



RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes



Universidad
Nacional
de Quilmes

Beverini, María Clara

La Patagonia anima : estudio de caso : IUPA Toons y el desarrollo de la animación desde una universidad pública de la Norpatagonia Argentina.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Sin Obra Derivada 2.5
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:

Beverini, M. C. (2025). *La Patagonia anima. Estudio de caso: IUPA Toons y el desarrollo de la animación desde una Universidad Pública de la Norpatagonia Argentina. (Tesis de posgrado). Bernal, Argentina : Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/5329>*

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

La Patagonia anima. Estudio de caso: IUPA Toons y el desarrollo de la animación desde una Universidad Pública de la Norpatagonia Argentina.

TESIS DE MAESTRÍA

María Clara Beverini

claribeverini@gmail.com

Resumen

¿Qué significa hacer animación desde una productora universitaria de la Patagonia? ¿Cuáles son los rasgos que permiten definirla y darle identidad? ¿Por qué, para qué y para quiénes se producen contenidos animados en Argentina? ¿Qué tradiciones atraviesa y qué relevancia tiene en este contexto la relación entre universidades, casas productoras y fomento al desarrollo y exhibición? ¿Qué rol cumplen los avances tecnológicos en lo referido a los cambios en las técnicas y formatos? Este estudio se propone reseñar los orígenes de la animación a nivel global y nacional, describir los elementos sobre los que la animación argentina ha sentado las bases de su expansión y analizar las políticas públicas que permitieron la emergencia de contenidos situados con el fin de federalizar el acceso a contar nuestras historias. La idea: mapear el territorio animado de nuestra región en busca del horizonte de una industria audiovisual cuyos límites parecen extenderse en nuevos y desafiantes escenarios.

Palabras clave: Animación - Técnicas - Formatos - Historia del audiovisual animado - Desarrollo regional – Políticas públicas - Fomento - Universidades - Estado - Productoras - Canales de exhibición - Estudio de Caso - IUPA Toons - Patagonia.

Universidad Nacional de Quilmes
Maestría en Comunicación Digital Audiovisual

TESIS

*La Patagonia anima. Estudio de caso: IUPA Toons y el desarrollo de la animación
desde una Universidad Pública de la Norpatagonia Argentina.*

Tesista: María Clara Beverini.

Director: Mg. Néstor Daniel González

2024.



animación en la norpatagonia argentina

Clara Beverini

Índice

Agradecimientos

Introducción

Objetivos general y específicos

Preguntas de investigación y justificación del corpus temporal

Estrategia metodológica

Enfoque metodológico

CAPÍTULO 1: todo empieza con una mano que dibuja

1.1. ¿Qué es la animación? O el arte de dibujar el movimiento

1.2. Los orígenes de la animación: hay una luz en la cueva

1.3. Argentina y el cine de animación: aprender haciendo

1.3.1. Etapa 1: experimentación y prueba

1.3.2. Etapa 2: Profesionalización de una práctica auto aprendida

1.3.3. Etapa 3: Innovación tecnológica y formación universitaria

1.4. Consideraciones finales del capítulo

CAPÍTULO 2: Las técnicas en la animación: del “saber hacer” al “hacelo por mí”

2.1. Animación analógica /Animación Digital: obsolescencia programada de una discusión absurda

2.2. Los cambios tecnológicos y los nuevos modos de producción: la puerta del ropero de Narnia

2.3. Consideraciones finales del capítulo

CAPÍTULO 3: La animación en Argentina: una genealogía dispar

- 3.1. Casas productoras: la verdad de la milanesa. ¿Animación federal?
 - 3.1.1. Los números hablan: estrenos de largometrajes animados en Argentina
 - 3.1.2. De series y otras yerbas
- 3.2. Escuelas de Animación: Se hace camino al andar
- 3.3. Fomento público a la producción, distribución y exhibición
 - 3.3.1. Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual 26.522/2009
 - 3.3.2. Animation! Ventana Sur
 - 3.3.3. Paka Paka
- 3.4. Consideraciones finales del capítulo

CAPÍTULO 4: IUPA TOONS, la Patagonia anima

- 4.1. De laboratorio de animación a casa productora
- 4.2. Reseña de las producciones animadas: Producción, distribución, exhibición
- 4.3. Técnicas animadas
- 4.4. Identidad regional: desde el sur, un norte a seguir
 - 4.4.1. Una historia para contar: *Alén de la Patagonia*, la versión sureña de *Zamba*
 - 4.4.2. De mitos y leyendas: los relatos clásicos que re-versiona *Alén*
 - 4.4.3. 8 capítulos: La coproducción con Paka Paka
 - 4.4.4. *Alén* en festivales de cine: las experiencias en el FAB y en el FAN
- 4.5. Consideraciones finales del capítulo

CAPÍTULO 5: CONCLUSIONES. Los desafíos de la animación argentina

5.1. La sobrevida de la producción de animación nacional

5.2. El piso de las políticas culturales no encuentra techo

5.3. Hay luz al final del túnel: desafíos e ideas para la animación argentina

Listado de cuadros

Listado de tablas

Listado de imágenes

Anexo 1: Entrevistas realizadas. Perfil de los entrevistados

Bibliografía

Legislación

Filmografía, series y publicidades

Páginas web

Agradecimientos

A mi familia, por sostener y acompañar siempre.

A mis amigos y amigas, porque con obstinada valentía, persistieron en regalarme su amistad.

A Tati, por su amor verdadero. A nuestras hijas Lenna y Vera, porque con sus ojos nuevos colmaron de frescura cada día, despertando emociones vibrantes con mañanas de sol.

A todos los docentes que fueron parte de mi formación, porque con ellos aprendí que la educación no se imparte, se devuelve.

A mi director Daniel González, quien aún sin conocerme, aceptó ser el guía de esta aventura.

Al arte audiovisual, porque es el lenguaje amado para narrarnos.

Al equipo IUPA Toons, por su generosa honestidad y su gran capacidad de trabajo en la animación regional.

A la Patagonia, por ser cobijo, raíz, inspiración, semillero, crecimiento, hogar y comunidad.

A la Universidad Pública, porque sin su existencia, pibas como yo, nunca hubiésemos podido convertirnos en profesionales.

Introducción:

IUPA Toons nace como laboratorio de animación entre los años 2011 y 2012, en el marco de la propuesta formativa del Instituto Universitario Patagónico de las Artes (IUPA) con sede en General Roca, Provincia de Río Negro. Desde entonces, estudiantes y docentes, comenzaron a experimentar con diversas técnicas de animación en distintos formatos tales como la publicidad, el cortometraje y la serie animada.

Con cada producción fueron perfeccionando y profesionalizando la práctica y en la actualidad IUPA Toons es reconocida como casa productora a nivel nacional e internacional. Su proyección es un fenómeno para nada casual, pues resulta de la unión de una serie de factores relacionados a decisiones en materia de políticas de estado: legislación, formación técnico-universitaria y señales y pantallas con enfoque federal.

Para pensar cuáles fueron las condiciones que hicieron posible la creación y permanencia de IUPA Toons, se vuelve necesario en principio indagar sobre nuestras tradiciones animadas, seguir con la configuración nacional de producciones y centros de formación, continuando con las políticas de gestión pública que fomentaron el quehacer audiovisual.

Con el fin de armar esta especie de cartografía animada, la presente investigación responde a una metodología principalmente cualitativa de análisis que se estructura en dos grandes partes. Una primera parte consiste en un recorrido descriptivo del origen y desarrollo de la animación como técnica intergenérica dentro del universo audiovisual global y nacional comprendida entre los capítulos 1 y 3; y una segunda parte que se enfoca prioritariamente en el estudio de caso IUPA Toons abarcando los capítulos 4 y 5.

El capítulo 1 entonces, se enfoca en enumerar las distintas definiciones de la animación de acuerdo a teorizaciones de diversos estudiosos de la disciplina como Giannalberto Bendazzi, Rodolfo Sáenz Valiente y Norman McLaren. También indaga

acerca de las diversas miradas existentes sobre el comienzo de la animación en el mundo que oscilan entre atribuirle su existencia a los dispositivos pre cinematográficos o identificar su nacimiento en el primer largometraje animado de la historia, creado por Quirino Cristiani en Argentina. Por último, realiza un recorrido por la historia de la animación en nuestro país, siguiendo el rastro del invaluable trabajo de Alejandro González y Cristina Siragusa, por un lado, y Raúl Manrupe por otro.

En el capítulo 2, se pone a disposición del lector un decálogo de las técnicas animadas a lo largo de la historia y sus habituales dicotomías que habilitan el debate entre lo artesanal y lo industrial, lo autoral y lo comercial, lo territorial y lo global. Esta descripción hace un recorrido que va desde las técnicas primitivas de la animación, pasando por la animación analógica tradicional, el stop motion y las técnicas digitales como el 2D y el 3D.

El capítulo 3 se ocupa de mapear la producción nacional animada haciendo un rastreo por las casas productoras existentes en el país, los tipos de formatos y técnicas que utilizan, las características de los equipos para la generación de contenidos de animación, las escuelas formativas, las universidades y los eventos animados que promueven el crecimiento de esta disciplina en mercados nacionales e internacionales. Para ello, la tarea realizada por la organización de los premios Quirino de la Animación Iberoamericana, volcada en dos ediciones del *Libro Blanco* (2019 y 2022) resulta ser un invaluable aporte, así como también la información oficial disponible en el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales.

La segunda parte de la investigación se concentra en la inscripción de IUPA Toons en el contexto actual. Con la sanción de la Ley 26522/09 de Servicios de Comunicación Audiovisual, se llevaron adelante políticas públicas orientadas a desconcentrar y federalizar la producción de contenidos, con la perspectiva de garantizar el derecho a comunicar habilitando otras formas de narrar.

En concordancia con estas iniciativas, desde la gestión pública, se consolidaron las señales digitales Encuentro y la infantil Paka Paka, que desde su nacimiento planificaron la grilla de contenidos televisivos en convivencia con otras plataformas y formatos narrativos. Desde entonces, comenzaron a proliferar iniciativas productivas tanto desde las universidades públicas como desde el sector privado, orientadas a generar contenidos audiovisuales y de animación que tuvieran espacio en las mencionadas pantallas y fueran permeables a diversos medios y formatos.

El mapeo de los primeros capítulos, destaca que Argentina fue pionera en historias animadas. Un siglo después se consolida como uno de los tres países de Iberoamérica más prolíficos en lo referido a esta disciplina. Dentro de nuestro territorio hay regiones que hacen punta en lo referido a técnicas y obras, como es el caso de Buenos Aires, Córdoba y Santa Fe, provincias unidas por un patrón común: una larga tradición en formación técnico-universitaria en la materia.

El capítulo 4 describe el marco en el que emerge IUPA Toons en la Norpatagonia argentina, un proyecto que, aunque un poco más modesto, lleva a cabo un proceso similar al de las provincias pioneras con sus particularidades y desafíos.

El estudio de caso toma como principal fuente de información las entrevistas en profundidad para ofrecer una perspectiva situada de relevancia, en tanto y en cuanto hace propia la necesidad de un enfoque federal y descentralizado de las producciones audiovisuales en general y de la animación en particular. Haciendo un recorrido por todas las producciones animadas de IUPA Toons desde su nacimiento en 2012 hasta la actualidad, este capítulo hace pie en la necesidad de construir narrativas locales para el país y el mundo.

Acaso realizar una investigación situada, en interacción con las y los protagonistas del proyecto, se presenta como único modo de entender, desde lo particular, algunas regularidades de la escena de la animación nacional.

Finalmente, en el capítulo 5 se comparten y debaten ideas acerca del presente y el futuro de la animación desde las diversas miradas de los realizadores, coordinadores y gestores de la industria, abordando la historia y la actualidad de la animación desde una perspectiva situada. Acaso la cercanía geográfica sirva para arrojar luz sobre lo que tiene para ofrecer la Patagonia a este campo disciplinar y aportar a la mirada federal sobre las producciones de animación en Argentina.

Objetivos general y específicos:

El objetivo general de la tesis propone el estudio de caso IUPA Toons como ejemplo de desarrollo de contenidos animados desde una Universidad Pública de la Norpatagonia Argentina. La conformación de una casa productora en el seno de un laboratorio universitario de animación invita a indagar acerca de las dinámicas organizativas del equipo de realización, las estrategias de financiación y el contexto a partir del cual fue posible dar concreción a las ideas referidas a contenidos animados con sello patagónico.

Estas inquietudes dan lugar al desarrollo de los siguientes objetivos específicos:

- Reseñar los orígenes de la animación a nivel global y nacional.
- Describir los elementos sobre los que la animación argentina ha sentado las bases de su desarrollo teniendo en cuenta la sanción de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual, la creación de escuelas de animación y el crecimiento de las casas productoras.
- Releva las temáticas, técnicas y formatos utilizados en la animación argentina.
- Realizar un análisis del caso IUPA Toons, desde su nacimiento en 2012 como laboratorio de animación del Instituto Universitario Patagónico de las Artes, su

constitución como productora de animación y su despliegue de contenidos en pantallas federales.

- Ofrecer herramientas para comprender el horizonte posible para el futuro de la animación en Argentina en general, y en la Patagonia en particular.

Preguntas de investigación y justificación del corpus temporal:

La presente investigación recorta y establece un corpus temporal de análisis que abarca un período de 11 años, comprendido entre 2012-2023. La justificación encuentra respuesta en el estudio de caso, pues IUPA Toons se constituye como casa productora en 2012 y estrena su miniserie animada en Paka Paka en agosto de 2023.

Tomando en consideración el objetivo específico de la investigación, durante el desarrollo de la tesis se intenta responder a dos interrogantes principales. El primero se pregunta ¿Cuáles fueron las condiciones previas que permitieron la creación de la productora IUPA Toons? En este sentido, los posibles abordajes se encuentran en la primera parte de la investigación, en la que se describen tres enfoques:

1. Los orígenes de la animación como una técnica previa al cinematógrafo, como una mano que dibuja el movimiento y lo genera, como una habilidad más artesanal que tecnológica, que permite vincularla con las artes plásticas (escultura y pintura) antes que con el cine.
2. La tradición argentina en animación, considerada pionera en el mundo, ha generado escuelas en distintas provincias que permitieron constituir la profesionalización de la práctica en nuestro país.
3. Las nuevas tecnologías hicieron posibles distintos tipos de formatos de trabajo y aplicación de técnicas digitales que abarataron costos y

permitieron entonces la proliferación de casas productoras a lo largo y a lo ancho del territorio nacional.

La segunda pregunta se orienta a indagar ¿En qué contexto nacional se inscribe IUPA Toons y sus distintos productos desde 2012 hasta 2023? Durante la segunda parte de la investigación, este interrogante se aborda desde dos enfoques:

1. El análisis de las políticas públicas nacionales que propiciaron el fomento a la producción de animación en Argentina. Los mercados que se abrieron para las casas productoras a partir de la generación de incentivos económicos a universidades, pantallas de exhibición de contenidos animados y diferentes formas de producción facilitadas por las nuevas tecnologías.
2. Descripción de los productos animados de IUPA Toons (2012-2023), teniendo en cuenta las finalidades de cada uno de ellos y las técnicas utilizadas, pasando por su participación en circuitos de exhibición como canales federales, festivales audiovisuales y concursos internacionales.

Estas dos preguntas permiten constituir una organización y guía para la investigación, a la vez que brindan la oportunidad de generar otros interrogantes: ¿Qué implica desarrollar contenidos audiovisuales animados desde una productora universitaria de la Norpatagonia y por qué es necesario hacer animación desde esta región? ¿Cómo se plantea la puesta en marcha de cada proyecto? ¿Qué referencias o referentes identifica a la hora de pensarlos?

Estrategia metodológica

La investigación responde a una metodología principalmente cualitativa de análisis que se estructura por un lado a partir de un recorrido descriptivo del origen y desarrollo de la animación como técnica intergenérica dentro del universo audiovisual para luego decantar en el estudio de caso IUPA Toons.

La estrategia metodológica entonces, sugiere un modo de abordaje y una serie de técnicas a emplear para llevar a cabo la investigación pues los métodos constituyen “una serie de pasos que el investigador sigue en el proceso de producir una contribución al conocimiento” (Diesing, 1972:1). Siguiendo esta dirección, la metodología cualitativa de la investigación encuentra dos momentos. Una primera parte en la que el enfoque metodológico es histórico pues describe los orígenes de la animación a nivel global y luego a nivel nacional, pasando por la evolución de las técnicas aplicadas; y una segunda parte en la que se aborda el método de estudio de caso (IUPA Toons 2012-2023) que Sampieri (2014) define como un enfoque de investigación que analiza en profundidad una unidad integral dentro de su contexto, utilizando múltiples fuentes de información.

Durante la primera fase de la investigación que consiste en un recorrido histórico y estructural de la animación como arte intergenérico, se echa mano de distintas técnicas de recolección de datos:

- **Relevamiento bibliográfico:** recopilación y análisis del corpus teórico que nuclea a la animación desde sus orígenes hasta la actualidad.
- **Relevamiento de estudios y publicaciones especializadas:** revistas, ponencias, tesis y publicaciones periodísticas que abordan la animación en nuestro país y en Iberoamérica permitiendo trazar un mapa del estado actual de la actividad en la región, qué mercados se han abierto, qué técnicas son las más utilizadas y en qué formatos se encuentra la mayor demanda de contenidos.

En la segunda fase en la que se coloca el foco en el caso IUPA Toons, se añaden las siguientes técnicas:

- **Observación directa:** interacción con el equipo de IUPA Toons para visualizar dinámicas productivas, itinerarios de trabajo, técnicas utilizadas para las distintas obras audiovisuales.
- **Entrevistas en profundidad:** realización de entrevistas a: Silvina Cornillón (Ventana Sur Animation INCAA); Ignacio Lillini (Animador Cordobés); Candela Bermúdez (Equipo organizador Festival Audiovisual Neuquén); Diego Carriqueo (Equipo organizador Festival Audiovisual Bariloche); Mariana Loterszpil, Nicolás Martínez, Dante Di Giovanni, Marcos Joubert, Ezequiel Ziaurriz Culla, Sergio Paci Horno y Victoria López Gargiulo (IUPA Toons).
- **Registro fotográfico:** archivo de imágenes de la productora, sus integrantes, procedimientos de trabajo, dinámicas creativas.

Enfoque metodológico: animación como técnica intergenérica + convergencia de medios

Hay quienes definen a la animación como una técnica, hay quienes la señalan como un arte diferente al cinematográfico. Todos coinciden en que traspasa los límites de las categorías genéricas clásicas.

Asimismo, con los cambios tecnológicos que se produjeron a partir de fines de los 90, también fue posible pensar a la animación en una multiplicidad de medios y formatos. Henry Jenkins, describe que estas transformaciones constituyen una cultura de la convergencia. Esto es “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las

audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento” (2008, p.14)

La plasticidad de la técnica de la animación la hace permeable a cualquier transformación. En la actualidad podemos encontrar animación en cine de género para adultos (ciencia ficción - fantástico - terror); cortometrajes (para adultos y aptos para todo público), contenidos para infancias (cine, series televisivas y de plataforma, videojuegos) y también en el desarrollo de proyectos que vienen de otras industrias del entretenimiento como aquellas relacionadas con el metaverso.

La forma en la que se produce animación ha mutado con los cambios tecnológicos, aunque persiste la convivencia entre las formas más tradicionales y las que sobrevivieron con la era digital.

La digitalización trajo grandes posibilidades para nuestra región, debido a que permitió abaratar costos y acceder a modos de producción más ágiles y dinámicos. Sin dudas eso tuvo un impacto en las instancias formativas de profesionales del sector, que hallaron alcanzable la idea de constituir centros formativos y casas productoras especializadas en animación.

En Argentina, fueron Santa Fe, Buenos Aires y Córdoba las provincias pioneras en desplegar carreras de animación y llevar adelante iniciativas productivas con obras de escala iberoamericana. En la Patagonia, ese proceso se dio varios años más tarde con IUPA Toons, que fue la punta de lanza para las casas productoras y laboratorios formativos del sur de nuestro país.

En los capítulos que siguen entonces, nos vamos a encontrar con aproximaciones a nuestro objeto de estudio definido de acuerdo a una localización: **Patagonia Argentina, en un determinado período: 2012-2023, tomando un estudio de caso: IUPA Toons; de acuerdo a una técnica cinematográfica específica: Animación.**

CAPÍTULO 1: todo empieza con una mano que dibuja

Durante este primer capítulo se realiza una reseña acotada sobre lo que la teoría ha esgrimido en torno al concepto y los dispositivos técnicos que dieron lugar a su despliegue, sin pretender arribar a definiciones acabadas ni desarrollar un estudio exhaustivo acerca de la génesis y ontología de la animación.

Para aproximarnos al estudio de caso, es preciso trazar antes algunas coordenadas que permitan completar el mapa histórico de esta disciplina, con sus pioneros, sus técnicas y su devenir a lo largo del último siglo.

1.1. ¿Qué es la animación? O el arte de dibujar el movimiento.

