

Fecha: 27/07/2017
 Fuente: LA TERCERA - STGO-CHILE
 Pag: 68
 Art: 2
 Título: "HACE AÑOS HAY INTERÉS POR LA ANIMACIÓN, PERO NUESTRO OSCAR FUE LA GOTTA QUE REBASÓ EL VASO"

Tamaño: 26,6x33,5
 Cm2: 890,6

Tiraje: 87.000
 Lectoría: 298.000
 Tono: No Definido

Gabriel Osorio

Director de *Historia de un Oso*:

“Hace años hay interés por la animación, pero nuestro Óscar fue la gota que rebasó el vaso”

El autor del cortometraje chileno premiado en Hollywood estudió Artes Plásticas cuando aún no existía la carrera de Animación en Chile. Hoy es profesor jefe de una de las varias instituciones que imparten la disciplina y estima que nuestro país es uno de los líderes de la región en términos creativos.

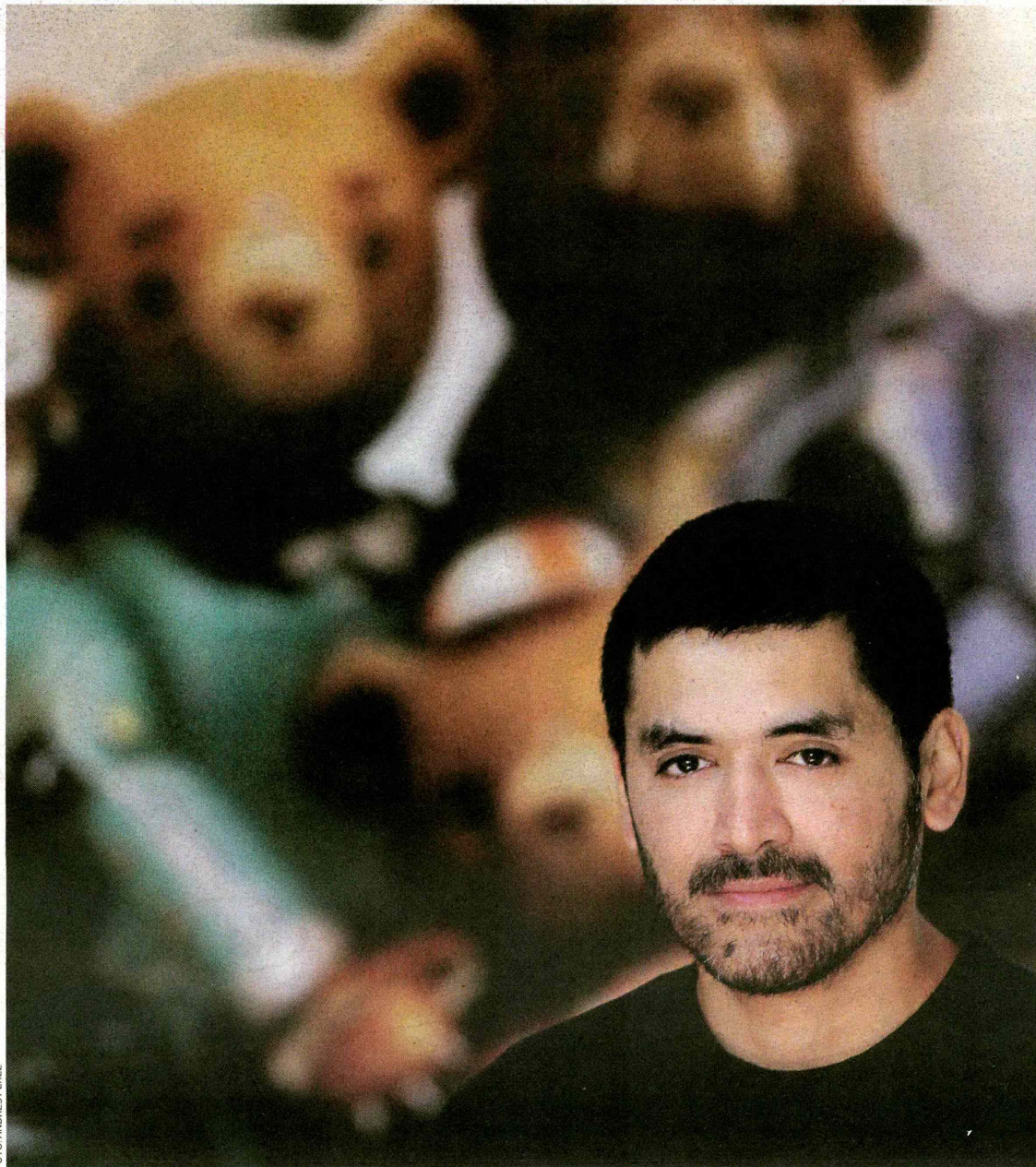


FOTO: ANDRÉS PÉREZ

Rodrigo González M.

En medio de los iluminados pasillos del tercer piso de la Universidad de las Américas hay una esquina algo más oscura que el resto y a pocos centímetros se advierte una puerta de madera. No es una oficina común y corriente, y a través de sus ventanas se divisan varios computadores y pantallas, cada cual ubicado de una forma particular. Es, se podría decir, el cuartel general de PunkRobot, la compañía detrás de *Historia de un oso*, la única película chilena ganadora de un Óscar. Para ser exactos, el Óscar a Mejor Corto Animado del año 2016.

Acá, junto a sus colaboradores y alumnos, el director de animación Gabriel Osorio trabaja también como profesor disciplinar de la universidad, patrocinadora de PunkRobot. Desde este tercer piso ha visto cómo la demanda por estudiar la carrera de Animación Digital ha aumentado