro lado, la figura femenina ha estado presente desde el origen del desarrollo de esta técnica, sin embargo, a lo largo de los años, la mujer ha asumido solo roles como dirección de arte o producción, manteniéndose en esos roles, como una especie de tabú dentro de las producciones animadas en Stop Motion. Es por esto que se hace un llamado a las productoras a que hagan eco de la contingencia mundial y abran lugares y puestos de liderazgo para que más mujeres asuman como directoras en piezas animadas.

Sin duda, la animación Stop Motion dentro del país ha tenido un desarrollo gradual, ha avanzado tanto en calidad de la animación, como en las técnicas que se utilizan, y por supuesto en la complejidad de las producciones que se realizan, lo cual se ha visto recompensado con la exportación de *Puerto Papel* y los reconocimientos de cortometrajes a nivel internacional, llegando a posicionarse incluso en el festival internacional con mayor reconocimiento en la industria de la animación, Annecy. Es gracias a todos los esfuerzos de quienes han trabajado para darle un lugar a nivel nacional a esta técnica tan única, Chile se está dando a conocer a nivel mundial, demostrando que está a la altura; pero más importante aún, se aprecia un gran potencial, se ha acentuado un gran crecimiento a través de los años en la industria del Stop Motion en nuestro país.

En definitiva, es posible concluir que se estableció el origen del Stop Motion, se determinó esta información a través de una línea cronológica llegando a lograr un análisis sobre las técnicas y estilos utilizados en cada obra animada mencionada en la investigación. Además, se determinó los agentes importantes y las casas productoras que siguen vigente, produciendo nuevos proyectos con la técnica del Stop Motion dentro del país.

Chile tiene un futuro prometedor. Tal como en su momento *Historia de un Oso* (2014) ayudó a la animación en el país a darse a conocer a nivel internacional, *Bestia* está en camino a lograr un fenómeno similar, está mostrando a los estudios de Stop Motion en el extranjero que Chile tiene un muy alto nivel de animación en la técnica, por lo que parece correcto afirmar que la historia del Stop Motion a nivel nacional, está recién comenzando.

## **Lista de referencias**

Barry, V. (2000). Las “i” de la programación Infantil. *Escáner Cultural*, (21). Recuperado de

<http://www.escaner.cl/escaner21/cineanima.html>

- Barry, V. (2010) *Animación. La magia en movimiento*. Chile: Pehuén Editores S.A.
- Barry, V. (s.f.). *Vivienne Barry*. Recuperado de [https://ficvaldivia.cl/dt\\_testimonials/vivienne-barry/](https://ficvaldivia.cl/dt_testimonials/vivienne-barry/)
- Bassofia. (21 de abril de 2011). *Vivienne Barry, Stopmotion Made in Chile*. Recuperado de <http://www.editando.cl/v3/2011/04/vivienne-barry-stopmotion-made-in-chile.html/>
- Biblioteca del Congreso Nacional de Chile. (04 de septiembre de 2016). *Emotivo documental chileno muestra experiencia de periodista chileno en el Japón imperial*. Recuperado de <https://www.bcn.cl/observatorio/asiapacifico/noticias/documental-atrapados-en-japon-vivienne-barry>
- Biéznobas, P., y Hernández, M. (1999). *Testimonios del golpe militar en el cine chileno: El día en que las cámaras dejaron de rodar* [Seminario de grado, Universidad de Chile]. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/144870/Testimonios-del-golpe-militar-en-el-cine-chileno.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Boborato2007. (25 de julio de 2014). *Comercial Ambrosoli (1982)* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=aqRks8JAz3w>
- Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe. (2015). *Cineteca Madrid*. Recuperado de [https://www.cinetecamadrid.com/sites/default/files/inline-files/Selkirk\\_Cineteca.pdf](https://www.cinetecamadrid.com/sites/default/files/inline-files/Selkirk_Cineteca.pdf)
- Compañía Maleza estrena “Un poco invisible”. (13 de diciembre de 2013). *Fundación de Egresados y Amigos, Universidad de Santiago de Chile*. Recuperado de <https://www.fudea.usach.cl/noticias/2016/8/26/compaa-maleza-estrena-un-poco-invisible>
- Cossio, H. (04 de septiembre de 2015). *Mostrador reestrena "La Noche boca arriba", la versión stop motion del genial cuento de Julio Cortazar*. Recuperado de <https://www.elmostrador.cl/cultura/2015/09/04/mostrador-reestrena-la-noche-boca-arriba-la-version-stop-motion-del-genial-cuento-de-julio-cortazar/>

Disney distribuirá película en stop motion concebida en Chile. (19 de diciembre de 2011).