Diferentes autores abordan el concepto de la animación desde distintas perspectivas. Hay quienes la definen como un arte que se distingue del cine pues “consiste en dibujos en movimiento; mientras que el cine consiste en fotografías en movimiento. Aunque la animación no nació del cine, se desarrollaría en él”. (Sáenz Valiente, 2008: 22)

Alejandro González (2013) cita a uno de los grandes maestros de la animación, Norman McLaren, que se refiere al concepto desde una mirada poética, contraponiendo de algún modo la definición de Saenz Valiente:

“La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino más bien el arte de los movimientos que son dibujados. Lo que ocurre entre cada cuadro es más importante que lo que existe en cada cuadro; por lo tanto, la animación es el arte de manipular los intersticios invisibles que existen entre los cuadros.” (McLaren, 1995 Cit. en Furniss: 1998. La *itálica* es nuestra)

Hay autores que la asocian a una forma de pensamiento que se relaciona con la génesis cinematográfica: “El nacimiento de la animación corrobora una típica agudeza godardiana: el cine, ante todo, antes que nada, debe entenderse como un pensamiento manual. Algo, una escritura, que se hace con las manos”. (Samaniego, 2010: 9)

La coincidencia innegable entre las conceptualizaciones es que la animación se ocupa del movimiento y que como arte su principal objetivo es contribuir a generarlo. Asimismo, “animar en su sentido más primitivo puede ser traducido como dar ánima, que es el término latino para alma; por ende, la expresión animación implica dar vida”. (González, 2013: 13)

Para la Association Internationale du Film d'Animation (Asociación Internacional del Cine de Animación)¹, fundada en 1960, “El arte de la animación es la creación de imágenes en movimiento a través de la manipulación de todas las variedades de técnicas distintas a los métodos de registro de acción real”. De este modo, se incorpora una nueva noción que hace referencia a las técnicas de las que hace falta echar mano para producir una animación.

Escritura que se hace con las manos, arte de los movimientos que son dibujados, manipulación de técnicas, dar vida. Expresiones que intentan aproximarse a un concepto que pareciera asumir más complejidad de la que aparenta y que no cuadra en una definición genérica específica.

Siguiendo esta línea de pensamiento, ¿es posible considerar a la animación como un género audiovisual? Robert Stam (2000), analiza las categorías de la crítica cinematográfica de autor y de género, como dos formas de estructurar la construcción de discursos sobre las películas. Elabora un recorrido por las distintas posturas con respecto

¹En la [Home - ASIFA](#), puede encontrarse información acerca de su creación y publicaciones originales de la asociación con perfiles profesionales de reconocimiento internacional.

al cine de autor y define al estudio genérico como una categoría de análisis plagada de problemas.

El primer problema que menciona es que algunas etiquetas del género son demasiado amplias como para abarcar lo suficiente y por el mismo motivo poco específicas. El segundo problema es que el género supone ciertas normas bajo las cuales debería ocurrir un hecho cinematográfico, y el tercero refiere al riesgo que trae consigo contemplar a las obras audiovisuales como pertenecientes a un sólo género. Asimismo, señala que un género también puede estar sujeto a reconfiguraciones y que incluso es posible que existan géneros sumergidos, es decir, que un film parezca de un género a primera vista y en realidad pertenecer a otro.

“La palabra «género» se había empleado tradicionalmente en dos sentidos, como mínimo: 1) un sentido inclusivo que considera que todas las películas participan de los géneros; y 2) un sentido más restringido que habla del «cine de género» de Hollywood, formado por las producciones menos prestigiosas y de menor presupuesto, la llamada «serie B». El género, en esta segunda acepción del término, es el corolario del modo industrial de producción de Hollywood (y de sus imitadores), un instrumento de estandarización y al tiempo de diferenciación. El género posee, en este caso, fuerza y densidad institucionales; implica una división genérica del trabajo, en virtud de la cual los estudios se especializaron en géneros específicos (MGM y el musical, por ejemplo), mientras que dentro de los estudios cada género tenía no sólo sus propios estudios de grabación para el sonido sino sus propios asalariados: guionistas, directores, diseñadores de vestuario”. (Stam, 2000: 151)

Tomando en consideración las definiciones de Stam, la percepción de que ninguna producción audiovisual escapa de la categorización genérica toma cada vez más fuerza. Sin embargo, la animación supera la noción de género, estableciéndose como una forma audiovisual con elementos singulares que lo trascienden. Es posible encontrarnos con una película de animación que refiera al género ciencia ficción o bien un film animado que sea

una comedia infantil. El teórico italiano Giannalberto Bendazzi (2004), sostiene que existen muchos géneros dentro de la animación. “Esto es un buen punto de partida para proponerla no como un género ni como un subgénero sino como un tipo de cine en sí mismo” (p. 5)

Los géneros cinematográficos entonces, se sirven de las distintas posibilidades que brinda el arte de la animación en la construcción de sus ya definidas categorizaciones genéricas. Si a ello le sumamos los procesos de hibridación y el carácter dinámico de las clasificaciones de género, es posible pensar a la animación como un arte que, utilizando un abanico de técnicas específicas, no admite el corsé de un género específico, sino que su despliegue podría catalogarse como intergenérico.

1.2. Los orígenes de la animación: hay una luz en la cueva.

En el film *La cueva de los sueños olvidados* (2010) Herzog se encuentra con imágenes de más de 32 mil años que tienen relieve, tridimensión e idea de movimiento. Con el juego de luces que el director imagina que tuvieron las cuevas de Chauvet miles de años atrás gracias a la entrada del sol, el movimiento adquiere temporalidad. Una imagen-tiempo.

Sáenz Valiente (2008) señala que:

“En las manifestaciones artísticas de todas las civilizaciones encontramos numerosos intentos de representar figuras en movimiento. Ya el Hombre de Neanderthal, hace trescientos siglos, se había preocupado por dar movimiento a sus pinturas rupestres de animales; para lograrlo, les dibujó múltiples patas”. (p. 21)

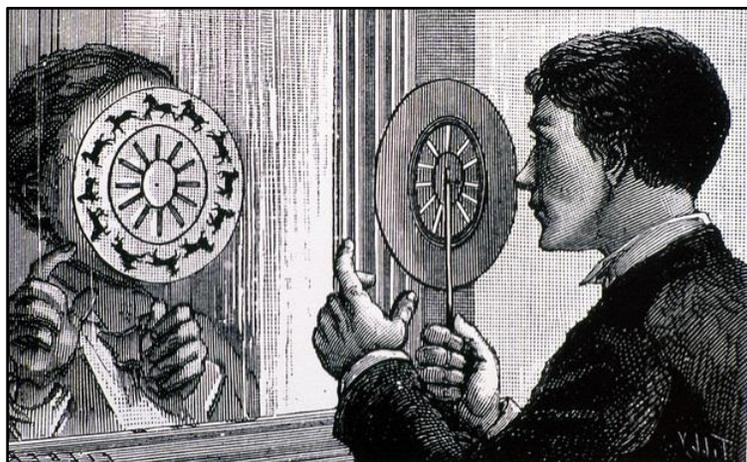
La preocupación por reproducir el movimiento alcanzó a científicos del siglo XIX. Es por eso, que entre los antecedentes del cine de animación encontramos al

Fenaquitoscopio² (Plateau y Stampfer, 1833), que introdujo los principios estroboscópicos de la animación moderna haciendo girar alrededor de un eje y de manera circular una sucesión de imágenes que creaban la ilusión de movimiento.

El Fenaquitoscopio, ideado por el físico belga Plateau y por el matemático austríaco Stampfer, tuvo el propósito de comprender de qué manera se podía embaucar a la percepción del ojo humano. Sus motivaciones eran más científicas que artísticas y estaban centradas en las operaciones ópticas antes que en la reproducción y descomposición del movimiento.

La imagen a continuación es una ilustración que grafica el funcionamiento del dispositivo, utilizando necesariamente un espejo para proyectar las imágenes fijas que, al girar, parecían adquirir movimiento. La idea de utilizar espejos sería luego resignificada por otro invento antecesor del cine: el praxinoscopio.

Imagen 1



Fuente: Fenaquitoscopio disponible en internet.

² El término proviene de las palabras griegas *phénakistiscos*, que significa engañar y de *skopein*, que significa mirar, y *ops* que significa ojo. La traducción sería: engaño de la mirada o ilusión óptica.

El praxinoscopio (Reynaud, 1877)³, consistía en un tambor que giraba sobre su eje. En el centro contenía un anillo de espejos sobre los que se reflejaba la tira de dibujos (situada en la pared interior del tambor). Al hacer girar el tambor, los dibujos comenzaban a cobrar vida. Fue utilizado en el teatro óptico, que no era más ni menos que la colocación de un haz de luz sobre los espejos del tambor, para proyectar las siluetas dibujadas sobre la película con perforaciones que permitían reproducir hasta quince imágenes por segundo, sobre un lienzo o pared blanca.

El teatro óptico, ofreciendo un espectáculo social, fue la antesala de las proyecciones cinematográficas de los hermanos Lumière. De hecho, *Pauvre Pierrot* (*Pobre Pierrot*, Reynaud, 1892), es considerado el primer filme animado de la historia.

La teoría acerca de la técnica que hace posible que un elemento se vuelva animado se denomina efecto phi. Así como el hombre Neanderthal dibujaba a los animales varias patas en simultáneo para crear el efecto galope, Muybridge en 1872 hizo lo propio, esta vez sirviéndose de la fotografía. Con el antecedente de los juguetes ópticos que empleaban secuencias de imágenes dibujadas, Muybridge utilizó una batería de cámaras fotográficas a través de las que “produjo un análisis visual del movimiento del caballo en una secuencia de imágenes instantáneas relacionadas inequívocamente”. (Saenz Valiente, 2008: 29)

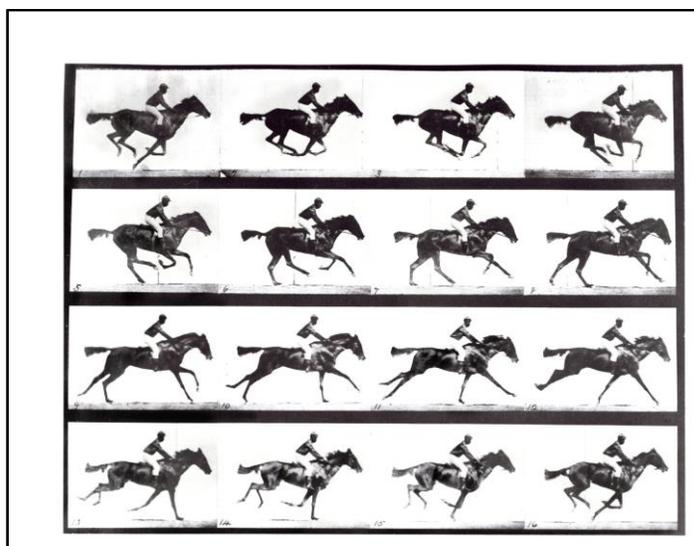
De esta manera, la acumulación de fotografías diseccionando el movimiento lograban un efecto visual producido por nuestro cerebro que interpretaba a esa concatenación de imágenes como un continuo, eludiendo la apariencia estática inherente a la fotografía.

“Esta reconstrucción es el resultado del efecto phi. Para crear la ilusión de movimiento, los pintores y los escultores aíslan un instante y plasman la actitud que sugiere que el sujeto ha sido atrapado en el mismo acto del movimiento”. (Saenz Valiente, 2008: 29)

³ El funcionamiento del praxinoscopio puede observarse en [Praxinoscopio - Animatica \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=Praxinoscopio)

Por la utilización de esta condensación de técnicas, pioneros como Plateau, Reynaud y Muybridge son considerados fundadores de la animación y piezas fundamentales en la creación del cinematógrafo, hacia fines del siglo XIX. Asimismo, más de un siglo después, la animación por ordenador retoma la idea de crear una serie de imágenes fijas para luego montarlas en una secuencia cinematográfica.

Imagen 2



Fuente: EADWEARD MUYBRIDGE COLLECTION/Getty Images

Con la llegada de la primera proyección del cinematógrafo de los hermanos Lumière, en 1895, *La sortie des ouvriers des usines Lumière à Lyon Monplaisir* (*Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir*), fue posible ver en pantalla gigante las “fotografías animadas”, la imagen-movimiento.

Ya desde los albores de su nacimiento, algunos autores como Georges Méliés o Émile Cohl utilizaron el dispositivo cinematográfico como un elemento de

prestidigitación, como un aliado para realizar trucos de magia. “El teatro mágico de finales del XIX -donde se forjaron los dibujos animados- constituía un laboratorio técnicamente sofisticado para la producción de efectos visuales” (VV AA, 2010:12) Incluso antes del nacimiento del cine narrativo tradicional, la animación se volcó hacia la experimentación y la expansión de los límites de la representación realista. “Como un mago, el cineasta de animación manipula el artificio y la abstracción de las técnicas visuales para conquistar ese poder sobre el observador”. (VVAA,2010: 13)

De tradición teatral, Méliès fue pionero en lo que respecta a técnicas de animación utilizando el dispositivo cinematográfico. Exposiciones múltiples para superponer imágenes, ralentización y aceleración e incorporación de color en el celuloide fueron algunas de sus experimentaciones. Sin embargo, lo más destacado y que interesa especialmente para la historia de la animación es el Stop Trick, una técnica que descubrió por accidente en 1896, consistente en detener la cámara mientras se graba una escena, cambiar algún elemento y luego reanudar la grabación. El stop trick sentó las bases del stop motion.

Si bien es cierto que Méliès introdujo elementos valiosos en lo referente a técnicas de animación, es al francés Émile Cohl a quien se le atribuye el mote de creador del primer dibujo animado utilizando un proyector de cine moderno. *Fantasmagorie* (1908)⁴, utilizó la técnica de tinta china sobre blanco, logrando que al proyectarse la imagen quedara invertida: siluetas blancas sobre fondo negro.

Saenz Valiente (2008) incorpora un film más como iniciático del cine de animación y es el corto estadounidense *Humorous Phases of Funny Faces* (1906)⁵, de Stewart

⁴ Filme completo disponible en: [https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:La_Fantasmagorie_\(1908\).webm](https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:La_Fantasmagorie_(1908).webm)

⁵ Filme completo disponible en:
https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Humorous_Phases_of_Funny_Faces.ogv

Blackton. El material utiliza una técnica de fondo negro con trazo blanco, pero esta vez empleando un pizarrón y una tiza para ir generando las figuras y la ilusión de movimiento. Se trata de una técnica más primitiva que la de Émile Cohl, aunque igualmente trascendente para los orígenes de la animación.

Imagen 3. Frame de *Humorous Phases of Funny Faces* (1906)



Fuente: IMDb

Luego de estos primeros pasos, referentes de diferentes extracciones artísticas, se interesaron por la animación como campo propicio para la experimentación brindando la oportunidad de ofrecer alternativas al cine representativo de lo real de comienzos del siglo XX:

“Desde su origen, la animación ha ocupado un lugar interdisciplinar entre las artes. La animación atrajo a los artistas de vanguardia, como Man Ray, Fernand Léger, Marcel Duchamp o Salvador Dalí, como ha sido patente desde las primeras décadas del siglo XX”. (Hernández, 2022: 30)

La experimentación en el cine de animación, también tuvo lugar en el universo sonoro, de hecho, hay quienes sostienen que la animación es la más audiovisual de las artes. Allá por el año 1922, Walt Disney haría la diferencia, trabajando con propuestas que aún hoy lo colocan en la cúspide de la animación mundial:

“Los técnicos de su estudio desarrollan cámaras, pinturas y tintas especiales. Filma por primera vez en color (Technicolor) y obtiene su primer Oscar por *Flowers and Trees* (julio de 1931), usa por primera vez sincronización sonora en *Steamboat Willie* (septiembre de 1928) y ocho meses después presenta *Silly Symphony: The Skeleton Dance* (mayo de 1929). Ésta fue la primera de una serie de "sinfonías tontas" con las que Disney introdujo novedosas y fascinantes interrelaciones de sonido e imagen en el medio. En 1937, el estudio produjo su primer largometraje de animación de distribución mundial: *Snow White and the Seven Dwarfs*”. (Sáenz Valiente, 2008: 24)

Imagen 4: Frame de *Flowers and Trees* (1931)



Fuente: Codigoespaguetti.com

Para Bendazzi (2004), desde los años treinta en adelante los músicos de animación se aventuraron a explorar las posibilidades del lenguaje audiovisual con una mirada de vanguardia que potenciaba las obras:

“Si se tienen dudas de esta sinestesia sonido/visión, hágase el experimento elemental de proyectar sin audio cualquier cortometraje de la Edad de Oro hollywoodiana (Desde un episodio con Tom y Jerry a alguno con el Coyote y el Correcaminos). Uno se dará cuenta cómo pierden potencia e incluso el significado”. (p.8)

De acuerdo a la literatura que recoge los orígenes de la animación es posible aseverar que ésta nace como un arte y una técnica ligada a la experimentación que luego, con el desarrollo del cine a nivel global, fue consolidándose como industria. Desde entonces, la dicotomía “Industrial-Comercial” y “Experimental-Independiente” atraviesa al quehacer profesional de la animación. No obstante, para Siragusa (2013), a estos conjuntos de opuestos interesa problematizarlos “recuperando el principio de autonomía y el de heteronomía abordado por Bourdieu” (p.28). De esta manera asoma un horizonte en el que es posible pensar a la práctica dando cuenta de “realidades más complejas” (p.28)

Hasta aquí, un breve recorrido por los comienzos de la animación como arte audiovisual y sus vínculos con la experimentación plástica, la prestidigitación y el mundo sonoro a nivel global. Las páginas que siguen intentan reseñar sucintamente los orígenes de la animación en Argentina, considerado un país pionero en lo que respecta a este arte de dotar de alma, de animar la vida.

1.3. Argentina y el cine de animación: aprender haciendo

Escribir algunas páginas sobre la historia de la animación en nuestro país no es tarea sencilla, pues son contadas las ediciones y publicaciones que se aproximan a una

cronología de las estéticas animadas argentinas desde sus comienzos hasta la actualidad. Si viajamos a Córdoba, Cristina Siragusa y Alejandro González (2013), realizan una periodización en función de la formación académica que se fue gestando al calor de las obras animadas y sus posibilidades expresivas. Sus aportes son muy valiosos en lo que respecta a la interrelación entre Animación, Arte y Universidad.

Por su parte Raúl Manrupe (2004) desde Buenos Aires, conecta la historia animada argentina con los procesos sociales, políticos y económicos que atravesó nuestro país. De esta manera, el autor identifica tres momentos:

1. **Primera Etapa “Belle époque”:** Pioneros que experimentan;
2. **Segunda Etapa “Caída del apogeo”:** desfinanciamiento de la industria;
3. **Tercera Etapa “Cierta auge”:** Innovaciones tecnológicas que hacen crecer la industria animada (desde 1999 en adelante)

Siragusa y González (2013) trazan una línea de tiempo haciendo un recorte que va desde 1960 hasta 2010, aplicando otros criterios algo distintos a de los de Manrupe, pero con elementos de contacto:

“Delimitamos tres macro-momentos, a saber: a) la popularización de la animación argentina (desde los 60s hasta mediados de los 80s); b) la transición democrática; c) la animación argentina contemporánea (desde los 90s hasta la primera década del siglo XXI)”. (Siragusa, 2013: 27)

Tomando como punto de partida ambas periodizaciones, las líneas que siguen esbozan recorridos alternativos sobre los principales referentes de la animación argentina y las huellas que fueron dejando en el camino.

1.3.1. Etapa 1: experimentación y prueba

La literatura coincide en señalar que el pionero de la animación en nuestro país fue el ítalo-argentino Quirino Cristiani (1896-1984). Con sólo 19 años de edad comenzó a trabajar para los Estudios Valle como caricaturista. En 1916, animó el fragmento "La intervención *de la provincia de Buenos Aires*" en el noticiero Actualidades Valle.

“En el corto, de tono político, satirizaba al Gobernador Marcelino Ugarte a partir de una viñeta animada en la que realiza una intervención directa sobre el material – cámara, película, recorte – y logra, en forma totalmente experiencial y con mucho de autodidacta, reproducir la ilusión de movimiento”. (González, 2013: 31)

Por entonces, la formación y la profesionalización de la animación se lograba haciendo, interviniendo, probando, intentando encontrarse con las posibilidades que brindaba esta técnica.

“El esfuerzo desarrollado por Cristiani fue evidentemente enorme: si bien la animación ya estaba inventada, sus únicas referencias probablemente fueron los juguetes ópticos y las pocas películas animadas que llegaban a Argentina, posiblemente de Emile Cohl y Segundo de Chomon”. (González, 2013: 31)

Este artista a su vez fue quien realizó el primer largometraje de animación del mundo, pues hasta entonces los films animados contaban con algunos pocos minutos. Se trata de *El Apóstol* (2017), película muda, producida por Federico Valle que representaba una sátira al entonces presidente argentino Hipólito Yrigoyen de la que no quedan copias, pero que fue un éxito de taquilla durante 6 meses.

Imagen 5: Frame de *El Apóstol* (2017)

Fuente: culturizando.com

El teórico y crítico de cine italiano Giannalberto Bendazzi, publicó un libro titulado *Quirino Cristiani, pionero del cine de animación (Dos veces el Océano)* (2008), que recorre las obras del autor y la relevancia que tuvieron a nivel global. Para Bendazzi, Cristiani fue el hombre que se anticipó al cine del norteamericano Walt Disney, quien luego lograría consolidar un verdadero imperio de la industria animada.

Cristiani trabajó varios años para Estudios Valle y luego se independizó para continuar explorando en la animación. Efectuó cortometrajes vinculados a los deportes y llevó a cabo una actividad trashumante para mostrar sus obras en el interior del país.

Más adelante y luego de ser contratado por la Metro Goldwyn Mayer como dibujante de los afiches de los films estrenados por entonces, Cristiani volvió a innovar, esta vez incorporando el sonido por primera vez en la historia a un largometraje animado.