desde aquel premio. Si antes del Óscar entraban 42 alumnos, este año los cupos ya van en 72. Si cuando hace más de una década Gabriel Osorio no encontró en Chile ninguna institución que impartiera Animación, hoy hay al menos siete universidades que lo hacen.

Entre ellas, la Universidad de las Américas es una de las que llevan la delantera en el país, pero también se imparte en el Duoc UC, la Universidad Mayor, la Universidad del Pacífico, la Universidad Gabriela Mistral y la Universidad Católica de la Santísima Concepción, entre otras.

¿Le sorprende el interés por la animación?

Bastante, pero, en rigor, creo que desde hace unos 15 años que hay demanda por dedicarse a la animación en Chile. Por supuesto que aumentó después del Óscar que obtuvimos por *Historia de un oso*, pero me acuerdo que cuando yo mismo me metí a estudiar a la universidad, por ahí por el 2003, me encontré con mucha gente que tenía mis mismas inquietudes y quería ser animador. El problema es que entonces no existía la carrera en Chile y los que se interesaban en algo así tenían que estudiar Artes Plásticas, como fue mi caso. Por otro lado, creo que la animación es una disciplina mucho más cercana a la gente que el arte clásico, está más conectado con la sociedad. En la medida en que existan personas con ganas de contar historias mediante los dibujos siempre va haber interés en la animación en Chile. El Óscar a *Historia de un oso* fue tal vez la gota que rebasó el vaso, y así también muchos de dieron cuenta de que en Chile se hacía animación de calidad.

¿Qué se necesita, además de condiciones, para estudiar Animación?