*La segunda.* Recuperado de <http://www.lasegunda.com/Noticias/CulturaEspectaculos/2011/12/705841/disney-distribuir-a-pelicula-en-stop-motion-concebida-en-chile>

El diario de Bitá y Cora. (s.f). *TV ON Producciones.* Recuperado de <http://tvonproducciones.com/project/diario-bitá-cora/>

Espinoza, C. (14 de octubre de 2019). *Hugo Covarrubias, realizador audiovisual especialista en stop Motion.* Recuperado de <https://www.latercera.com/paula/hugo-covarrubias-realizador-audiovisual-especialista-stop-motion/>

Espinoza, D. (2015). *Animación artística en Chile 1995-2006* (Tesis doctoral). <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/59402>

Fajardo, M. (2015). “*Atrapados en Japón*”, *una legendaria historia del periodismo chileno en plena II Guerra Mundial.* Recuperado de <https://www.elmostrador.cl/cultura/2015/01/29/atrapados-en-japon-una-legendaria-historia-del-periodismo-chileno-en-plena-ii-guerra-mundial/>

Femcine. (2015). *La directora chilena Vivienne Barry tendrá importante retrospectiva en FEMCINE.* Recuperado de <https://femcine.cl/2015/03/la-directora-chilena-vivienne-barry-tendra-importante-retrospectiva-en-femcine/>

Fenoll, V. (2018). Animación, documental y memoria. La representación animada de la dictadura chilena. *Cuadernos.Info*, (43), 45-56. <https://doi.org/10.7764/cdi.43.1381>

Gómez, S. [Sergio Gómez]. (s.f.). *Flogo Jet. Animación Stop-Motion, Chile* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=W-Ytml8K1u4>

Gómez, S. [Sergio Gómez]. (s.f.). *Stop Motion, Aucusik: Animación made in Chile* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=1pcop2ciqpo>

- González, R. (10 de octubre de 2015). *Del stop motion de Vivienne Barry al super 8 de Maureen Fazendeiro: dos realizadoras se imponen en el Festival de Valdivia*. Recuperado de <https://www.latercera.com/noticia/del-stop-motion-de-vivienne-barry-al-super-8-de-maureen-fazendeiro-dos-realizadoras-se-imponen-en-el-festival-de-valdivia/>
- Hernández, W. (30 de abril de 2015). *El Spot del Recuerdo: Flogo Jet (1995)*. Recuperado de <https://www.canalpreto.cl/2015/04/el-spot-del-recuerdo-flogo-jet-1995.html>
- Idea original de profesor Fernando Acuña fue la base de una película realizada con la técnica de stopmotion. (28 de noviembre de 2011). *Pontificia Universidad católica de Chile, Facultad de comunicaciones*. Recuperado de <http://comunicaciones.uc.cl/es/idea-original-de-profesor-fernando-acuna-fue-la-base-de-una-pelicula-realizada-con-la-tecnica-de-stopmotion/>
- Jáuregui, D. (13 de febrero de 2020). *'Puerto Papel' triunfa en los premios Kidscreen*. Recuperado de <https://www.senalcolombia.tv/Infantil/puerto-papel-premio-kidscreen-2020>
- La mitad se abre paso: directoras se Animación Latinoamericana. (junio de 2019). *Latam*, volumen (37), 11. Recuperado de <https://www.latamecinema.com/archivos/numero-37.pdf>
- Lucía. (s.f.). *Diluvio*. Recuperado de <http://leoncocina.com/lucia/>
- Miranda, S. (27 de septiembre de 2019). «Maleza»: *Teatro-animación pionero en Chile. Cine y Literatura*. Recuperado de <https://www.cineyliteratura.cl/maleza-teatro-animacion-pionero-en-chile/>
- Monoclub. (2021). *Hugo Covarrubias. "El mundo interior en Stop Motion: de Maleza hasta Bestia"*. Recuperado de <https://monoclub.cl/hugocovarrubiasos/>
- Priebe, K. (2010). *The Advanced Art of Stop-Motion Animation*. Estados Unidos: Cengage Learning PTR.

Purves, B. (2014). *Stop-motion Animation: Frame by Frame Film-making with Puppets and Models (2a ed)*. Reino Unido, Londres: Bloomsbury.

Realizadora Vivienne Barry y la animación en Chile: “Para estar a altura internacional, se deben buscar temas propios”. (02 de enero de 2016). *Cultura y Tendencias*. Recuperado de <http://www.culturaytendencias.cl/2016/01/02/realizadora-vivienne-barry-y-la-animacion-en-chile-para-estar-a-altura-internacional-se-deben-buscar-temas-propios/>

Riveros, P. (18 de diciembre de 2014). Vivienne Barry. *Solomonos Magazine*. Recuperado de <https://solomonos.com/home/vivienne-barry/>

Riveros, P. (01 de agosto de 2016). Diluvio. *Solomonos Magazine*. Recuperado de <https://solomonos.com/home/diluvio/>

Santana, N. (10 de enero de 2013). *Animación Digital: La emergente industria del Motion Graphics en Chile*. Recuperado de <https://es.slideshare.net/nataliasantanacarrillo/animacin-digital-la-emergente-industria-del-motion-graphics-en-chile>

Solórzano, K. (09 de julio de 2019). *Dictadura y pesadilla*. Recuperado de <http://correspondenciascine.com/2019/07/la-casa-lobo-de-joaquin-cocina-y-cristobal-leon/>

Subiabre, P. (01 de agosto de 2016). Puerto Papel. *Solomonos Magazine*. Recuperado de <https://solomonos.com/home/puerto-papel/>

Vivienne Barry. (s.f.). *Vimeo*. Recuperado de <https://vimeo.com/viviennebarry>

Farías, J. L. (2019). *Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana*. Recuperado de <https://premiosquirino.org/download/ES/LibroBlanco.pdf>