Peludópolis (1931), también tenía tono de sátira política, aunque esta vez, se trató de un film que el público no acompañó, llevándolo prácticamente a la ruina.

No obstante, sus grandes expectativas lo llevaron a trabajar con un equipo creativo profesional, con división de roles y funciones, en una adaptación del cuento infantil *El mono relojero* (1938) de Constancio Vigil. En esta obra ya no se utilizó la técnica de figuras recortadas sino la animación tradicional.

Imagen 6: Frame de *El mono relojero* (1938)



Fuente: youtube.com

Conocedor de sus intrépidas innovaciones, Disney admiraba a Cristiani. Tal es así que en su visita a la Argentina durante la década del '40 quiso contratarlo, pero la oferta fue rechazada. En su lugar, Cristiani postuló al pintor y dibujante Florencio Molina Campos, quien durante algunos años se desempeñó como asesor de los Estudios Disney.

Los párrafos precedentes parecen indicar que las primeras décadas del cine animado en Argentina estuvieron ligadas al interés por la exploración y la experimentación con Quirino Cristiani como su principal exponente. Juan Oliva, Dante Quintero y Burone Bruché, también fueron figuras reconocidas durante esta etapa inicial y sus obras cobran relevancia si miramos en perspectiva el devenir de la animación en nuestro país.

1.3.2. Etapa 2: Profesionalización de una práctica auto aprendida

Mientras los pioneros de la animación experimentaron y aprendieron con la práctica, muchos de sus trabajos eran por encargo. Ninguno de los ilustradores y dibujantes perteneció a academias o centros formativos especializados. Por eso se habla de una profesionalización auto impartida. Siragusa (2013) lo explica en detalle:

“Durante las décadas del ‘20 al ‘70, la única forma de aprender animación – más allá de alguna que otra experiencia autodidacta – consistía en involucrarse laboralmente en el desarrollo del oficio. Es por ello que aquellos entusiastas que deseaban emplear a la animación como medio de vida buscaban ingresar a alguna compañía productora publicitaria que se dedicara a la animación, para aprender desde puestos de entintador o asistente y luego – a medida que el aprendiz desarrollaba experiencia – tomar puestos de mayor responsabilidad como intermediador, fondista o quizás animador. Como alternativa, también era posible aprender animación realizando un curso breve dictado por algún animador que hubiera trabajado o se encuentre trabajando en un estudio o productora, aprovechando aquellos momentos donde la producción comercial no fuera muy demandante. La enseñanza de la animación se percibe acá como una enseñanza con énfasis en lo procedimental, y realizada bajo la supervisión de una figura experimentada”. (p. 31)

A medida que las producciones animadas fueron requiriendo mayor compromiso en lo que respecta a despliegue técnico, los referentes vieron la necesidad de dar un paso

más en la profesionalización de sus aprendices. Tal es el caso de Juan Oliva (1910-1972), un catalán que fue ayudante de Cristiani y que, en 1942, constituyó la primera Academia de Dibujos Animados del país. La improvisada casa de estudios funcionaba en el mismo edificio de los Estudios Oliva y en ella se enseñaba dibujo, cómic y animación. Aunque no ofrecía una titulación oficial, formó a grandes exponentes.

“El listado de alumnos incluye a varios de los actores protagónicos de la animación y el cómic argentino en el período 1940 – 1990: Burone Bruché, Néstor Córdoba, Oscar Desplats, Leandro Sesarego, Francisco Mazza, Oscar Vázquez, Lucio “Siulnas”, entre otros”. (Siragusa, 2013: 33)

En el interior del país, otro pionero de la formación en animación fue Luis Bras, un especialista en animación publicitaria que se convirtió en un referente de la escena rosarina entre los '70 y los '90.

“En 1969, Bras comienza su labor docente como titular de la cátedra Laboratorio de Recursos Audiovisuales en la carrera de Bellas Artes de la Facultad de Humanidades y Artes de Rosario, cátedra que mantiene hasta su fallecimiento en 1995. Aunque el taller no era específico de animación, sino que proporcionaba herramientas audiovisuales en general, aquellos alumnos que realmente disfrutaban la técnica y simpatizaban con el docente podían luego asistir a El Sótano, el taller / productora de Bras”. (Siragusa, 2013: 33)

Luis Bras llegó a realizar más de 300 obras animadas con una audacia estética y un gusto por la experimentación en sintonía con la producción del británico nacionalizado canadiense Norman McLaren. De acuerdo a Raúl Manrupe (2004), Bras llegó a conocer al máximo referente de la abstracción animada en 1966, cuando este último visitó Córdoba para asistir al Primer Festival de Cine Experimental y Documental. En esa ocasión tuvieron la oportunidad de compartir sus obras e intercambiar ideas.

Durante este período (1960-1990) en el que la práctica se fue profesionalizando cada vez más, emergieron diferentes talentos que desplegaron obras tan disímiles como valiosas. La llegada de la televisión (1951) abrió un campo de posibilidades impensado para los animadores que, además de incursionar en el mundo de la publicidad, lo hicieron a su vez con los cortos para infancias y las series animadas.

Conociendo que toda enumeración es injusta por inacabada, se postulan a continuación algunas figuras que dejaron su marca en la historia animada hasta la llegada de las innovaciones tecnológicas que abren paso a la tercera etapa de nuestra periodización.

- Burone Bruché: Discípulo de Juan Oliva, es considerado el primer animador de contenidos para televisión. Su carrera comprende una vasta producción que va desde la publicidad hasta los cortos para las infancias. Jorge Caro fue quien lo secundó en muchos de sus proyectos.
- Florencio Molina Campos (1891-1959): sus viñetas gauchescas y su capacidad para recrear los paisajes, lo posicionaron como asesor en los Estudios Disney desde 1942 en adelante. Colaboró en diferentes filmes animados, entre ellos *Bambi* (1942), en el que reprodujo elementos paisajísticos de Bariloche, Provincia de Río Negro.
- Dante Quintero (1909-2003): creador de personajes como Patoruzú e Isidoro Cañones, fue quien estrenó el primer largometraje animado en colores en la Argentina llamado *Upa en Apuros* (1942).
- García Ferré (1929-2013): dibujante español que creó personajes célebres como Antejito y llevó a la pantalla grande a Manuelita, Trapito, Ico el Caballito Valiente, entre otros. En 1967 estrena *Hijitus*, la primera serie animada de argentina, que sería un éxito en todo Latinoamérica.
- Oscar Desplats: a los 12 años ingresó como estudiante en la Academia de Oliva para luego dedicarse especialmente a la animación publicitaria. Asimismo, su labor se hizo conocida cuando animó las ilustraciones de Landrú en el noticiero cinematográfico *Sucesos Argentinos* (1967).

Sin lugar a dudas, el devenir de la historia no fue lineal. Los distintos procesos sociales, políticos y económicos trazaron los vaivenes de la producción animada en Argentina. Siragusa (2013) sostiene que los años ´60 representaron la automatización de ciertos procesos al mejor estilo industrial traído de los Estados Unidos.

En la televisión de entonces la animación irrumpió con una fuerte impronta comercial ligada a la rentabilidad publicitaria “y a una economía de recursos estilísticos y estéticos dado que se requiere acelerar los procesos creativos de manera tal que, en el caso de los dibujos animados por ejemplo, se apuesta a estrategias que limitan los movimientos y reducen las posibilidades expresivas.”(p.6) Durante este período también, se consolidan los personajes de García Ferré y se comienza a asociar con más firmeza a la animación con las infancias. No obstante, también emergieron realizadores independientes que experimentaron con los materiales, temáticas y técnicas, corriendo el eje de lo que la economía dictaba por entonces. Entre los destacados de esa famosa *Generación del ´60* se encuentran Catú, Groppa, Iturralde y Franzi, por mencionar algunos.

Durante la década del ´70, la llegada de la dictadura cívico-militar vendría a obturar toda posibilidad de uso estético-expresivo de la animación, a menos que sirviera para los fines específicos del llamado “Proceso de Reorganización Nacional”. Así es que “durante el último gobierno militar un conjunto de personajes animados (dibujos) fueron utilizados como parte del material de propaganda contra la subversión”. (Siragusa, 2013: 7)

1.3.3. Etapa 3: Innovación tecnológica y formación universitaria

Con la llegada de la década del ´80, se produjo lo que Siragusa y González (2013) definen como la transición democrática. En este período se genera un “movimiento de institucionalización de la enseñanza de la animación” (p.38)

Fueron momentos para barajar y dar de nuevo, teniendo en cuenta que durante la dictadura cívico-militar no sólo se controlaron los contenidos y se censuraron ciertas formas de la narrativa audiovisual, sino que además se interrumpieron procesos de aprendizaje en diversas instituciones universitarias del país. Asimismo, González sostiene que por entonces otro fenómeno se sumó a la enseñanza universitaria de animación:

“(…)el surgimiento de una numerosa cantidad de instancias no formales de aprendizaje sobre animación que se originan en la misma época (cursos, talleres, seminarios, etc.) constituyen los principales factores que apuntalaron al desarrollo y posicionamiento de la animación independiente argentina en los años 90s; proceso que continuó durante la primera década del 2000 y persiste hasta nuestros días. La mayoría de los realizadores contemporáneos de animación concurren a alguna instancia de capacitación en por lo menos una de las instituciones educativas mencionadas”. (p.38)

En lo que respecta a educación formal, la primera carrera específica de animación del país la implementó la Escuela Municipal de Arte Cinematográfico de Avellaneda en 1983, que contó con la coordinación del reconocido animador publicitario Rodolfo Sáenz Valiente. “Actualmente, el Instituto de Arte Cinematográfico de Avellaneda (IDAC) es un establecimiento de nivel superior no universitario, que en su estructura sostiene un Departamento de Animación donde se dicta la carrera de Realizador en Cine Animado”. (González, 2013: 38)

A esta iniciativa le siguieron otras con resultados disímiles. Hacia fines de los '80, Luis Bras inauguró una cátedra de animación en la Escuela de Cine y Televisión de Rosario. En tanto que Simón Feldman (1922-2015) hizo lo propio con una materia de experiencias en gráfica cinética dentro de la Facultad de Diseño y Urbanismo de la Universidad Nacional de Buenos Aires. En 1987, la reabierta carrera de Cine y Tv de Córdoba -cerrada durante la intervención a las universidades- inauguró una materia de

animación que luego la artista plástica Carmen Garzón junto a otros colegas transformaría en el Centro Experimental de Animación (CEAn) dependiente de la Facultad de Artes.

Es posible aseverar que la década del '90 fue efervescente para el campo de la animación. Junto con la proliferación de centros de formación en animación a lo largo y a lo ancho del país se dio un fenómeno que cambiaría radicalmente la forma de producir. La introducción de la tecnología digital en la práctica que permitió visualizar:

“(…) por un lado, una cuestión vinculada a la accesibilidad, pero también una apropiación explicable por la necesidad de exploración en los recursos y las técnicas a los fines de ampliar el universo de lo comunicable en términos estéticos y estilísticos. A partir de las posibilidades que ofrece Internet, remozadas modalidades de circulación de obras y artistas permitirán “romper” las fronteras geográficas, al mismo tiempo que diversos espacios de interacción (festivales y encuentros nacionales e internacionales) permiten amplificar la capacidad de penetración de la animación”. (Siragusa, 2013: 9)

En un contexto en el que antes de la revolución digital de fines de los 90 producir un corto animado era muy difícil y oneroso, las innovaciones representaron una bocanada de aire fresco, generando el marco propicio para el quehacer audiovisual.

La actividad independiente se fue alternando con el circuito comercial. Desde finales de los 90 hasta el año 2010, se estrenaron una veintena de películas de largometraje animadas en nuestro país. En paralelo, el circuito de cortometrajes seguía la corriente de los festivales nacionales e internacionales, con formatos y propuestas con mayor libertad para experimentar y explorar.

Entre los principales exponentes de la animación por computadora, se destaca Pablo Rodríguez Jáuregui, un santafecino que tiene en su haber una treintena de largometrajes

animados, innumerables comerciales, algunas series televisivas y varios videoclips. Desde 2006 también conduce la Escuela para Animadores de la Municipalidad de Rosario.

Otro referente de relevancia es Juan Pablo Zaramella, que con su corto *Luminaris* (2011) fue preseleccionado a los Oscar 2012. Este autor porteño es reconocido por la utilización de la técnica de stop motion con actores reales, apoyándose en las posibilidades tecnológicas para alcanzar los resultados estéticos y narrativos esperados.

En la Patagonia Argentina, Santiago Bou Grasso, es un animador barilochense de notoria trayectoria pues con dos de sus cortometrajes *El Empleo* (2008) y *Padre* (2013), ganó más de 200 reconocimientos internacionales. Durante algunos años trabajó junto al animador Patricio Plaza, llevando a cabo distintas técnicas animadas. Ambos egresados de la Universidad Nacional de La Plata, desplegaron proyectos cuyo contenido abordaba temáticas sociales y políticas.

Imagen 7: *El empleo* de Santiago Bou Grasso (2008)



Fuente: captura de frame disponible en [youtube.com](https://www.youtube.com)

De la breve reseña esbozada destacan dos detalles insoslayables. El primero es que para que la animación lograra federalizar su práctica fue necesaria la consolidación de la formación universitaria en diferentes puntos del país y la democratización que el acceso a las innovaciones tecnológicas aportó al quehacer profesional. El segundo, que, en todas las periodizaciones, salvo contadas excepciones, hay omisiones que por sistemáticas despiertan sospechas: las mujeres son las grandes ausentes.

1.4. Consideraciones finales del capítulo

El recorrido de las páginas precedentes abriga la pretensión de que pueda ser leído desde un enfoque diacrónico antes que sincrónico pues, si bien las periodizaciones son necesarias para dar cuenta de ciertos eventos vinculados a la evolución de la animación como arte y técnica intergenérica, en modo alguno es posible agotar el análisis en una mirada netamente historicista de los acontecimientos.

En su lugar, se propone aceptar los vaivenes de la animación como procesos necesarios y esperables en un arte con infinitas posibilidades de despliegue estético y expresivo. El recorte se ha realizado sobre la animación en occidente y se focalizó especialmente en brindar un breve panorama de esta disciplina en Argentina. Asimismo, los hallazgos y evoluciones de la animación en oriente, por ejemplo, merecen una investigación aparte.

Para el caso argentino, las primeras animaciones vinieron de la mano de migrantes europeos que experimentaron y probaron las técnicas con autonomía, de manera autodidacta. Luego, la llegada de la televisión demandaría cada vez más profesionales de acuerdo a las necesidades de pantalla y al boom publicitario, hecho que decantaría en la necesidad de formar discípulos. Este proceso tuvo lugar primero con centros de formación

no formal y más tarde con la creación de carreras universitarias que hoy cuentan con amplia trayectoria.

Finalmente, la llegada de los grandes cambios tecnológicos hacia fines de los 90 significaron una implosión de la disciplina que abrió nuevos horizontes, como la posibilidad de explorar con la materialidad sin que eso signifique costos inaccesibles.

En los capítulos 2 y 3, se hará foco en las innovaciones tecnológicas, en las casas productoras a nivel federal y en las políticas públicas que hicieron posible el crecimiento de contenidos animados generados desde universidades.

CAPÍTULO 2: Las técnicas en la animación: del “saber hacer” al “hacelo por mí”

Describir y enumerar cada una de las técnicas utilizadas en la animación, sugiere retomar el sendero de la historicidad. En términos concretos, pensar en un saber hacer (tékhne)⁶ siempre se correlaciona con los dispositivos disponibles y desarrollados en cada período estudiado.

Por eso, las primeras experiencias animadas pueden describirse como pre-cinematográficas, dado que se desarrollaron con aparatos ópticos que antecedieron a la cámara de los hermanos Lumière. Tal es el caso del Fenaquitoscopio (Platea, 1829), el Zoótopo (Horner, 1834) o el Praxinoscopio (Reynaud, 1877). Luego vendría el despliegue de técnicas animadas sobre soporte fílmico (raspado, velado, intervención en el celuloide).

Asimismo, con el avance del cine como séptimo arte, la animación obtuvo grandes oportunidades de crecimiento principalmente con la técnica del dibujo animado y posteriormente del Stop Motion.

Por último, con la llegada de la posibilidad del uso masivo de programas de animación por computadora, las técnicas analógicas se pusieron en tensión y diálogo con las nuevas oportunidades creativas, expresivas y productivas que tuvieron lugar con la digitalización.

A continuación, algunos apuntes sobre la evolución de las técnicas animadas.

⁶ En griego “producción, fabricación material”.

2.1. Animación analógica /Animación digital: obsolescencia programada de una discusión absurda

¿Cómo definir a la animación analógica? o mejor dicho ¿Es posible pensar hoy en la presencia unívoca de una producción analógica? La respuesta es no, precisamente porque ya nada puede ser en la actualidad completamente analógico. Aun cuando un personaje sea dibujado artesanalmente cuadro a cuadro habrá, en el proceso de edición y postproducción, un necesario paso por el ordenador.

Entonces, ¿es posible establecer una dicotomía entre la animación analógica y la animación digital? ¿No es acaso más viable pensar en una convivencia, en un diálogo entre técnicas que navegan por ambos mares?

Ese aparenta ser el camino para Siragusa y González (2013), que no dividen las técnicas entre analógicas y digitales sino de acuerdo al trazado de una línea de tiempo en tres grandes grupos: “I. Técnicas directas pre-cinematográficas; II. Técnicas directas con dispositivo cinematográfico únicamente en la reproducción; III. Técnicas de animación con dispositivo cinematográfico”. (p.18)

Las pre- cinematográficas y las directas con dispositivo cinematográfico en la reproducción fueron las primeras en emerger y salvo contados ejemplos de animación experimental contemporánea, ya no son utilizadas. Por su parte, las técnicas con dispositivo cinematográfico, refieren en un sentido amplio, a las que se emplean en la mixtura resultante entre el mundo digital y el analógico.

Sobre esta última categorización, los autores proponen 2 subgrupos: A) Con imagen plástica o pictórica y B) Con imagen realista. En el primer grupo se encuentran los dibujos animados (2D); la animación de collage; animación de objetos sólidos y animación de fluidos. En el segundo grupo se ubican el stop motion, la pixilación, la totalización y la animación 2D y 3D por computadora.

Las técnicas animadas analógicas también suelen denominarse **tradicionales**, aunque en contraposición a las técnicas digitales no se las nombra como **modernas**.

Este dato merece la pena ser tenido en cuenta, porque lo que en realidad ocurre en el universo animado es que las técnicas no se suceden, sino que se superponen. En todo caso, el acceso a la tecnología digital acelera procesos de ciertos procedimientos que ya tienen decenas de años de existencia.

En este sentido, tomando como cierta la distinción entre grupo A) y grupo B), de Siragusa y González, se describen a continuación las técnicas más conocidas del universo animado y que siguen su mixtura en la actualidad:

Grupo A. Con imagen plástica o pictórica

- **Dibujos animados en 2 dimensiones:** puede ser dibujo sobre papel, sobre celuloide o sobre tableta gráfica (que es la que se usa en la actualidad, a partir de la digitalización). Es importante destacar entonces que esta técnica se utilizó antes en formato analógico y en la actualidad se sigue utilizando, pero digitalmente. En nuestro país, García Ferré fue el principal precursor del tradicional dibujo animado.
- **Rotoscopia:** esta técnica tiene más de 100 años de antigüedad, fue muy utilizada en las películas de Disney⁷ y aún se usa, sólo que con tecnología digital, sin necesitar recurrir al rotoscopio (Fischer, 1914). Consiste en calcar cuadro a cuadro, o frame a frame una serie de fotogramas grabados previamente con una cámara. Lo que genera esta técnica es que como el material original ha sido grabado con personas reales (live-action), luego los movimientos se estilizan y cobran mayor fluidez en el dibujo. El célebre personaje de Gollum en la trilogía de *El señor de*

⁷ Un ejemplo puede visualizarse en: [Alice rotoscopia \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

los anillos (Peter Jackson, 2001), fue creado a través de esta técnica, aunque también es empleada en distintos estudios de Hispanoamérica en menor escala.

- **Collage:** Esta técnica, derivada del stop motion, consiste en simular el movimiento de objetos estáticos a través de la sucesión de figuras recortadas. Un ejemplo se encuentra en la serie animada *Puerto Papel* (2015), una coproducción entre Argentina, Brasil, Chile y Colombia que fue estrenada en Paka Paka. Si bien se sirve de una mezcla de técnicas, el collage es el que prepondera.

Imagen 8: Frame de *Puerto Papel* (2015)



Fuente: www.ipuntotv.com

- **Animación de objetos sólidos:** “Consiste en registrar cuadro a cuadro imágenes dibujadas sobre una superficie plana de vidrio o algún otro material traslúcido como acrílico o plexiglás, iluminada generalmente a contraluz, con algún elemento en polvo o pulverizado”. (Siragusa, 2013: 21) Entre las distintas alternativas encontramos arena sobre vidrio, carbonilla sobre vidrio, tiza sobre vidrio, arroz, polenta o yerba. En la provincia del Neuquén, Carlos Montoya es un claro exponente empleando la técnica de sémola sobre vidrio en su corto *Pájaro* (2022),

que resultó ganador en el 12° Festival Cartón (2023) y en la 2da. edición del Festival Audiovisual Neuquén (FAN, 2023).