Como en todas las carreras, hay todo tipo de alumnos: hay algunos que llegan acá súper preparados o dispuestos a trabajar duro, pero también están los que ingresaron porque no sabían qué hacer, no-



Fecha: 27/07/2017
 Fuente: LA TERCERA - STGO-CHILE
 Pag: 70
 Art: 2
 Título: "HACE AÑOS HAY INTERÉS POR LA ANIMACIÓN, PERO NUESTRO OSCAR FUE LA GOTTA QUE REBASÓ EL VASO"

Tamaño: 16x29,7
 Cm2: 476,3

Tiraje: 87.000
 Lectoría: 298.000
 Tono: No Definido

más. Para ser un buen animador no sólo hay que tener talento, también se necesita mucha disciplina. Sin ánimo de hacer comparaciones odiosas con el cine tradicional, en la animación uno tiene que inventar todo, desde una silla o una mesa hasta, por supuesto, los personajes. No hay un universo tangible, no hay muebles que podamos comprar en una tienda: todo parte desde cero, todo se crea.

¿Hay cierto tipo de técnica de animación que los estudiantes prefieran?

Evidentemente, hay una gran preferencia por la animación en 3D, que es en la que yo trabajo fundamentalmente. La ventaja del 3D es que no sólo permite hacer películas; también permite desempeñarse en el campo de los videojuegos, un área en muy rápida expansión en Chile. Es más, muchos de nuestros alumnos trabajan actualmente en compañías de videojuegos, que es un campo laboral lógico.

¿Le parece que los videojuegos son un arte?

Sin duda. Yo juego mucho y algún día nos gustaría incorporar acá en la universidad programadores de videojuegos.

¿Por qué, a diferencia de otros países latinoamericanos, en Chile no se hacen ahora largometrajes animados?

En 2007 se hizo *Papelucho y el marciano*, el último largometraje animado en Chile. Han pasado 10 años, y si no se ha estrenado nada no es porque no haya capacidad, sino porque no hay dinero suficiente. Los fondos que entrega ahora el gobierno son muy importantes, pero, por ejemplo, la inversión privada ha sido poca en Chile. Una prueba es que a nosotros mismos nos ha costado con el proyecto de largometraje de *Historia de un oso*. Diferente es la situación en la televisión, donde sí han existido los recursos suficientes para hacer series, un terreno donde me atrevo a decir que estamos a la par con Brasil, que es la potencia en animación en Latinoamérica. No sólo han existido varias series, sino que ellas son de muy buena calidad.

Muchos animadores chilenos se van al extranjero a trabajar, ¿por qué ustedes optaron por seguir en Chile?

A nosotros nos han ofrecido trabajar para compañías de afuera, pero preferimos quedarnos en Chile a contar nuestras historias. Si no las contamos nosotros, quién lo va a hacer. Ese también es un incentivo para tener en cuenta, además de que esto no es sólo un negocio, sino que, a mi manera de ver, es un aporte a la sociedad en que vivimos.

¿Cómo se puede competir en el mundo de la animación si hay gi-

gantes como Pixar?

No se puede competir o ir a tratar de empatar con lo que puede hacer Pixar, porque eso no tiene sentido. En términos de capacidad de producción, siempre nos van llevar la delantera. Si en Chile tenemos un millón de dólares para algo, en Estados Unidos tienen 200 millones. Las diferencias tienen que ver más con el dinero que con el talento. Ellos pueden profundizar en cada detalle y tienen especialistas en cada aspecto de la producción. En Pixar, por ejemplo, hay técnicos para hacer el pelaje de un animal o el cabello de una persona, otro equipo dedicado a la ropa de los personajes, etc. Tienen cerca de mil empleados. Acá, somos 10 o 15, y dependiendo de situaciones determinadas hemos llegado a las 30 personas. Para nuestro largometraje, si calculo con generosidad, quizás seremos 50. No podemos hacer lo mismo que ellos, sino que buscar otro camino, proponer una estética diferente y alternativa. Nosotros nos dimos cuenta de eso en los Óscar: la cinta de Pixar costó dos millones de dólares, versus la nuestra, que en total salió 50 mil, pero finalmente a la Academia le llamó la atención *Historia de un oso*, quizás porque no se parecía a los otros. La clave es jugar en otra cancha, no en la de ellos. ●



► Una imagen del corto *Historia de un oso*.