Imagen 9: Frame de *Pájaro* (2022)



Fuente: gentileza Carlos Montoya

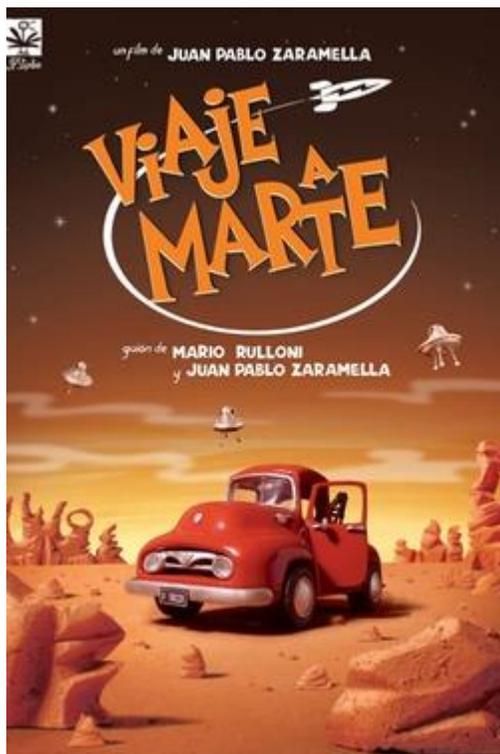
- **Animación de fluidos:** “Se utiliza en este caso una base rígida de cartón, vidrio, acrílico o plexiglás dependiendo del material a animar y de si será iluminado en forma frontal o a contraluz; y se dibuja cuadro a cuadro utilizando un fluido de alta viscosidad”. (Siragusa, 2013: 21)

Grupo B. Con imagen de tipo fotográfica/realista:

- **Animación de objetos y muñecos (Stop Motion):** “En general, el stop motion implica una puesta en escena más parecida al cine de acción en vivo que las técnicas de animación mencionadas hasta el momento, puesto que existen espacio escenográfico, personajes, iluminación, puesta de cámara, etc.” (Siragusa, 2013: 22). En Argentina es una técnica muy utilizada y entre sus principales exponentes

encontramos a Zaramella con obras como *Viaje a Marte* (2004) y Santiago Bou Grasso con su multipremiado corto *Padre* (2015).

Imagen 10: Afiche de *Viaje a Marte* (2004)



Fuente; play.cine.ar

- **Pixilación:** es una variante del stop motion de muñecos, pero utilizando personas reales. Un ejemplo en nuestro país es *Luminaris* (2011) de Juan Pablo Zaramella.
- **Totalización:** es una técnica poco utilizada que fue creada por el animador ruso Alexandre Alexeieff y consiste en filmar un objeto en movimiento con largas exposiciones para lograr el registro del rastro de la trayectoria del movimiento. Por ejemplo, la trayectoria de un péndulo filmado de este modo parecería un

semicírculo sólido. La descomposición del recorrido del movimiento del objeto, permitía entonces componer una imagen total, de allí el nombre de la técnica.

- **Animación 3D por computadora:** Este tipo de técnica ya no requiere de la presencia de una cámara, pues las imágenes son denominadas de síntesis y tridimensionales. Los grandes estudios de animación de los Estados Unidos han sido pioneros en su desarrollo. En nuestro país se estrenará en octubre un largometraje coproducido por varios países dirigido por el argentino David Bisbano realizado en 3D que combina maquetas reales llamado *Dalia y el libro rojo*⁸. Otra referencia en 3D puede encontrarse en *Metegol* (2013) de Juan José Campanella.

Las técnicas enunciadas en los párrafos precedentes, fueron enumeradas a los fines de aproximar una clasificación de los tipos de animación que se desarrollaron a lo largo del tiempo. Sin embargo, es válido reiterar que, en la actual convergencia de formatos, resulta imposible pensar en un purismo técnico pues, en la mayoría de las obras animadas existe una convivencia de diversos modos de hacer.

Por otra parte, sería absurdo creer que el listado aquí presentado es definitivo, pues “(...)cada animador, en el proceso de apropiación de una técnica, busca generar su propia versión de la misma y le da un nuevo nombre, lo cual resultaría para nosotros un universo inmanejable.” (Siragusa, González, 2013: 21)

La onda expansiva del universo animado ha llegado para quedarse, no obstante, se trata de una disciplina poco estudiada por la academia de nuestro país por lo que la bibliografía producida al respecto es escasa, lo que redundará en una dificultad para

⁸ Para ver el tráiler de la película, se sugiere ir al siguiente link: [DALIA Y EL LIBRO ROJO | Trailer Oficial. \(youtube.com\)](#)

encontrar análisis pormenorizados del sector que retraten el devenir de esta técnica centenaria.

2.2. Los cambios tecnológicos y los nuevos modos de producción: la puerta del ropero de Narnia.

Actualmente, las técnicas propias de la animación digital son ampliamente utilizadas en distintos productos audiovisuales como comerciales, largometrajes de ciencia ficción y también como apoyatura de ciertos efectos especiales, de manera que su onda expansiva llega a los rincones más inhóspitos.

La introducción de nuevas tecnologías “no solo nutre a la producción de contenidos (...), también es la puerta de entrada a otras industrias donde las empresas y profesionales de la animación pueden desarrollar su trabajo”. (León, 2022: 39)

La segunda edición del Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana (2022), mapea las cifras del sector de la animación en esta parte del continente y en unos de sus anexos enumera las tecnologías más novedosas que pueden impactar positivamente en la industria:

“Consideramos en este anexo las siguientes tecnologías en su relación con el sector de la animación: Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Realidad Mixta, Motores de desarrollo de videojuegos, Metaverso, Realidad sintética, Avatares, Hologramas y Gemelos digitales y otras herramientas tecnológicas al servicio del sector de la animación como Quill, una herramienta de animación e ilustración de realidad virtual que permite a los creadores contar historias inmersivas. Aunque aún no hay una total adquisición de estas herramientas por parte de la industria de la animación, el sector ya está relativamente familiarizado con ellas y las van incorporando poco a poco a sus producciones y desarrollos.” (León, 2022: 39)

El Metaverso alberga un gran potencial porque posibilita ampliar el campo de acción de la animación:

“Este universo de mundos digitales permite que las representaciones digitales de personas (sus avatares o sus digital-twins) interactúen entre sí en distintos entornos digitales. El metaverso proporciona un espacio a comunidades virtuales interconectadas que utilizan dispositivos realidad virtual, gafas de realidad aumentada, aplicaciones para teléfonos inteligentes u otros dispositivos.” (León, 2022: 39)

Cuadro 1. Aspectos del Metaverso que expanden laboralmente la animación



Fuente: elaboración propia en base a León en Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana

FASE II (2022)

En un mercado cada vez más globalizado, el desarrollo de este tipo de actualizaciones tecnológicas es muy importante. No obstante, para el caso de Latinoamérica en general, se presentan dos grandes desafíos si es que se pretende lograr un mejor y más acelerado despliegue:

1. Asequibilidad del hardware y el software necesario: es fundamental que los costos de este tipo de productos y servicios se abarate pronto pues aún resulta oneroso para las pequeñas y medianas casas productoras.
2. Certificación y cualificación en el uso de estas nuevas herramientas: hacen falta profesionales que tengan un manejo fluido de los dispositivos. Por eso, algunas casas productoras están montando sus propias academias formativas.

Las oportunidades que abren las nuevas tecnologías en el universo animado permiten repensar el ecosistema productivo y reelaborar los criterios de la cadena de valor de esta actividad.

Si se aborda la cadena de valor de manera esquemática sería: **Conceptualización-Producción-Distribución-Comercialización**. Para un producto cinematográfico o televisivo no animado, este podría ser un camino lineal posible. Sin embargo, en lo que respecta a la animación específicamente, “este proceso es dependiente de otro anterior o está integrado en la cadena de valor de otra industria, por ejemplo, como parte de la cadena de valor del desarrollo de un juguete”. (Asensi, 2022: 46). Esto se debe principalmente a que la animación tiene incidencia también en la publicidad, el desarrollo de videojuegos, películas de género (fantástico, ciencia ficción) y merchandising, entre otros.

La formación y certificación para el fortalecimiento de la cadena de valor del sector animado se presenta como imprescindible en un escenario audiovisual que se ha

transformado notablemente con el desarrollo tecnológico. Así lo señala Asensi (2022) en la Segunda Edición del Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana:

“La tecnología, en sus distintos usos –como herramienta de creación, de distribución, etc.– se ha asentado como el gran factor de disrupción de la industria. La llamada “democratización” de las herramientas tecnológicas ha permitido que suceda una auténtica implosión de la creatividad, causando una onda expansiva que ha recorrido toda la superficie del mercado. Pero ese cambio tecnológico que ya estaba sucediendo y que está determinando un cambio en los modelos de negocio, se ha encontrado con una variable no prevista: la crisis de la pandemia de Covid-19, dando forma a una especie de “tormenta perfecta” que también contribuye de forma dispar dependiendo de dónde se ponga el foco de la observación”. (p.47)

Durante la pandemia de Covid-19, mientras la mayoría de las industrias vinculadas con el entretenimiento vieron resentidas sus actividades e ingresos, el sector de la animación creció notablemente precisamente por las condiciones de producción que requieren las técnicas animadas, tanto mixtas como estrictamente digitales.

Es necesario seguir recabando información del sector para identificar fortalezas y poner al servicio de la creatividad las herramientas digitales y tecnológicas disponibles.

2.3. Consideraciones finales del capítulo: una relación duradera entre lo artesanal y lo industrial.

Como en todo desarrollo artístico-creativo, el debate entre lo artesanal y lo industrial, entre lo autoral y lo comercial, entre lo territorial y lo global, siempre está presente.

En el medio nos encontramos con las diferentes posibilidades técnicas que traen consigo los avances tecnológicos. Como en todo proceso creativo, las obras resultantes pueden ser notables o quedar en el olvido. En este escenario, crear una dicotomía entre **analógico-digital** para el universo de la animación, se presenta, al menos, como extemporánea.

En lugar de admitir que todo tiempo pasado fue mejor o, por el contrario, sostener que si no hay tridimensión no hay animación de calidad, el recorrido de este capítulo propone una mirada dialógica en la que cualquier técnica -analógica o digital- es útil y válida en tanto y en cuanto mejore la obra a producir.

Actualmente, la totalidad de los animadores con una producción autoral utilizan la digitalización para potenciar el resultado de sus técnicas artesanales. Inversamente las obras *mainstream*, siguen usando stop motion o rotoscopia en sus producciones, aunque con las facilidades que hoy les brinda la tecnología digital.

Como se ha señalado, la formación y actualización en lo que respecta a las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías para el mundo animado es imprescindible. En el capítulo 3 se desarrollan con más detalle las cifras del sector en nuestro país y su relación con el resto de las naciones de Iberoamérica para dar cuenta además del impacto positivo de las políticas públicas desplegadas para tal fin, entre ellas las vías de fomento, los canales de aire para exhibición y la especialización en universidades.

CAPÍTULO 3: La animación en Argentina: una genealogía dispar

Los ancestros de la animación pueden encontrarse en las pinturas rupestres, semillas de un frondoso árbol genealógico que se compone de juguetes ópticos, experimentos fotográficos y artesanos prestidigitadores, ostentando lazos de consanguinidad.

Se trata de un árbol de copa ancha y grandes ramificaciones que ha transitado la histórica dicotomía entre lo artesanal y lo industrial, entre lo autoral y lo mainstream, entre la especificidad y la generalidad de su arte.

En nuestro país, la animación ya tiene padres y abuelos que, siguiendo la trama de la constitución misma de la sociedad argentina, fueron inmigrantes europeos, aprendices, autodidactas y experimentadores de las diversas técnicas que tuvieron a su alcance.

Desde entonces, el proceso de crecimiento de la animación como disciplina no fue lineal, sino que se trató de un camino sinuoso y dispar, signado por los cambios socio-políticos y por las transformaciones que trajeron primero la televisión en los años 60 y luego la digitalización hacia finales de los 90.

La reconstrucción de nuestra historia animada es un rompecabezas al que le faltan algunas piezas. Salvo en contadas ocasiones ha sido incorporada en los libros que se ocupan del cine con el detalle que esta técnica merece, pues usualmente se la consideró un elemento más dentro del aparato productivo de la industria cinematográfica. Tal vez por este motivo, las investigaciones acerca del devenir de la animación argentina se tornan tan valiosas, dado que son el resultado de trabajos que se articulan entre las universidades, los estados provinciales o nacionales y las personas apasionadas por las posibilidades expresivas de esta forma de arte.

En el caso del mapeo general de casas productoras, cifras del sector, instituciones formativas y tecnologías aplicadas en las obras animadas, son los organizadores de los

Premios Quirino de la Animación Iberoamericana⁹ quienes desde 2018 a la actualidad, publican información de relevancia reconociendo a Argentina como pieza fundamental en un contexto productivo más amplio. El objetivo es avizorar los puentes que podrían tenderse entre países de la región, que sirvan a su vez para potenciar al sector.

Los premios Quirino llevan el nombre del pionero de la animación mundial Quirino Cristiani y se desarrollan desde el año 2018 en Tenerife, España. En todas las ediciones, Argentina participó y ganó premios en diferentes categorías. La organización de los premios editó en 2019 el Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana y en 2022 publicó la segunda Fase de la investigación. Su aporte al sector es innegable pues recopila y mapea datos que resultan fundamentales para pensar el futuro de la animación en nuestro país en particular y en toda Iberoamérica en general.

Dada la escasez de estadísticas oficiales, la información que brinda el Libro Blanco Fase II (2022) no es acabada ni completa pero sí es confiable pues se basa en encuestas al sector. en la Introducción, Beatriz Bartolomé destaca:

“Si la primera fase, cuando mapeamos todo el sector de la animación iberoamericana, asociaciones, casas productoras, centros de formación y eventos, fue ardua, ¡la segunda no ha sido menos! Nos encontramos con un verdadero reto, analizar y dimensionar el sector de la industria de la animación iberoamericana sin un registro de datos en la mayoría de los países. ¿Cuánto factura el sector de la animación? ¿Cuántos empleos se generan? Ante la ausencia de datos en las instituciones y con el deseo de poder contar con casos y datos reales centramos la investigación en las obras de largometraje y de series presentadas en las cuatro primeras ediciones de los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana, 2018-2021. Este universo recogía obras acabadas, estrenadas, y que por tanto podían facilitar no estimaciones sino cifras reales y actuales.” (2022: 5)

⁹ Ingresar a: <https://premiosquirino.org/en/> En mayo de 2024 se llevó adelante la 7ma edición y por Argentina, en la categoría Mejor Video Musical de Animación ganó *Todo lo Mejor* dirigido por Pablo Roldan y de la productora Rudo. Para ver la entrevista a Pablo Roldán visitar: [Entrevista a Pablo Roldán, director de All the Best - YouTube](#).

El siguiente cuadro resume los datos recabados y permite tener una imagen, una foto del sector animado en Iberoamérica.

Cuadro 2. Relevamiento de datos generales del sector animado en Iberoamérica



Fuente: elaboración propia en base a Marta García en Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana FASE II (2022)

Del cuadro se desprende que, si bien la animación es una técnica centenaria, cuenta sin embargo con una industria joven. No hay suficiente sistematicidad de los datos para poder medir su tamaño, pero sí es posible afirmar que Argentina está entre los tres principales países productores de la región.

Por otra parte, los desafíos que enfrenta la animación son comunes en todo Iberoamérica: **Financiación, comercialización, distribución y profesionalización de los equipos de trabajo.**

Los cambios tecnológicos que se producen de manera constante requieren de actualización permanente y en esa línea es necesario abordar la articulación entre las universidades y las casas productoras, entre las escuelas de animación y los laboratorios de producción, entre el fomento estatal y la financiación privada.

De eso se trata este capítulo, de intentar comprender el mapa para tender puentes y sortear fronteras.

3.1. Casas productoras: la verdad de la milanesa ¿Animación federal?

Los datos más actuales con relación a la cantidad de casas productoras que hay en Iberoamérica son del año 2019 y fueron recopilados en el Libro Blanco Quirino de la Animación en Iberoamérica.

Son un total de 867 casas productoras de la región y Argentina (147) ocupa el segundo puesto en cantidad luego de España (162). A ambos países les siguen Brasil (127), México (110) y Colombia (64).

El formato que más trabajan el conjunto de las casas productoras iberoamericanas es la publicidad y le siguen las series para televisión y plataformas. Las técnicas más utilizadas para todos los casos son el 2D y el 3D.

El mapa a continuación retrata los datos resumidos de toda la región.

Gráfico 1. Marco general del sector animado en Iberoamérica



Fuente: Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana (2019, p. 8)

El mapa dice también que en toda la región contamos con 26 asociaciones que nuclean al quehacer animado y 92 eventos que premian las producciones.

En el caso de Argentina, la información más relevante es la siguiente:

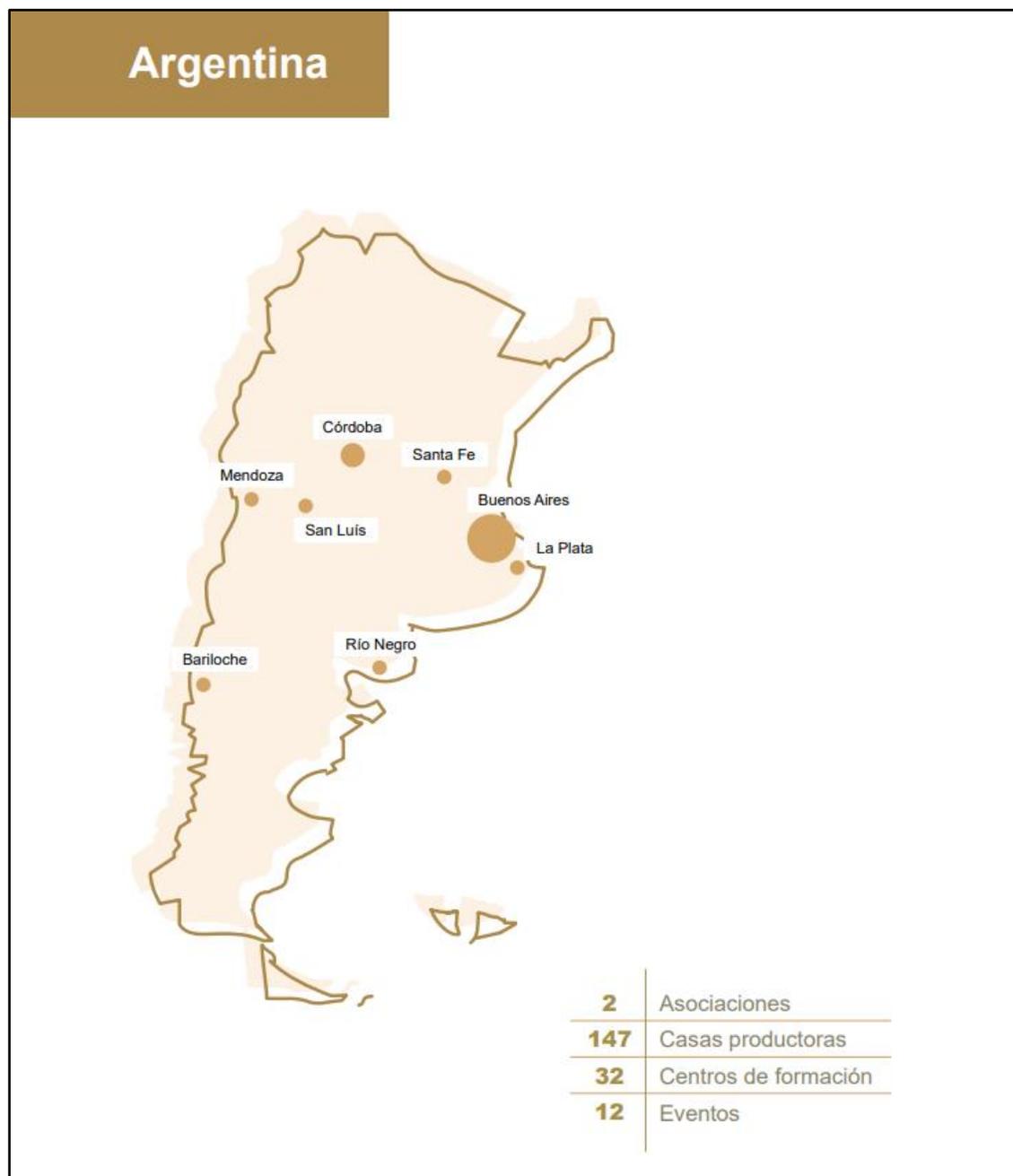
- **Dimensión del sector:** 147 casas productoras, teniendo como epicentros de mayor concentración de empresas y productos a Buenos Aires y Córdoba.
- **Formatos predominantes:** El 58,9% de las productoras trabaja distintos formatos (cortos, series, largos y publicidad). El 26% se dedica exclusivamente a la publicidad.
- **Técnicas más empleadas:** El 25% de las productoras elabora sus obras audiovisuales con distintas técnicas. El 38,6% se dedica a 2D y 3D, el 20% sólo 2D, el 12,9% sólo 3D y la magra cifra de 3,6% sólo a Stop Motion.

De la información relevada se desprende que la gran mayoría de las casas productoras de Argentina se vuelcan hacia la publicidad. Eso explica que las técnicas más utilizadas sean las 2D y 3D, quedando rezagada la más artesanal y laboriosa técnica del stop motion.

La escena cordobesa ha sido durante el último decenio un semillero de grandes obras animadas en las que se experimentó con materiales, formatos y propuestas tanto para infantes como para público adulto. Por su parte Santa Fe continuó la tradición iniciada por Luis Bras, bajo la dirección de Jáuregui en la Escuela Para Animadores (EPA), dependiente del Centro Audiovisual de la Municipalidad de Rosario. Sin embargo, tal vez por la centralidad que históricamente ha tenido nuestro país en lo referido a producción audiovisual en general, es Buenos Aires, y específicamente la Ciudad Autónoma, la jurisdicción en la que se sitúan la mayor cantidad de casas de animación.

El mapa a continuación destaca las zonas rojas de la animación en Argentina.

Gráfico 2. Distribución de productoras y centros formativos en Argentina.



Fuente: Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana (2019, p. 14)

Si hay un Dios, atiende en Buenos Aires con algunas sucursales en Córdoba y Santa Fe. El siguiente cuadro enumera cada una de las casas productoras distribuidas por provincia.

Cuadro 3. Distribución de casas productoras por provincia

7 PROVINCIAS	147 CASAS PRODUCTORAS
BUENOS AIRES (118)	1) 2VEINTE; 2) ANIMAC; 3) BANDIDO GUAPO; 4) 3DAR; 5) ANIMATION MACHINE; 6) BANZAI FILMS; 7) A365 STUDIOS; 8) ARCUM; 9) BARRACA POST; 10) ALEPH MEDIA; 11) ARCUS ANIMATION STUDIOS; 12) BARRACUDAS ANIMACIÓN; 13) ALFALFA ESTUDIO; 14) ARTAN ANIMATION; 15) BARRO STUDIO; 16) ASTROLAB MOTION; 17) BASTA ESTUDIO; 18) BELLOLANDIA; 19) CARAMBA ESTUDIO; 20) BESTIAPELUDA VISUAL STUDIO; 21) BUDA; 22) CAUDILLO CINE; 23) CAN CAN CLUB; 24) CELESTE ESTUDIO; 25) BITT; 26) CANICA AZUL; 27) BLEED VFX; 28) CARACOLES PRODUCCIONES; 29) DETUCO; 30) ELEMENTAL ANIMATION; 31) CERINO; 32) ENCUADRE; 33) ESTUDIO GUARDA; 34) CHANCO VISUAL STUDIO; 35) EUCALYPTUS; 36) COLORIUM; 37) FIERO; 38) CUBO MÁGICO; 39) EL PERRO EN LA LUNA; 40) FISGONO FX Y ANIMATIONS; 41) FLAMBOYANT PARADISE; 42) GG VFX; 43) HOOK UP ANIMATION; 44) FLIPCON CONTENIDOS; 45) GIZMO; 46) FREAK PRODUCTION; 47) GRANDES ÉXITOS; 48) FULL DIMENSIONAL ENTERTAINMENT; 49) GRUPO UNIVERSO DEL ARTE; 50) FUERA DE LO COMÚN; 51) IMAGO EUTERPE; 52) GALILEO ANIMACIÓN; 53) HEXÁGONO; 54) IN POST WE TRUST; 55) LA SOCIEDAD POST; 56) MAGNETIS; 57) INDIAS; 58) MADRIGUERA POST; 59) LE CUBE; 60) MALABAR PRODUCCIONES; 61) KUIPER ANIMATION; 62) LEADER ENTERTAINMENT; 63) MALDITOMOUS; 64) LA CASA DEL ÁRBOL; 65) MARCHESINI CARTOONS; 66) LA POSTA; 67) LOS GRIEGOS; 68) MAMUTS FILMS; 69) MANIAC PLANET; 70) MOUYON ANIMATION; 71) MCFLY STUDIO; 72) MR BUG; 73) NOS; 74) METROVISIÓN PRODUCCIONES; 75) NUTS MEDIA; 76) MITOCONDRIA; 77) MUNDOLOCO CGI; 78) ODIN PRODUCTORA; 79) MOCO; 80) MUTANTE; 81) OJO RARO; 82) NANNIMACIÓN; 83) ONCELOOPS MEDIA; 84) PBT ANIMATION STUDIO; 85) POCHOCLO STUDIOS; 86) PILUKE; 87) OVNI VACA; 88) PLAC STUDIOS; 89) PAISA ESTUDIO; 90) PLASMA; 91) PAMPA FILMS; 92) PLASTIC ANIMATION; 93) PARADISE; 94) PLENTY; 95) QUAD DIGITAL STUDIOS; 96) QUE RUEDE; 97) STUDIO SOAP; 98) TRONCO; 99) RONDA; 100) SUPERNOVA STUDIOS; 101) TULUM; 102) RUDO COMPANY; 103) TAMANDUA ESTUDIO; 104) UMS EDICIONES; 105) SHANGO FILMS; 106) TOMAVIRTUAL; 107) UNTREF MEDIA; 108) SINFIN ESTUDIO; 109) TRES DEDOS; 110) VÁSICOLO; 111) ESTUDIO FREAK; 112) TRICLIPSE CINE; 113) VIDI MULTIMEDIA; 114) VISTA SÚR; 115) WANKA; 116) WOLF VFX; 117) YENKO; 118) ZARAMELA ANIMACIÓN JPSTUDIO
CÓRDOBA (14)	1) IDEAS POR ROSCA; 2) ILUSIONARIO; 3) GUASUNCHO PRODUCCIONES; 4) INDELEBLE ESTUDIO; 5) MUCHAS MANOS FILMS; 6) OSA ESTUDIO; 7) POTAJE CREATIVO; 8) PRISMA; 9) PRODUCCIÓN JURÁSICA PRODUCCIONES; 10) BIXEL ESTUDIO; 11) CENTRO EXPERIMENTAL DE ANIMACIÓN UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA; 12) ALFIESTUDIO; 13) EL BIRQUE; 14) CHA ANIMATION
SANTA FE (6)	1) DRAFTOON ANIMATION; 2) EDGAR ALLAN POST; 3) EL MOLINETE ANIMACIÓN; 4) LA VUELTA STOP MOTION; 5) LMS ANIMATION; 6) MOONLIGHT ESTUDIO CREATIVO
MENDOZA (5)	1) VLEXUS ANIMACIÓN; 2) CEREBROS +; 3) BITR STUDIO; 4) BLIRP STUDIO; 5) NEWBEAN
RÍO NEGRO (3)	1) OPUSBOU; 2) IUPA TOONS; 3) CENTRO DE PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS AUDIOVISUALES (UNRN)
SAN LUIS (1)	IDEAS FIJAS

Fuente: Elaboración propia en base a Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana (2019, p. 18 A 25)

Como se observa, son siete las provincias con producción animada. A la gran cantidad que nuclea Buenos Aires, le siguen Córdoba y Santa Fe. Estas tres provincias provienen de una larga tradición de animadores. Córdoba actualmente participa y obtiene reconocimientos en distintos festivales y eventos a nivel global.

En Río Negro, dos de las tres productoras están emplazadas en universidades (IUPA Toons y Centro de Producción de Contenidos Audiovisuales) y la tercera de ellas es el estudio de Santiago Bou Grasso, reconocido animador a nivel internacional de cuya obra se hizo mención en el capítulo 2. En resumidas cuentas, Río Negro es la referencia en animación para la Patagonia.

Es insoslayable la influencia de la formación profesional para el despliegue de estudios y productoras animadas, por eso no resulta extraño que en provincias donde no existen escuelas o universidades con orientación audiovisual animada, las casas productoras no se dediquen a generar este tipo de contenidos.

3.1.1. Los números hablan: estrenos de largometrajes animados en Argentina

De la revisión de las casas productoras y el tipo de trabajo que realizan, la gran mayoría se dedica a publicidad, series y cortos, siendo un porcentaje menor al 10% de las mismas las que también desarrollan largometrajes animados. Sólo 4 del total incursionan en el videojuego.

Este dato explica también, el bajo porcentaje de estrenos animados en nuestro país. De acuerdo a lo relevado en la Fase II del Libro Blanco, “Brasil, España y México son los principales productores de largometraje. Le siguen Argentina, Colombia, Chile, Venezuela y Perú.” (García, 2022: 9)

Con respecto al número de producciones: “Entre 2016 y 2020 se estrenaron 63 largometrajes iberoamericanos de animación en un global que supera los 4.500 lanzamientos de películas.” (García, 2022: 9) Este patrón observado en un período de cuatro años se repite también en nuestro país durante las décadas precedentes.

Para el caso de Argentina, Rovasio realiza un relevamiento de las películas llevadas adelante con la técnica de animación, o en donde la misma cumple un rol preponderante, entre 1972-2010. La información surge de los Anuarios INCAA (Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales) ¹⁰ que arrojan datos de estrenos, distribución, comercialización y fomento. En el siguiente cuadro se puede ver que la prolífica obra de Manuel García Ferré llegó al cine en seis oportunidades y que la saga de *Dibu* contó con tres ediciones.

Cuadro 4. Estrenos de largos animados en Argentina 1960-2010

Tabla N°2			
Año	Película	Director	Duración
1972	Mil Intentos y un Invento	Manuel García Ferré	90 min.
1973	Las Aventuras de Hijitus	Manuel García Ferré	82 min.
1975	Petete y Trapito	Manuel García Ferré	70 min.
1976	Los cuatro secretos	Simón Feldman	70 min.
1982	Mafalda	Carlos Márquez	75 min.
1983	Ico, el caballito valiente	Manuel García Ferré	90 min.
1996	S.O.S. Gulubú	Susana Tozzi	90 min.
1997	Dibu, la película	Carlos Olivieri y Alejandro Stoessel - Patagonik Film Group	105 min.
1998	Dibu 2, la venganza de Nasty	Carlos Galettini - Patagonik Film Group	90 min.
1999	Manuelita	Manuel García Ferré	90 min.
2000	Corazón, las alegrías de Pantriste	Manuel García Ferré	80 min.
2000	Cóndor CruX	Juan Pablo Buscarini, Swan Glecer y Pablo Holcer	88 min.

¹⁰ Este es el acceso a todos los anuarios INCAA [Anuarios – INCAA | Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales](#). El último publicado es el del 2022.

2000	Los Pintín al Rescate	Franco Bittolo - Patagonik Film Group	80 min.
2002	Dibu 3, La Gran Aventura	Raúl Rodríguez Peila - Patagonik Film Group	100 min.
2002	Mercano el Marciano	Juan Antin	87 min.
2002	Micaela, una película mágica	Rosana Manfredi	90 min.
2004	Patoruzito	José Luis Massa	70 min.
2004	El Guerrero sin Nombre	Davis Iglesias - Patagonik Film Group	80 min.
2005	El color de los Sentidos	Liliana Romero y Norman Ruiz	83 min.
2006	Patoruzito, la gran aventura	José Luis Massa	81 min.
2006	El Ratón Pérez	Andrés G. Schaer	90 min.
2007	El Arca	Juan Pablo Buscarini	88 min.
2007	Isidoro, la película	José Luis Massa	80 min.
2007	Martin Fierro, la película	Liliana Romero y Norman Ruiz	87 min.
2008	El Ratón Pérez 2	Andrés G. Schaer	90 min.
2008	Valentina, la película	Eduardo Gondell - INCAA	75 min.
2009	Boogie el Aceitoso	Gustavo Cova	82 min.
2010	Plumíferos	Daniel de Felippo	80 min.
2010	Cuentos de la Selva	Liliana Romero y Norman Ruiz	85 min.
2010	Gaturro	Gustavo Cova	86 min.

Fuente: Rovasio en Poéticas de la Animación Argentina (2013: 115)

Es notable la presencia de adaptaciones al cine de historietas y cuentos infantiles como Gaturro, Manuelita o Mafalda. Del total de largometrajes (30), sólo en 5 de ellos se cuenta con presencia en dirección o codirección de mujeres. Ellas son Liliana Romero, Susana Tozzi y Rosana Manfredi. En este período que llega hasta el 2010, la mayor cantidad de producciones por año fue de 3 largometrajes. Incluso hubo años sin estrenos y otros con una o dos películas.

El cuadro que sigue recoge las producciones animadas desde 2011 hasta 2023. El último anuario publicado por el INCAA es de 2021, razón por la cual, los datos obtenidos

que corresponden a los años 2022 y 2023 debieron obtenerse del catálogo de films animados INCAA¹¹.

Cuadro 5: Estrenos de largometrajes animados en Argentina 2011-2023

AÑO	PELÍCULA	DIRECCIÓN	TOTAL DE ESTRENOS
2011	Don Gato y su pandilla (coproducción México-Argentina-EEUU)	Alberto Mar	129
2012	Soledad y Larguirucho	Manuel García Ferré	145
2013	Rodencia y el diente de la princesa (coproducción Perú-Argentina)	David Bisbano	166
2013	Metegol (coproducción España-Argentina)	Juan José Campanella	166
2014	Historias de cronopios y de famas	Julio Ludueña	172
2014	El último mago o Bilembambudín	Diego Rodríguez	172
2015	Ninguna		182
2016	Ninguna		199
2017	Anida y el circo flotante	Liliana Romero	220
2018	Argentina animada	Victor Leali y Uriel Sokolowicz	238
2019	El Ratón Pérez y los guardianes del libro mágico (coproducción España-Argentina)	Juan Pablo Buscarini	265
2019	Bikes (coproducción China-Argentina-España)	Manuel García	265
2019	El patalarga	Mercedes Moreira	265
2020	Ninguna		28
2021	El gigante egoísta	Liliana Romero y Norman Ruiz	183
2021	Lava	Ayar Blasco	183
2021	La chica más rara del mundo	Mariano Cattaneo	183
2022	La gallina turuleca (coproducción España-Argentina)	Ricardo Gondell y Victor Monigote	204
2022	El paraíso	Federico Breser y Fernando Sirianni	204
2023	Lava 2 El nuevo show de Narciso	Ayar Blasco	200

Fuente: elaboración propia en base a Anuarios INCAA 2011-2021 y Catálogo INCAA.

¹¹ Visitar: [Catálogo de Cine Argentino – Catálogo de Películas INCAA](#)

Los doce años reseñados en el cuadro, también dan cuenta de un porcentaje muy bajo de estrenos animados en contraste con el total de películas por año. Nuevamente, de los 17 films animados, sólo 3 cuentan con dirección o codirección de mujeres. En lo referido a éxito de taquilla, la película que tiene mejor posicionamiento es *Metegol* (Campanella, 2013), con 2.119.601 espectadores.

Sin dudas, en más de 70 años, los largometrajes animados en Argentina han tenido una performance escasa. Tal vez las respuestas se encuentren en sus condiciones de producción y en las posibilidades reales de tener mercado frente a los tanques de Hollywood. Asimismo, para el caso de los films estrenados, muchos de ellos recurren a formatos de coproducción con otros países para hacer viable presupuestariamente la propuesta.

Juan Pablo Zaramella, referente del cortometraje en nuestro país y creador además de la serie de TV *El Hombre más chiquito del Mundo* (2017), se refiere a la complejidad de hacer un largometraje animado:

“La animación es muy compleja. Es, desde el lado de la producción, muy compleja. Y me parece importante que todo animador pase primero por la experiencia de resolver esos formatos chiquitos. Es como hacer un croquis, como entender el funcionamiento en una escala chica. Después si te funciona, eso mismo lo *podés* seguir haciendo, crecer y trasladar a un formato más grande. De hecho, es un poco lo que estoy haciendo yo ahora, tengo más de 20 años de carrera y recién ahora estoy en un largo. Hice series en el medio que se parecen más a una producción grande, pero para mí el saltar de un corto a un largo es otra escala y hay cosas que tenemos que demostrar e ir analizando con mucho cuidado. Obviamente la experiencia del corto nos da un *backup* enorme, como una base muy necesaria.” (Entrevista en Radix, 2023)

La extensión temporal que conlleva un largometraje animado, exige una financiación específica, por lo que el mercado se vuelve pequeño. La expansión en la

animación puede verse, sin embargo, en los cortometrajes, las series, la publicidad y el videojuego.

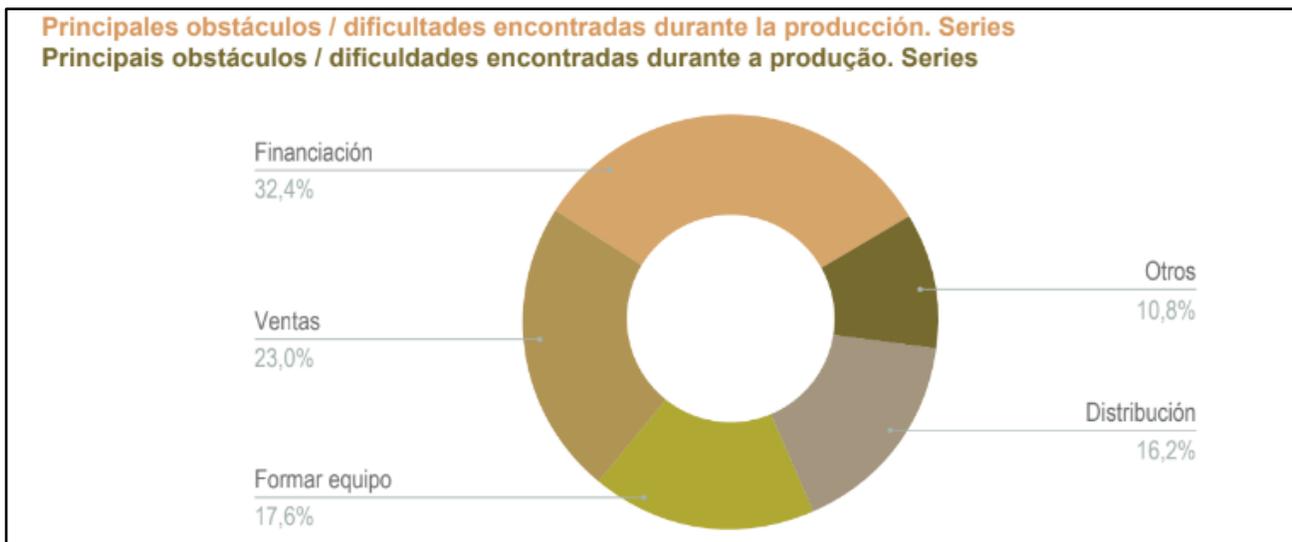
3.1.2. De series y otras yerbas

El relevamiento desplegado por los organizadores de los Premios Quirino, destaca que “En el sector de animación en Iberoamérica se producen mayoritariamente series 2D, realizadas en coproducción con algún otro país de Iberoamérica, financiadas con fondos públicos y con un equipo menor a cien personas”. (García, 2022: 17)

Argentina forma parte del ecosistema iberoamericano y junto con el resto de los países de la región, comparte dificultades al momento de llevar a cabo una producción.

El gráfico a continuación revela los obstáculos más importantes.

Gráfico 3. Dificultades para la producción de series en Iberoamérica

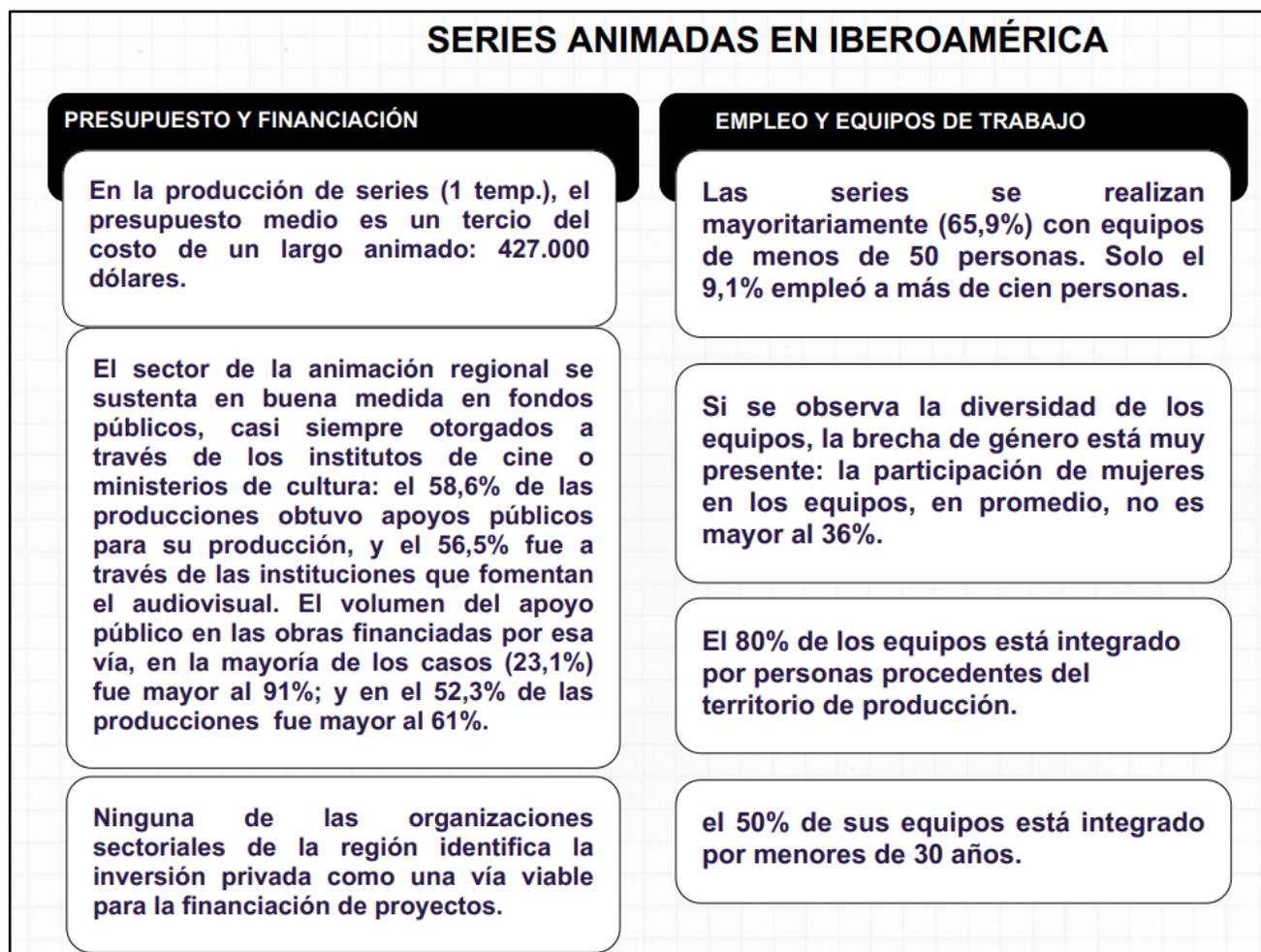


Fuente: Libro Blanco Quirino de la Animación en Iberoamérica Fase II (2022)

En Argentina no hay datos oficiales como los disponibles para el caso de los largometrajes, que puedan homologarse a las series animadas. Por ese motivo, las cifras se circunscriben a lo reseñado para toda Iberoamérica.

El cuadro que sigue a continuación, recoge algunas consideraciones a tener en cuenta acerca de presupuesto, financiación y equipos de trabajo.

Cuadro 6: Datos de presupuesto, financiación, empleo y equipos de trabajo en series animadas de Iberoamérica.



Fuente: elaboración propia en base a Libro Blanco Quirino de la Animación en Iberoamérica Fase II (2022: 22 y 23)

El dato a destacar es que, sin el fomento público, resulta casi imposible la producción animada en Iberoamérica. Es decir, salvo para el caso de las piezas publicitarias, el desarrollo de contenidos animados tanto en lo referido a largometrajes como a lo concerniente a series para televisión y plataformas, el pilar fundamental para su despliegue son las políticas estatales. En los próximos apartados se hará mención a las diferentes iniciativas en nuestro país.

Otro dato importante se vincula con la conformación de equipos de trabajo: la mitad del staff tienen menos de 30 años y “encontramos que la brecha de género está muy presente: la participación de mujeres en los equipos, en promedio, no es mayor al 36%” (García, 2020: 21). Estos indicadores representan un desafío para la formación técnica y la profesionalización. En el siguiente apartado, se pone la lupa en los centros formativos de Argentina.

3.2. Escuelas de Animación: se hace camino al andar

En el mapa de nuestro país, encontramos dos regiones que son especialmente prolíficas en lo que refiere a producciones animadas y “casualmente”, son las provincias en las que más centros formativos existen. Se trata de Buenos Aires (región pampeana), Córdoba y Santa Fe (región centro), siendo la primera, la que concentra diecinueve (19) sobre un total de treinta y dos (32) escuelas y universidades existentes.

La construcción de los centros formativos abarca cinco jurisdicciones de nuestro país. Para el caso de la provincia de Río Negro, sólo el IUPA constituye un espacio de profesionales de la animación, hecho que la convierte en la única en toda la Patagonia. En la región cuyana, se encuentran dos escuelas ubicadas en Mendoza y San Juan mientras que en la región centro, Córdoba y Santa Fe abarcan un total de diez (10) casas de altos estudios. Para González (2013), la educación formal ha convivido con la no formal desde hace más de 40 años:

“El movimiento de institucionalización de la enseñanza de la animación que se inicia en los 80s, junto con el surgimiento de una numerosa cantidad de instancias no formales de aprendizaje sobre animación que se originan en la misma época (cursos, talleres, seminarios, etc.) constituyen los principales factores que apuntalaron al desarrollo y posicionamiento de la animación independiente argentina en los años 90s; proceso que continuó durante la primera década del 2000 y persiste hasta nuestros días.”(2013: 38)

El cuadro que sigue, mapea los centros formativos distribuidos por provincia.

Cuadro 7: Distribución por provincia de los centros formativos de animación

6 PROVINCIAS	32 CENTROS FORMATIVOS
BUENOS AIRES (19)	1) ANIMACLICK; 2) FX. PRIMERA ESCUELA ARGENTINA DE EFECTOS ESPECIALES; 3) UNA, UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES; 4) CIC, CENTRO DE INVESTIGACIÓN CINEMATOGRAFICA; 5) IDAC, ESCUELA DE CINE DE ANIMACIÓN DE AVELLANEDA; 6) UNDAV, UNIVERSIDAD NACIONAL DE AVELLANEDA; 7) IMAGE CAMPUS; 8) UNIVERSIDAD DEL CINE; 9) INTEGRAL, INSTITUTO SUPERIOR DE DISEÑO; 10) UNIVERSIDAD DE BELGRANO; 11) ESCUELA DAVINCI; 12) NUEVA ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN; 13) ESCUELA DE CINE TALLER IMAGEN; 14) UAI, UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA; 15) UBA, UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES; 16) FUNDACIÓN GUTENBERG; 17) UNSAM, INSTITUTO DE ARTES MAURICIO KAGEL; 18) UNTREF, UNIVERSIDAD DE TRES DE FEBRERO; 19) UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA NACIONAL, CENTRO DE E-LEARNING UTN-BA.
CÓRDOBA (6)	1) UNIVERSIDAD NACIONAL DE VILLA MARÍA (UNVM); 2) ESCUELA LA LUMIÈRE; 3) UNIVERSIDAD SIGLO XXI; 4) UNC, UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA; 5) UNIVERSIDAD BLAS PASCAL; 6) COLEGIO UNIVERSITARIO IES SIGLO 21.
SANTA FE (4)	1) ISCAA, INSTITUTO SUPERIOR DE CINE Y ARTES AUDIOVISUALES DE SANTA FE; 2) UNIVERSIDAD NACIONAL DEL LITORAL; 3) ESCUELA PARA ANIMADORES DE ROSARIO (EPA); 4) UNIVERSIDAD NACIONAL DE RAFAELA (UNRAF).
MENDOZA (1)	ESCAAD, ESCUELA DE ANIMACIÓN Y ARTES DIGITALES.
RÍO NEGRO (1)	IUPA TOONS, INSTITUTO UNIVERSITARIO PATAGÓNICO DE LAS ARTES
SAN JUAN (1)	DOBLE ZETA

Fuente: elaboración propia en base a Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana (2019: 25 y 26)

La existencia y proliferación de centros de formación académica en animación sin dudas puede contribuir a generar mejoras significativas en la calidad de los equipos de trabajo para las distintas producciones. No obstante, sigue existiendo aún hoy una tradición de animadores-artesanos que de manera autodidacta exploran la materialidad de las distintas técnicas para lograr obras autorales que muchas veces encuentran reconocimiento y premiaciones en el circuito de festivales.

Por citar sólo un ejemplo, los cortos de Carlos Montoya, un animador de Coronel Pringles radicado en Aluminé, provincia del Neuquén, llevan su sello propio y son trabajos que requieren varios años de realización. Al respecto señala: “Yo realizo animación a pequeña escala, auto gestionada y artesanal. Si bien es una técnica cinematográfica, mi trabajo es más parecido al de un artista plástico, y los recursos que necesito, prácticamente los tengo en mi casa” (Mejorinformado.com)¹²

Montoya se refiere a su vez a los espacios en los que desarrolla su actividad creativa:

“Realizamos un proyecto de animación en la escuela rural de Carri Lil, que presentamos en el ANIMA de Córdoba como trabajo de taller. Para mí fue una gran puerta al mundo de la animación. Desde entonces, pude desarrollar cuatro cortometrajes que fueron participando en festivales nacionales e internacionales y algunos han recibido reconocimientos que han sido muy alentadores para seguir trabajando” (Mejorinformado.com)

Este realizador de Aluminé resultó ganador durante 2023 de la Competencia Federal de Animaciones Breves del Festival Audiovisual Neuquén (FAN) con su

¹² [Pájaro: el mejor corto de animación del FAN hecho en Aluminé - Mejor Informado](#)

cortometraje *Pájaro*¹³ (Montoya, 2022). La misma obra obtuvo luego el premio a Mejor Corto Narrativo en la 12° Edición del Festival Cartón.

Otro ejemplo a destacar es el de Ignacio Lillini, animador formado en la Universidad Nacional de Córdoba y quien identifica entre sus maestros a Claudia Ruiz y Pablo Rodríguez Jáuregui. Actualmente reside en Buenos Aires y trabaja en Rudo Company¹⁴, un estudio de animación 2D que, con estilo propio, tiene muchas influencias del animé. Ignacio ha experimentado con arena y también incursionó en el stop motion, pero reconoce en el 2D a su verdadera pasión. Entre sus obras destaca el cortometraje *Llovía* (2021), que resultó ganador en el Festival Audiovisual Neuquén 2022 y participó del Animafest de Zagreb, Croacia.

“El 2D me acerca a mi infancia porque es el contenido que yo consumía y veía. Además, porque tiene posibilidades artísticas y estéticas que pueden ser muy experimentales pero que al mismo tiempo no requiere de gran equipamiento para volverse una realidad. Por eso me gusta el 2D, por su maleabilidad, por su accesibilidad y por su expresividad.” (Lillini, 2024)

Para las producciones autorales y artesanales un nicho importante de reconocimiento es el circuito de festivales. Otras iniciativas que apoyan la exploración y por ende el crecimiento de esta disciplina son los concursos públicos, los planes de fomento nacional y provinciales y los canales estatales que garantizan la cuota de pantalla en la programación semanal.

“Las obras se pueden dar a conocer a través de festivales nacionales e internacionales. Eso nos permite mostrar el desarrollo y crecimiento del sector. Hay una necesidad de narrar a través de ese lenguaje y hay público predispuesto a recibir ese tipo de contenidos.

¹³ Ver teaser: [Pájaro - Teaser 1 \(youtube.com\)](#)

¹⁴ <https://rudocompany.com/>

También existen mercados o laboratorios que están impulsados por las instituciones públicas como Animation! Ventana Sur, o por asociaciones civiles que llevaron adelante por ejemplo APA LAB¹⁵, guiada por la Asociación de Productores de Animación de Córdoba, en la que hay posibilidades de hacer vinculaciones con el mercado internacional como el Festival de Annecy (Francia), Chilemonos (Chile), Premios Quirino (España) o Animarket (Polonia).” (Lillini, 2024)

El siguiente punto aborda las diferentes políticas que a lo largo del último decenio se llevaron adelante para promover con financiamiento, distribución y pantalla a las diferentes propuestas artísticas animadas de nuestro país.

3.3. Fomento a la producción, distribución y exhibición

Desde la sanción de la Ley 26.522/2009 de Servicios de Comunicación Audiovisual, el ecosistema cambió prioritariamente en dos aspectos clave: la democratización en la circulación de información a través del impulso a la diversidad de contenidos y la federalización del acceso al fomento de la producción de obras, programas y series a nivel local.

¿Cómo logró modificarse el ecosistema audiovisual nacional? En primer lugar, exigiendo que la televisión abierta debía contar con un mínimo de 60% de producción nacional y un 30 % de producción propia, local (artículo 65). En segundo lugar, impidiendo la concentración de licencias y ampliando las posibilidades de contar con las mismas a organizaciones sin fines de lucro (entre ellas las universidades). En tercer lugar y como medida que colaboró mucho con el sector de la animación, fue instaurar la obligatoriedad

¹⁵ <https://apa-cba.com.ar/apa-lab-2024/>

de que Paka Paka -entre otros canales estatales- estuviera presente en la grilla básica de todos los cable-operadores.

Estas tres decisiones que se vieron plasmadas en la letra de la ley ocasionaron por un lado que hiciera falta producir para las pantallas locales y nacionales y por ende generar líneas de fomento para el sector audiovisual y por el otro, contar con vías de visualización de producciones con estilo autoral o factura artesanal en circuitos no comerciales como lo fueron los canales universitarios. Por su parte Paka Paka, destinado fundamentalmente a infancias y adolescencias, sirvió de gran ventana para las productoras argentinas de contenidos, que encontraron en el formato serie animada grandes oportunidades de crecimiento.

Los apartados que siguen hacen un breve recorrido por la ley 26.522/2009, por la vía de Fomento a la animación Ventana sur del INCAA y por el despliegue de Paka Paka desde su creación en 2010 hasta el año 2023.

3.3.1. Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual 26.522/2009

El artículo 62 de la ley se enfoca en el fomento de la diversidad y contenidos regionales, señalando que:

“(…)No podrán constituirse redes de radio y/o televisión entre licenciatarios con una misma área de prestación, salvo que se tratase de localidades de hasta cincuenta mil (50.000) habitantes, y siempre que se trate de retransmisión de contenidos locales. La autoridad de aplicación podrá exceptuar a localidades en provincias con baja densidad demográfica.” (Ley 26.522/2009)

Esto significa que fue aplicado un límite a la concentración de licencias y en el caso de vinculación entre emisoras, el Artículo 63 establece que sólo puede realizarse entre prestadores de un mismo tipo y clase de servicio.

El artículo 65 de la ley aborda los contenidos de la programación y la proporción entre contenidos locales y nacionales. Asimismo, instala la obligatoriedad de que todas las señales de Radio Televisión Argentina Sociedad del Estado (RTA S. E.) estén en las grillas de las cable-operadoras. Así lo establece:

“(…)2. Los servicios de radiodifusión televisiva abierta:

a. Deberán emitir un mínimo del sesenta por ciento (60%) de producción nacional;

b. Deberán emitir un mínimo del treinta por ciento (30%) de producción propia que incluya informativos locales;

c. Deberán emitir un mínimo del treinta por ciento (30%) de producción local independiente cuando se trate de estaciones localizadas en ciudades con más de un millón quinientos mil (1.500.000) habitantes. Cuando se encuentren localizados en poblaciones de más de seiscientos mil (600.000) habitantes, deberán emitir un mínimo del quince por ciento (15%) de producción local independiente y un mínimo del diez por ciento (10%) en otras localizaciones.

3. Los servicios de televisión por suscripción de recepción fija:

a. Deberán incluir sin codificar las emisiones y señales de Radio Televisión Argentina Sociedad del Estado, todas las emisoras y señales públicas del Estado nacional y en todas aquellas en las que el Estado nacional tenga participación; (...)” (Ley 26.522/2009)

La instauración de un porcentaje de mínima para las producciones locales y el gran alcance que potencialmente comenzaron a tener las señales de RTA S.E, entre ellas Paka

Paka, dio lugar a la creación de vías de fomento cuyo financiamiento emana de la letra misma de la ley. El artículo 97, señala de qué manera se hace la administración de los fondos:

“ARTÍCULO 97. — Destino de los fondos recaudados. La Administración Federal de Ingresos Públicos destinará los fondos recaudados de la siguiente forma:

a) El veinticinco por ciento (25%) del total recaudado será asignado al Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales. Este monto no podrá ser inferior al cuarenta por ciento (40%) del total recaudado en virtud de los incisos a), d) y e) del apartado II del artículo 96. No puede ser asignado al Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales, un monto menor al recibido en virtud del decreto 2278/2002 a la fecha de promulgación de la presente ley.” (Ley 26.522/2009)

También es importante traer aquí los artículos que se refieren a los medios universitarios y educativos:

“ARTÍCULO 145. — *Autorizaciones.* Las universidades nacionales y los institutos universitarios podrán ser titulares de autorizaciones para la instalación y explotación de servicios de radiodifusión.

La autoridad de aplicación otorgará en forma directa la correspondiente autorización.

ARTÍCULO 146. — *Financiamiento.* Los servicios contemplados en este título se financiarán con recursos provenientes de:

- a) Asignaciones presupuestarias atribuidas en las leyes de presupuesto nacional y en el presupuesto universitario propio;
- b) Venta de publicidad;

- c) Los recursos provenientes del Consejo Interuniversitario Nacional o del Ministerio de Educación;
- d) Donaciones y legados y cualquier otra fuente de financiamiento que resulte de actos celebrados conforme los objetivos de la estación universitaria de radiodifusión y su capacidad jurídica;
- e) La venta de contenidos de producción propia;
- f) Auspicios o patrocinios.

ARTÍCULO 147. — *Redes de emisoras universitarias.* Las emisoras pertenecientes a universidades nacionales podrán constituir redes permanentes de programación entre sí o con emisoras de gestión estatal al efecto de cumplir adecuadamente con sus objetivos.

ARTÍCULO 148. — *Programación.* Las emisoras universitarias deberán dedicar espacios relevantes de su programación a la divulgación del conocimiento científico, a la extensión universitaria y a la creación y experimentación artística y cultural.

Las radios universitarias deberán incluir en su programación un mínimo del sesenta por ciento (60%) de producción propia.

ARTÍCULO 150. — *Contenidos.* La programación de los servicios de comunicación audiovisual autorizados por el artículo 149 debe responder al proyecto pedagógico e institucional del establecimiento educativo y deberá contener como mínimo un sesenta por ciento (60%) de producción propia. Podrán retransmitir libremente las emisiones de las estaciones integrantes de Radio y Televisión Argentina Sociedad del Estado.” (Ley 26.522/2009)

El articulado no sólo hace referencia al otorgamiento de licencias de radiodifusión a universidades, sino que refiere que los contenidos de las mismas deben ser de producción propia. Este requisito es el que generó impulso a las universidades, entre ellas al Instituto Universitario Patagónico de las Artes (IUPA), a conformar instancias de laboratorio de

producción, pues las posibilidades de contar con pantallas en las que distribuir contenidos ya estaba garantizado a través en el articulado de una ley.

Para generar contenidos tanto para canales universitarios como canales de la RTA S.E., las universidades y pequeñas productoras de nuestro país iban a necesitar líneas de fomento y estrategias de formación en tanto políticas públicas para hacer crecer al sector. El artículo 153 así lo prevé:

“ARTÍCULO 153. — Facúltase al Poder Ejecutivo nacional a implementar políticas públicas estratégicas para la promoción y defensa de la industria audiovisual nacional en el marco de las previsiones del artículo 75 inciso 19 de la Constitución Nacional. A tal efecto, deberá adoptar medidas destinadas a promover la conformación y desarrollo de conglomerados de producción de contenidos audiovisuales nacionales para todos los formatos y soportes, facilitando el diálogo, la cooperación y la organización empresarial entre los actores económicos y las instituciones públicas, privadas y académicas, en beneficio de la competitividad. Para ello, se establecerán marcos que tengan por finalidad:

- a) Capacitar a los sectores involucrados sobre la importancia de la creación de valor en el área no sólo en su aspecto industrial sino como mecanismo de la promoción de la diversidad cultural y sus expresiones;
- b) Promover el desarrollo de la actividad con una orientación federal, que considere y estimule la producción local de las provincias y regiones del país;
- c) Promover la actividad de productores que se inicien en la actividad;
- d) Desarrollar líneas de acción destinadas a fortalecer el desarrollo sustentable del sector audiovisual;
- e) Implementar medidas destinadas a la identificación de negocios y mercados para la inserción de la producción audiovisual en el exterior;

f) Facilitar el acceso a la información, tecnología y a los ámbitos institucionales existentes a tal fin;

g) Desarrollar estrategias y coproducciones internacionales que permitan producir más televisión y radio de carácter educativo, cultural e infantil. A tal efecto deberá prever la creación de un Fondo de Fomento Concursable para la Producción de Programas de Televisión de Calidad para Niños, Niñas y Adolescentes.” (Ley 26.522/2009)

Cada uno de los puntos del artículo 153 son relevantes porque hacen referencia a la importancia de brindar capacitaciones, pensar cada actividad desde una mirada federal, buscar mercados para la inserción de la producción audiovisual nacional y llevar a cabo concursos para la gestación de programas para las infancias y adolescencias. Sin dudas, desde su sanción, la ley generó grandes cambios en la producción audiovisual de nuestro país. Aún con falencias en lo que respecta a distribución federal de recursos y capacitación, logró dotar de herramientas tanto a centros formativos como a realizadores regionales.

Luego, durante el año 2015, vendría el Decreto de Necesidad y Urgencia (DNU) 267/2015, modificando cuestiones clave de la ley 26.522/2009 y de la Ley Argentina Digital 27.078/2014. En lo que respecta a la ley de medios, lo más trascendente quizás tenga que ver con la marcha atrás a las disposiciones antimonopólicas de la norma, ampliando la cantidad de licencias para un solo operador, prorrogando los plazos de cada licencia (renovación automática de 5 a 10 años) y permitiendo que fueran transferibles entre empresas.

La concentración de licencias no sólo atentó contra la democratización en el acceso a servicios de radiodifusión, sino que restringió la posibilidad de que los contenidos federales tuvieran la pantalla establecida por la ley. Por ejemplo, para el caso de las cable-operadoras, al regirse por decreto en el marco de las TIC, dejaron de tener la obligación de

emitir señal propia, de pasar señales locales o de respetar el orden de la grilla de canales. Sin dudas, un golpe bajo a la federalización en el acceso a contenidos y medios.

No obstante, la producción audiovisual y la generación de contenidos animados siguieron creciendo al calor de una tradición instalada desde las universidades y las escuelas de formación. El INCAA, continuó impulsando distintas líneas de fomento que no sólo estuvieran destinadas a estrenos cinematográficos, sino que diseñó vías de incentivo a series para TV y plataformas y una específica para animación llamada: Animation! Ventana Sur.

3.3.2. Animation! Ventana Sur:

Se trata de un evento de Negocios para la animación latinoamericana impulsado por Ventana Sur, el mercado audiovisual organizado por el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales de Argentina (INCAA).¹⁶. En este encuentro se presentan proyectos, se realizan mesas de trabajo y capacitación para fomentar alianzas estratégicas entre realizadores, productoras, distribuidoras y comercializadores.

Si bien Ventana Sur, como mercado audiovisual incorporó un espacio exclusivo para la animación en el año 2016, no fue sino hacia fines de 2020, que el Instituto de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA) creó un área específica de Animación y Nuevas Tecnologías. En ese marco, fue designada Silvina Cornillón al frente del sector, nucleando a animadores, productoras y universidades de toda la región latinoamericana.

Con respecto a los primeros pasos de esta iniciativa, Silvina Cornillón destaca:

“El primer Animation! de 2016 fue una edición mucho más acotada. Teníamos una idea de cómo podíamos empezar. Nuestro principal

¹⁶ [¡Animación! – Ventana Sur \(animation.com.ar\)](http://animation.com.ar)

objetivo tuvo que ver con poder generar un circuito de recorrido en mercados para proyectos latinoamericanos y la primera edición fue exploratoria. Tuvimos charlas que consideramos de interés para la gente de la industria. Desde el primer momento tuvimos como aliado al Festival de Annecy (Festival international du film d'animation d'Annecy, France)¹⁷ y lo que hicimos fue hacer una convocatoria para pitch de nuestros primeros proyectos que al año siguiente se presentaron en Annecy. ” (Cornillón, 2024)

Debido a que el evento obtuvo buenos resultados, las nuevas alianzas no tardaron en llegar. De esta manera, en 2018 surgió la Liga de Animación Iberoamericana conformada por los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana (España), Animation! Ventana Sur (Argentina) y el Festival Pixelatl (México). Esta unión persiguió el objetivo de impulsar la creación y desarrollo de proyectos audiovisuales de la región de manera colaborativa entre países.

Con el foco puesto en potenciar la animación de la región, gracias a estas alianzas estratégicas, Ventana Sur Animation! comenzó a crecer:

“La competencia se puso cada vez más reñida con proyectos anuales de todo Latinoamérica. Un gran cambio que se dio a lo largo de los años es que algunos países que no tenían proyectos de animación, comenzaron a desarrollarlos. En Argentina, empezamos a recibir proyectos de todo el país. Se han dado muchas coproducciones y alianzas a partir de los intercambios durante esos días del evento de Ventana Sur.” (Cornillón, 2024)

Desarrollar encuentros de negocios para la animación de Latinoamérica permitió que se encontraran instancias de financiamiento, una de las principales dificultades para el sector. Facilitando el encuentro entre contrapartes, acercando información sobre los

¹⁷ [Official website - Annecy International Animation Film Festival and Market \(annecyfestival.com\)](http://annecyfestival.com)

distintos mercados a los que postularse, las coproducciones posibles y asesorando acerca de cómo presentar el material, cómo hacer pitch atractivos o cómo preparar las carpetas de proyectos, la organización de Ventana Sur cumplió un rol trascendente para las productoras argentinas, entre ellas IUPA Toons:

“También nos enfocamos en brindar tópicos que tienen que ver con la formación de productores y cuestiones más vinculadas a los negocios, que de pronto no son tan accesibles desde el punto de vista de la formación. En nuestros países no existe esa formación específica, entonces esa falencia nos permitió armar una hoja de ruta con charlas y actividades que tuvieran esa impronta de capacitación.” (Cornillón, 2024)

Como parte de las políticas impulsadas por Animación y Nuevas Tecnologías, para apoyar la formación de nuevos profesionales en el sector, se propuso la fundación de tres sedes regionales exclusivas de animación de la Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica (ENERC), dependiente del INCAA a emplazar en las ciudades de Mar del Plata (provincia de Buenos Aires), Rosario (provincia de Santa Fe) y Comodoro Rivadavia (provincia de Chubut). La primera cohorte de alumnos ya está llegando a su fin. Algunas sedes funcionaron de manera virtual y otras, de manera presencial. Se espera que durante los próximos meses pueda abrirse una nueva inscripción para estudiantes de animación.

3.3.3. Paka Paka:

El Canal fue fundado en el año 2010 como el primero a nivel estatal destinado exclusivamente a promover contenidos orientados hacia las infancias y las adolescencias con un sentido federal.

A partir de un comprometido trabajo, el equipo de profesionales a cargo de llevar adelante esta iniciativa, lo hicieron de acuerdo a la legislación nacional y las convenciones internacionales a las que Argentina adhirió tales como La Convención Internacional de los Derechos del niño de 1989, convertida en ley nacional 23.849/1990. En su tesis de Maestría *Paka Paka: contenidos audiovisuales infantiles para la creación de nuevos públicos en Argentina, en el período 2010-2015. Infancias, derecho a la comunicación y procesos de subjetivación* (2017) Bernardo señala:

“El carácter absolutamente disruptivo de Paka Paka radicaba en que convocaba a los niños y niñas como ciudadanos, como sujetos políticos con derechos; a partir de un reconocimiento de la niñez no como déficit, como falta, como carencia, sino como una etapa de preparación para la vida adulta. Una comprensión de la infancia como una forma específica de experiencia en la vida; con una fuerza, una intensidad y una manera particular de estar en el mundo. Eso conlleva un modo distinto de reconocer a los niños y niñas desde los medios de comunicación, desde sus capacidades de acción y desde sus potencialidades, que no se reducen a su participación más o menos directa en el mercado de bienes”. (Bernardo, 2017: 32)

Consultada al respecto de los años iniciales de Paka Paka, Mariana Loterszpil (2024), productora general desde 2011 a 2014 del canal aclara que: “Paka Paka existía primero con una franja horaria dentro del Canal Encuentro. Luego se dio la posibilidad de que se convirtiera en un canal a partir de un fondo que llegó de Europa y ahí fue cuando comenzamos a armar el Canal junto con Cielo Salviolo.”

Lo primero que se propusieron Mariana como productora y Cielo como directora del canal fue pensar la programación desde cero, evaluando cuántas horas de producción nacional y cuántas horas de adquisición internacional iban a tener. Todo eso en virtud de lograr proyectar los primeros dos años del canal hasta que la producción original fuera creciendo.

“Después se fue sumando gente, perfiles complementarios para seguir en esa construcción. En ese marco, sumamos a Patricia Redondo, una pedagoga muy capa, de FLACSO. Con ella armamos una especie de mapas de contenidos y así pudimos organizar la programación y definir qué tipo de producción original necesitábamos. Lo hacíamos por temas, pero también por formatos. El diferencial de Paka Paka, entre otros, era que te permitía tocar distintos temas con diferentes formatos. Teníamos además una especie de manifiesto que fundamentaba los por qué sí y los por qué no de diferentes abordajes. Nos interesaba dar protagonismo a los chicos y a las chicas y sobre todo dar como una posibilidad de visibilidad a infancias que no la tenían en los canales mainstream. De hecho, nunca la tuvieron, tampoco ahora.” (Loterszpil, 2024)

Desde el primer momento, Mariana tuvo el rol de contactar a las casas productoras externas que iban a trabajar para el canal. A esas productoras se les decía que en el canal no había mucho dinero pero que a diferencia de la publicidad - actividad a la que la mayoría se dedicaba por entonces-, se les ofrecía garantía de continuidad laboral de al menos un año con las producciones seriadas. Es claro que, con este tipo de proyectos, no iban a hacerse millonarias, pero con el tiempo se iría afianzando un objetivo común: crear industria de productores y realizadores de contenidos infantiles.

Entre los principales desafíos de la configuración del primer canal estatal enteramente pensado para generar contenidos para infancias se encontró el de realizar todo con bajo presupuesto y aun así lograr que las producciones fueran de calidad. “Poníamos mucho foco en el contenido, hacíamos un trabajo muy fuerte en ese sentido porque sabíamos que tal vez las condiciones de producción no eran las óptimas”. (Loterszpil, 2024)

En un comienzo, Paka Paka compró producciones internacionales para su programación, pero luego fue llegando el contenido de casas productoras nacionales con

especial foco en la animación seriada. Con respecto a este tema, Mariana encuentra diferencias entre Latinoamérica y Europa en cuanto al tipo de contenidos que eligen contar:

“A Latinoamérica le interesa mucho abordar contenidos identitarios y en cambio Europa compite mucho más con los contenidos de Hollywood. Es más aspiracional al entretenimiento, le dan poca trascendencia al contenido. Si bien ahora están los temas de agenda como diversidad, inclusión, género, etc. los incluyen porque están en agenda, de lo contrario tampoco les darían importancia. En contraste, Latinoamérica va mucho más a fondo con esos temas, pero tiene menos dinero y le cuesta mucho más desarrollar la industria y llegar a la industria. Por eso permanentemente están pensando en cómo asociarse con otros para llegar a jugar en las grandes ligas. Pero esas alianzas siempre hacen que los países latinoamericanos sean socios minoritarios, porque viene un país europeo y pone el gran porcentaje y por supuesto, tiene más peso en la toma de decisiones.” (Loterszpil, 2024)

Con mesetas y momentos de auge, Paka Paka se consolidó como un canal líder en contenidos para infancias enfocados en aspectos identitarios. Aun atravesando los vaivenes económicos y las idas y vueltas en materia de políticas públicas para medios estatales, logró convertirse en un faro para las productoras animadas de nuestro país y un lugar deseable al que llegar. Estar en la grilla de Paka Paka representó un objetivo aspiracional de animadores y realizadores nacionales.

3.4. Consideraciones finales del capítulo

Hacer contenidos animados en Argentina es una tarea titánica, sin lugar para los débiles. Parece que la obstinación en este caso le ha ganado a la pereza. Prueba de ello son las más de ciento cuarenta productoras animadas y la treintena de centros formativos y universidades que pueblan el mapa nacional.

El quehacer de la animación pide a gritos tres cualidades básicas: **paciencia, resiliencia y creatividad.**

Paciencia para sostener procesos productivos extensos en el tiempo; **resiliencia** para adaptarse a los cambios contextuales, a las transformaciones tecnológicas y de conductas de consumo; y **creatividad** para sortear obstáculos asociados con las falencias formativas, las dificultades de financiamiento y la competencia voraz de los tanques norteamericanos.

Aún sin viento a favor, el sector animado en nuestro país fue creciendo durante la última década, enfocado más en la necesidad de construir narrativas propias que en estar a la vanguardia de los avances tecnológicos. Ese desarrollo sostenido fue apuntalado por políticas públicas y legislación para el fomento de la industria audiovisual.

La vinculación entre la tradición formativa en animación con las iniciativas nacionales de promoción para el desarrollo de proyectos, hizo posible el despliegue de propuestas de gran calidad con carácter exportable. Los testimonios y datos vertidos en este capítulo, dan cuenta de la importancia de la articulación entre la **Academia**, el **Mercado** y las **Políticas Públicas**. El capítulo que sigue toma como punto de partida el análisis del caso IUPA Toons, como ejemplo de entrelazamiento entre estas tres partes de un todo.

CAPÍTULO 4: IUPA TOONS, la Patagonia anima

Los capítulos previos fueron una especie de continente para el despliegue del presente apartado. Un territorio que cobija regiones, mares y ríos que se bifurcan. Una región que a veces cumple su rol de mantener juntas las piezas de un todo y otras, desborda sus límites, los trasciende.

Se ha hecho mención a la sinuosidad de la historia animada argentina, a las antinomias artesanal-industrial o analógico-digital, a los vaivenes de nuestra propia legislación y a los pasos en falso que algunas medidas en materia de políticas públicas han generado en la producción animada de nuestro país.

El recorrido por las casas productoras, las escuelas y las universidades retrató una verdad ya conocida: la concentración territorial de la producción y la formación animada.

El análisis de los datos del sector a nivel iberoamericano, señala que aún con las inequidades en lo referido a federalización de contenidos, Argentina es uno de los países más prolíficos y con real potencial de crecimiento.

En este marco, abordar el estudio de caso de una Productora de Animación en la Patagonia, se presenta como un desafío en lo que respecta al contexto en el que su gestación fue posible, es decir, investigar los límites y posibilidades del continente animado para que, en una pequeña región del sur del país, la animación pudiera florecer.

IUPA Toons es la productora animada del Instituto Universitario Patagónico de Artes (IUPA) cuya sede central se encuentra en la localidad de General Roca, Río Negro. El IUPA es una universidad pública que ofrece diferentes carreras de licenciatura, profesorado y tecnicatura orientadas a las artes distribuidas en cinco departamentos: Música, Arte Dramático, Artes Visuales, Artes de Movimiento y Artes Audiovisuales.

En lo que respecta al Departamento de Artes Audiovisuales ofrece orientación en guión, sonido, fotografía y animación. Todos los estudiantes deben además cursar seminarios, talleres y realizar una serie de prácticas para alcanzar la titulación. En el caso específico de estudiantes de animación, existe la posibilidad de concursar para hacer ese trayecto formativo dentro de IUPA Toons.

Imagen 11: Edificio de IUPA en General Roca, 2024.



Fuente: Registro Personal

Imagen 12: Edificio de IUPA en General Roca, 2024

Fuente: Archivo personal

4.1. De laboratorio de animación a casa productora

IUPA Toons es una idea que germinó en el año 2012 en el marco de la necesidad de contar con un espacio de producción de contenidos que pudieran extender los límites de la actividad universitaria. Por entonces, dentro del Centro de Producción de IUPA, existía la propuesta común de constituir un laboratorio de animación.

Las posibilidades técnicas que ya estaban dadas por los avances tecnológicos sumadas a la vigencia de la ley 26.522, conformaban un clima propicio para dar un paso más. Ese paso en realidad fue posible gracias a un trabajo por encargo. Ziaurriz Culla así

lo retrata en su trabajo final de licenciatura *IUPA Toons, dibujos animados en la Patagonia*:

“Tras recibir una propuesta de serie animada por parte de Dante Scantamburlo, gerente de la pinturería El Dante (de Neuquén Capital), Nicolás Martínez (por entonces, uno de los encargados del área de realización) convocó a un grupo de cuatro estudiantes y egresados de Cine para la realización de un capítulo piloto. La serie, coproducida por El Dante, tendría por protagonista al pincel Pintino, la mascota de la empresa (...) Con este proyecto se dio inicio al laboratorio de animación, que se bautizó con el nombre de IUPA Toons. Paulatinamente, IUPA Toons se ha consolidado dentro de la institución: primero, con la ampliación del equipo de producción original, y luego, tras obtener estabilidad laboral de los miembros del equipo, finalmente contratados como parte del plantel del Centro de Producción”. (Ziaurriz Culla, 2022: 9)

El trabajo llevado adelante para las pinturerías El Dante, sirvieron como bisagra para el Centro de Producción. Lo que hasta entonces eran aproximaciones a la profesionalización, prácticas dirigidas a acreditar horas para titularse, se convirtió en un compromiso laboral que requirió de una organización diferente. Con respecto a lo que inspiró la construcción de un laboratorio de animación, Nicolás Martínez, Coordinador General de IUPA Toons subraya:

“Siempre supimos que queríamos hacer contenidos animados para seres humanos. Me gusta esa definición. Básicamente uno piensa que quiere contar historias independientemente de la forma de narración que elija para hacerlo. Nosotros elegimos la animación. En algún punto sabemos que no queremos ser cool, no queremos ser solemnes, queremos hacer contenidos que generen una emoción. Siempre hay personajes que se conectan, hay algo de lo humano, esa cosa fresca y agradable que tiene IUPA Toons. Nos gusta que la animación tenga entretenimiento pero que también tenga amor.” (Martínez, 2024)

Imagen 13: Lanzamiento cortos pinturerías El Dante para Canal 7 Neuquén, 2016.

Fuente: Diario La Mañana de Neuquén online.

Por su parte, Dante Di Giovanni, director de animación de IUPA Toons, encuadra el doble rol de la institución: como productora de contenidos y como espacio de formación profesional (productora-escuela): “Lo que sucede es que como IUPA Toons nace desde una universidad, tenemos que pensar y generar ideas con un por qué. Algo hay que transmitir, un mensaje, una enseñanza, dejar algo, que no sea puramente entretenimiento.” (Di Giovanni, 2024)

Este doble rol implica por un lado la responsabilidad con el contenido y por el otro el compromiso con la formación de futuros profesionales. Así lo señala el Diseñador de animación Sergio Paci Horno “Siempre hay estudiantes de las carreras de IUPA para realizar las prácticas profesionalizantes.” (Paci Horno, 2024)

En la actualidad, el equipo de IUPA Toons está conformado por un equipo reducido de personas que desempeñan múltiples roles. La mayoría de sus integrantes son además

fundadores de la productora y algunos otros se fueron incorporando con el correr del tiempo:

- Mariana Loterszpil: Asesora en producción Ejecutiva
- Nicolás Martínez: Coordinador General y Productor Ejecutivo
- Dante Di Giovanni: Director de Animación, Ilustración, Storyboard y Diseño de personajes.
- Ezequiel Ziaurriz Culla: Asistente de Dirección, Storyboard, diseño de personajes y props (utilería)
- Victoria López Gargiulo: Diseño de fondos, composición, diseño de personajes y Storyboard.
- Sergio Paci Horno: Diseño de animación, Postproducción, Efectos y Delivery de material final.
- Marcos Joubert: Composición y Producción Musical, Mezcla de Sonido.
- Matías Tondato: Foley Sonoro y Montaje.

Acerca de los roles que desempeñan los integrantes de IUPA Toons, todos coinciden en destacar que, si bien tienen funciones definidas y asignadas de antemano, el formato de trabajo es horizontal y cada quien aporta desde su área de conocimiento para mejorar las producciones. También señalan que de acuerdo al proyecto los roles pueden ampliarse e incluso incorporar profesionales, estudiantes y especialistas en distintas disciplinas.

Mariana Loterszpil reside en Buenos Aires y comenzó su vínculo con IUPA Toons en una de las Ediciones del Festival Audiovisual Bariloche (FAB)¹⁸:

¹⁸ Se trata de un Festival que durante 2024 celebra su 12° Edición. Más información en: [FAB Festival Audiovisual Bariloche – Festival Audiovisual Bariloche 2024, organizado por la Secretaría de Cultura del Gobierno de la Provincia de Río Negro, convoca a toda la comunidad del quehacer audiovisual argentino a](#)

“Era gente interesada en incorporar temas vinculados a infancias dentro de la carrera de Artes Audiovisuales. En un principio trabajé durante dos años con jóvenes estudiantes sobre cómo abordar contenidos para infancias. Luego me incorporé al centro de producción. Cuando empezamos a mirar el material que el centro de producción había hecho desde la animación, me encontré con que eran productos que podrían haberse hecho en la Patagonia o en Córdoba, daba lo mismo. Entonces propuse empezar a trabajar algo con identidad local. Mi rol siempre fue y es el de acompañar.” (Loterszpil, 2024)

En su rol de asesora de producción trabajó codo a codo con Lara Decuzzi, que actualmente desempeña otras tareas en el panorama audiovisual rionegrino, y con Nicolás Martínez, actual coordinador de IUPA Toons.

A partir del acompañamiento de Mariana, el equipo empezó a vislumbrar un horizonte posible para la generación de contenidos en el canal Paka Paka.

4.2. Reseña de las producciones animadas: producción, distribución, exhibición

Durante sus 12 años de vida, IUPA Toons ha realizado diversas propuestas narrativas en animación, desde publicidades, series animadas, cortometrajes, arte digital para diferentes producciones, entre otras.

Se trata de producciones por encargo y también auto gestionadas, de proyectos más vinculados a la industria del entretenimiento y otros más orientados hacia los formatos educativos. También se encuentran iniciativas con exploraciones artísticas.

[participar de este encuentro que tendrá lugar en la ciudad de San Carlos de Bariloche del 30 de septiembre al 6 de octubre de 2024. \(festivalfab.com.ar\)](https://www.festivalfab.com.ar)

En todos los casos, IUPA Toons incorporó estudiantes de la tecnicatura de animación y de otras carreras de formación en artes para lograr el doble rol de casa productora-escuela de animación. Así es que mientras se generaron las publicidades para la pinturería, también se avanzó en el desarrollo de un piloto de serie animada llamada *Las desventuras de Caos y Percance* (Di Giovanni, 2014)¹⁹. Los cuadros a continuación enumeran cronológicamente cada una de ellas.

Cuadro 8: Producciones IUPA Toons 2012-2016

PRODUCCIONES IUPA TOONS 2012-2016	
PRODUCCIÓN	RECORRIDO Y RECONOCIMIENTO
<p>2012 Piloto Las aventuras de Pintino y Pintacho para la pinturería El Dante.</p>	<p>La publicidad fue transmitida en cableoperadoras regionales de Río Negro (Canal 10 de Gral. Roca) y Neuquén (Canal 7).</p>
<p>2013-2014 Producción del episodio piloto Las desventuras de Caos y Percance: el proyecto de Ciencias" (lanzamiento: mayo 2014).</p>	
<p>2015</p> <ul style="list-style-type: none"> Producción de Pintino y sus amigos, serie de 4 episodios. Diseño de créditos iniciales y póster para la serie Érase una vez en la Patagonia, producida por el INCAA. 	<p>Los episodios de Pintino fueron transmitidos en cableoperadoras regionales de Río Negro (Canal 10 de Gral. Roca) y Neuquén (Canal 7).</p>
<p>2016</p> <ul style="list-style-type: none"> Producción de Lua de noche, serie de 7 micros. Producción de campaña publicitaria para fábrica de juguetes Le Bebot, Dir. Sergio Paci. Producción del episodio piloto del programa infantil Artimañas, de IUPA. Preproducción del cortometraje Final Feliz, Dir. Matías Tondato. 	<ul style="list-style-type: none"> Lua de noche se transmitió en Canal 10 de General Roca, cada noche antes del horario de protección al menor. Selección Oficial de Final Feliz en el Festival Audiovisual de Bariloche. Mención Especial en el rubro Película en Construcción.

Fuente: Elaboración propia en base a Ziaurriz Culla (2022)

¹⁹[Las desventuras de Caos y Percance \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

El piloto de *Las desventuras de Caos y Percance* (Di Giovanni, 2014), narra las experiencias de una familia y sus mascotas que son un gato y un perro. La estética encuentra su inspiración en diferentes productos animados de la televisión de los años 90, en la que Cartoon Network y Nickelodeon lideraban la grilla de canales de contenidos animados para infancias:

“Nosotros somos de una cultura que consumió Cartoon Network, Nickelodeon. Hemos incorporado esa cultura, no la negamos, pero le ponemos la técnica y la mirada propia. El entretenimiento de calidad está en la génesis de IUPA Toons.” (Martínez, 2024)

El universo estético y narrativo de los dibujos animados en 2D de los canales con los que crecieron los integrantes de IUPA Toons, se revisita en versión patagónica:

“Es un poco mezclar el humor, el gag y los yeites de los dibujos animados que nos divierten y nos mantienen entretenidos y meterle un poco de temática local. Va a pisar una banana, va a resbalar y se va a caer, pero por ahí no es una banana sino una fruta local. Esa es la idea, hacer el mismo tipo de humor, pero con sello local.” (Di Giovanni, 2024)

Este impulso genuino por encontrar un estilo propio a partir de influencias externas, es expresado por el Asistente de Dirección Ezequiel Ziaurriz Culla:

“Nosotros contamos historias y nuestro medio es la animación. ¿Para qué? para contar **nuestras** historias. Hacemos historias localizadas, situadas, pero también, pinta tu aldea y pintarás el mundo. Nuestras historias son re particulares, pero a la vez son universales. Entonces es para todos, para el mundo, la idea es que lleguen a todos lados.” (Ziaurriz Culla, 2024)

El piloto de *Las desventuras de Caos y Percance*, fue algo así como un prototipo de lo que podría ser un capítulo de una serie animada. Fue una experiencia de trabajo basada en la prueba y el error, con las herramientas creativas y digitales de entonces.

Imagen 14: Gráfica piloto *Las desventuras de Caos y Percance* (2014)



Fuente: IUPA Toons. Disponible en: [Las desventuras de Caos y Percance \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

En el año 2016, IUPA Toons produjo 7 micros de 30 segundos para anunciar el horario de protección al menor en Canal 10 de General Roca. *Lua de Noche* (2016)²⁰ apuesta a la utilización de tonos más cálidos, orientados a preparar a las infancias para las horas de descanso y el trazo recoge el estilo de la ilustración y las artes gráficas.

²⁰ [LUA TEMP01 EP02 DESDE EL ARBOL 2016 \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

Imagen 15: Frame de *Lua de Noche* Episodio 1 (2016)



Fuente: IUPA Toons. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Zz5ng1vabUo>

Imagen 16: Frame de *Lua de Noche* Episodio 7 (2016)



Fuente: IUPA Toons. Disponible en: [LUA_TEMP01_EP07_ATRAPASUEÑOS 2016 \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=LUA_TEMP01_EP07_ATRAPASUEÑOS_2016)

Cuadro 9: Producciones IUPA Toons 2017-2019

PRODUCCIONES IUPA TOONS 2017-2019	
PRODUCCIÓN	RECORRIDO Y RECONOCIMIENTO
<p>2017</p> <ul style="list-style-type: none"> • Producción y estreno de Final Feliz. • Idea y desarrollo de proyecto de la serie Alén. • Taller de stop motion para el 4to Festival de Cortometrajes A Rodar Escuela, organizado por el Ministerio de Educación de Río Negro. 	<p>Selección Oficial de Final Feliz en el Festival Audiovisual de Bariloche, rubro cortometrajes.</p>
<p>2018</p> <ul style="list-style-type: none"> • Campaña de inscripciones IUPA 2018. • Arte digital, animación, guion y contenidos para el programa Voy con vos, reality show de 14 episodios. • Producción de Encuentros entre Ciencia y Arte, serie de 4 micros. • Desarrollo de proyecto de la serie Alén de la Patagonia. • Taller de stop motion para el 5o Festival de Cortometrajes A Rodar Escuela. 	<ul style="list-style-type: none"> • El programa Voy con vos fue emitido por Canal 10 de Gral. Roca entre junio y noviembre 2018) • Emisión de micros de Ciencia y Arte en TEC TV
<p>2019</p> <ul style="list-style-type: none"> • Campaña de inscripciones IUPA 2019. • Producción de campaña de seguridad vial en coproducción con la UNRN. • Producción de Actitud Pintino, serie de 8 micros • Paquetes gráficos para distintos programas. • Arte digital, animación, diseño de posters d diversas producciones audiovisuales. • Taller de stop motion para el 6o Festival de Cortometrajes A Rodar Escuela. 	<ul style="list-style-type: none"> • La serie Pintino se transmitió en Canal 10 de Gral. Roca y en el complejo Village Cines de Neuquén. • Selección Oficial de Alén de la Patagonia en el 5o Festival de Cine de Gral. Pico en el rubro Película en Construcción.

Fuente: Elaboración propia en base a Ziaurriz Culla (2022)

En el año 2017, llegaría el turno de incursionar en el mundo del cortometraje con *Final Feliz* (Tondato, 2017)²¹, que lograría ingresar a competencia oficial de festivales como Anima Latina, Festival Cartón, Festival Audiovisual Bariloche, Cine en Grande de Tierra del Fuego, MAFICI, Animaze, Festival Internacional de Animación de Montreal, entre otros.

Con respecto al paso del cortometraje por el Festival Audiovisual Bariloche, Diego Carriqueo, programador y director artístico por entonces del FAB, recuerda:

“Vino el equipo de IUPA Toons a Bariloche, tenían muchas ganas de hacer animación y estaban experimentando. Recuerdo que, en ese encuentro en 2017, Lara Decuzzi (Productora por entonces de IUPA Toons) conoció a Mariana Loterszpil, que nosotros habíamos traído como jurado. Desde entonces empezó esta cosa de capacitar en contenidos animados, pero más orientados a las infancias. *Final feliz* fue seleccionado para la competencia de cortometrajes.” (Carriqueo, 2024)

El cortometraje aborda el conflicto social que puede representar para las personas la necesidad de estar siempre en estado de bienestar, siempre sonriendo. Se trata de un contenido para todo público, aunque con una propuesta estética con más contraste entre luces y sombras, personajes estilizados y construcción sonora de estilo realista.

²¹ [Final Feliz \(2018\) Cortometraje de Animación- Happy Ending- Animation Short Film \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...)

Imagen 17: Frame *Final Feliz* (2017)

Fuente: IUPA Toons. Disponible en: [Final Feliz \(2018\) Cortometraje de Animación- Happy Ending- Animation Shortfilm \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=FinalFeliz)

Durante el año 2018, comenzó a gestarse el proyecto de Serie Animada *Alén de la Patagonia*. En paralelo la productora continuó efectuando trabajos por encargo para diferentes organismos públicos y privados.

Al año siguiente, llegó una nueva solicitud de la pinturería El Dante, esta vez con la idea de narrar en micros de menos de un minuto, algunas recomendaciones de Pintino para adquirir hábitos saludables en armonía con el ambiente.

Imagen 18: Frame presentación *Actitud Pintino* (2019)

Fuente: IUPA Toons. Disponible en: [ACTITUD PINTINO CAP 2 \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=ACTITUD_PINTINO_CAP_2)

Con una estética brillante, de líneas gruesas y simples, nació *Actitud Pintino* (2019)²², cuyos 8 episodios fueron emitidos por Canal 10 de General Roca y proyectados en los circuitos de Cine Village de la Ciudad de Neuquén.

²² [Actitud Pintino - #CuidemosElAgua \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=ACTITUD_PINTINO_CAP_2)

Cuadro 10: Producciones IUPA Toons 2020-2023

PRODUCCIONES IUPA TOONS 2020-2023	
PRODUCCIÓN	RECORRIDO Y RECONOCIMIENTO
<p>2020</p> <ul style="list-style-type: none"> • Campaña de prevención contra el Covid-19 para el Ministerio de Salud de Río Negro. • Paquete gráfico del programa Conectadxs, de IUPA. • Diseño de créditos iniciales y póster para la película No está loco quien pelea, dir. Néstor Ruggeri y Luis Correa y producida por IUPA. • Producción de 3 micros animados y desarrollo de proyecto de la serie Alén de la Patagonia para PakaPaka. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en MIFA Annecy con el proyecto en desarrollo Alén de la Patagonia (junio 2020). • Selección Oficial de Alén de la Patagonia en Animation!, Ventana Sur. Premio Platino Industria para desarrollo.
<p>2021</p> <ul style="list-style-type: none"> • Preproducción de Alén de la Patagonia, serie de 8 episodios, en coproducción con PakaPaka. • Convocatoria de pasantes de la Tecnicatura de Animación del Depto. de Artes Visuales y Audiovisuales para conformación de equipo técnico. 	
<p>2022 - 2023</p> <ul style="list-style-type: none"> • Producción de Alén de la Patagonia 	<ul style="list-style-type: none"> • Alén de la Patagonia fue estrenada en agosto de 2023 por la Señal PakaPaka. • Alén de la Patagonia, participó de la muestra especial para escuelas primarias de la 2da Edición del Festival Audiovisual Neuquén.

Fuente: Elaboración propia en base a Ziaurriz Culla (2022)

Con la llegada de la Pandemia por COVID-19, la gran mayoría de las industrias culturales vieron resentida su actividad. Sin embargo, para el caso del desarrollo de contenidos animados, las propias condiciones de producción permitieron continuar con los

proyectos e incluso desplegar estrategias de apoyo para la prevención de la transmisión del virus.

Como productora universitaria dependiente del Gobierno de la Provincia de Río Negro, IUPA Toons estrenó dos spots audiovisuales cuyo personaje principal fue Alén, con el objetivo de promover cambios de hábitos en lo referido a distancia personal e higiene durante el Aislamiento Social, Preventivo y Obligatorio.

En el año 2020, el proyecto *Alén de la Patagonia* resultó ganador del Premio Platino Industria para el Desarrollo en Ventana Sur Animación! Ese aporte dinerario más las conversaciones iniciadas con el Canal Paka Paka, fueron el puntapié necesario para iniciar el camino de convertir el proyecto en realidad.

4.3. Técnicas animadas:

La técnica de animación utilizada por el equipo de IUPA Toons es la de 2D Cut Out, usando los programas de After Effect y Photoshop. Si bien para algunas escenas de *Alén* se empleó animación tradicional cuadro por cuadro, se trató de experiencias más marginales pues con el reducido grupo de trabajo la técnica tradicional amplía muchísimo los tiempos de producción.

“En general usamos cut out porque es mucho más rápido, somos un equipo muy chiquito de gente y hacerlo en animación tradicional nos llevaría mucho más tiempo. Aunque el resultado es hermoso, lleva mucho más tiempo y necesitás que todo el equipo sepa dibujar y lo haga en el mismo estilo. En cambio, en cut out los dibujás una sola vez desde cada ángulo y después se anima como si fuera una marioneta en 2D y no necesitás que todo el equipo sepa dibujar a la perfección.” (Di Giovanni, 2024)

En su trabajo final de licenciatura, Ziaurriz Culla describe con más detalle en qué consiste la técnica cut out:

“Como técnica de animación, el cut out digital se asemeja a la animación tradicional (que se conoce como frame by frame o cuadro a cuadro), ya que se anima a partir de keyframes o fotogramas clave. La diferencia radica en que el software realiza el trabajo de rellenar los fotogramas intermedios entre uno y otro punto clave, sin necesidad de dibujar cada uno de ellos; a este proceso que realiza el software se le llama interpolación de movimiento. La gran ventaja de esta técnica es que se ahorra tiempo de producción a la hora de resolver los fotogramas intermedios entre fotogramas clave.” (Ziaurriz Culla, 2022: 20)

El caso de *Alén* fue un poco más complejo porque se trató de un producto con posibilidades de expandirse a otros medios y formatos.

“La idea de la que partimos con *Alén* era de que pudiera ser un proyecto transmedia con una página de internet porque en cada capítulo se desarrolla un tema relacionado con la Patagonia que puede ser una leyenda de los pueblos originarios, un animal de la fauna local o una planta. La idea era poder desarrollar eso en una página, no sé si algún día la haremos.” (Di Giovanni, 2024)

Gestionar un proyecto que pudiera escalar desde lo narrativo, generó entonces impacto e influencia en las técnicas.

“En algún momento pensamos en que el 3D estuviese súper presente porque había una idea muy primigenia de que esos fondos 3D pudieran pertenecer además a algún videojuego. Hoy *Alén* como proyecto transmedia tiene un canal de Instagram²³ donde quien habla es ella. Tomamos muchos elementos de la serie y es ella quien habla, en su tono, en su clima. Además, lo que estamos haciendo ahora con Mariana (Loterszpil) como narrativa expandida es que en los espacios donde se presenta *Alén*, se hacen actividades lúdicas y

²³ <https://www.instagram.com/alendelapatagonia/>

elaboramos un cuadernillo por cada capítulo en articulación con contenidos educativos de la currícula de la provincia de Río Negro.” (Martínez, 2024)

IUPA Toons, al igual que la mayoría de las productoras de nuestro país, utiliza prioritariamente la técnica 2D, aplicando para algunos elementos la animación tradicional y la técnica 3 D. Para el caso puntual de *Alén*, los escenarios patagónicos y la vida en la naturaleza fueron un protagonista más de la serie, es por eso que el equipo debió pensar minuciosamente las técnicas a emplear con escenarios pintados, más cercanos al dibujo animado tradicional y recurriendo a la técnica 3D:

“Para realizar estos modelos en 3D, en IUPA Toons se utiliza el software libre Blender. Una vez calcadas las fugas, el fondista dibuja en detalle el escenario. Luego, selecciona una paleta y comienza a pintar cada fondo con colores plenos planos, como si se tratase de recortes. El último paso (y el más complejo) es pintar en detalle cada fondo, con los efectos de luces y sombras; según el efecto del día (si es de noche o si es de día) cambia notablemente el ambiente del espacio. También en este paso se define lo que en arte se conoce como utilería, es decir, los objetos que integran la escena y que darán verosimilitud a la situación que en ella acontece (por ejemplo, en un living: una biblioteca llena de libros de misterio).” (Ziaurriz Culla, 2022: 24)

Cuando un personaje o una acción requiere acciones demasiado complejas que no pueden resolverse a través de la técnica de cut out, el equipo recurre a la animación tradicional.

“En la animación tradicional (o frame by frame), el animador debe dibujar cada uno de los fotogramas que integran la animación (a razón de 12 a 24 fotogramas por segundo, según la fluidez que requiera la animación). En principio, se dibujan sólo los fotogramas

clave (o keyframes), es decir que se fragmenta la acción que realiza el personaje en sus posiciones clave. Luego, se completan los fotogramas intermedios entre clave y clave con la cantidad de cuadros requerida; es importante entender que los fotogramas clave no son equidistantes dentro de la línea de tiempo, sino que se utilizan más o menos cuadros según la velocidad de la acción. Para calcular el tiempo y el desplazamiento (timing y spacing, de acuerdo a los principios de la animación), se realiza previamente una guía de animación. Esta guía o esquema se conoce como timing chart, y se trata básicamente de una línea (que puede ser recta o curva según la situación) atravesada por una serie de puntos ubicados en el espacio que debería ocupar el objeto en un tiempo determinado.” (Ziaurriz Culla, 2022: 25)

Cada proyecto de IUPA Toons exigió el uso de diferentes técnicas. No obstante, las condiciones presupuestarias también condicionaron algunas decisiones. Para el caso de *Alén*, contar con el financiamiento inicial de los premios platinos de MIFA Annecy²⁴ y la posterior coproducción con Paka Paka, permitió la contratación de más personas y el consecuente despliegue de técnicas más laboriosas y por lo mismo, con mayor tiempo de resolución.

4.4. Identidad regional: desde el sur, un norte a seguir

Para el equipo IUPA Toons, construir contenidos situados se volvió imprescindible y encontrar pantallas para obras con identidad regional, un norte a seguir. Lo que comenzó siendo un laboratorio de exploración con trabajos por encargo, se transformó en una productora que de pronto necesitó pensar (se) en clave de narrativas regionales. En ese contexto, nació *Alén*.

²⁴ [Site officiel du Festival et du Marché international du film d'animation d'Annecy \(annecy festival.com\)](http://Site%20officiel%20du%20Festival%20et%20du%20March%C3%A9%20international%20du%20film%20d%27animation%20d%27Annecy%20(annecy%20festival.com))

4.4.1. Una historia para contar: *Alén de la Patagonia*, la versión sureña de *Zamba*

Con la convicción de empezar a contar historias locales, los creadores de *Alén*²⁵, pensaron en hacer una versión patagónica de *La Asombrosa Excursión de Zamba*, serie animada que fue creada en 2010 por Fernando Salem, Sebastián Mignoga y Nicolás Dardano y estrenada ese mismo año en Canal Encuentro.

Alén, que significa Claridad en Lengua Mapuche, es una nena de 10 años que tiene como mascota a su perro Ayún (Amor, en lengua Mapuche) y que cada verano visita a su abuela Carmen en Villa Aliwé. Durante sus extensas estadías, experimenta diversas aventuras en compañía de su amigo Beto.

Imagen 19: Presentación de *Alén de la Patagonia* en su estreno en Paka Paka, 2023.



Fuente: IUPA Toons. Disponible en: [\(379\) Alén de La Patagonia - YouTube](#)

²⁵ Disponible en: [\(341\) Alén de La Patagonia - YouTube](#)

Cada capítulo aborda un mito o leyenda popular de la región con la mirada puesta en la conservación de la biodiversidad y el respeto a la vida. Luego de trabajar durante bastante tiempo sobre el guión para la serie, el equipo IUPA Toons decidió incorporar a Mariano Rojo, guionista con trayectoria en contenidos infantiles.

“El proceso fue súper largo. Trabajamos primero con un guión interno. Planteamos sinopsis cortas de cada capítulo (sobre un total de 8). Luego, cuando empezamos a trabajar con Mariana (Loterszpil), nos dimos cuenta que lo que nos faltaba era el conocimiento del público o audiencia. Por ahí nosotros trabajamos siempre con influencias estéticas que no estaban en sintonía con la audiencia. Así que comenzamos a trabajar con Mariano Rojo más que nada brindándole información sobre los personajes de Beto y de Alén.” (Ziaurriz Culla, 2024)

Con el trabajo previo de diseño de personajes y algunas certezas en cuanto al rumbo de cada capítulo, Mariano Rojo comenzó a trabajar más en profundidad con los guiones.

“Mariano Rojo tiene la experiencia de haber trabajado para productos de Paka Paka (como *Minimalitos*, 2017). Tiene varios hits de guión con respecto a eso y por lo mismo hizo una especie de traducción de lo que estábamos haciendo de acuerdo a la adaptación al formato y a nosotros nos ayudó a entender las infancias. Nosotros estábamos contando como si Alén fuera un cortometraje y era una serie. Eso fue de gran ayuda. De hecho, hoy Mariano también es docente en IUPA.” (Martínez, 2024)

Para el director de animación Dante Di Giovanni, las instancias de elaboración del guión fueron muy enriquecedoras y representaron un gran aprendizaje: “Lo bueno es que el proceso fue súper abierto. Recibíamos versiones de Mariano (Rojo) y con Matías (Tondato) las revisábamos, les agregábamos chistes, gags, etc.”

Fueron un total de cinco años de trabajo desde el germen o la idea en el 2018, hasta su estreno en Paka Paka en agosto de 2023.

4.4.2. De mitos y leyendas: los relatos clásicos que re-versiona *Alén*

La mirada común acerca de construir narrativas situadas encontró terreno firme en los mitos y leyendas populares de la región. Partiendo del concepto de elaborar temáticas reconocibles por la población patagónica, pero a su vez apelando a contenidos más universales como los mitos y leyendas, el equipo de IUPA Toons agrupó aquellos relatos que la cultura popular cuenta y vuelve a contar a lo largo del tiempo.

Cabe destacar que para el caso de *Alén* los mitos se orientan más hacia lo espiritual referido principalmente a la cosmovisión de los pueblos originarios y las leyendas se basan en eventos o personajes reales o históricos de la cultura de esa misma región. En todos los casos se trata de narraciones que apelan a elementos mágicos o sobrenaturales y culminan con una enseñanza o mensaje.

Los capítulos entonces se nuclearon de la siguiente manera:

- **Capítulo 1: La leyenda de Tren Tren y Kai Kai:** Se trata de un mito ancestral mapuche que se basa en la dualidad del universo. Teniendo en cuenta los movimientos de los cuerpos de agua, Tren Tren y Kai Kai son dos fuerzas subterráneas y complementarias encarnadas en la figura de serpientes. En este capítulo se delinea la presentación de los personajes y el rol que tendrá cada uno al momento de vivenciar el mito. Beto se muestra temeroso ante la intrepidez de Alén mientras que Ayún oficia de ayudante (muchas veces involuntario) para el avance de la trama. La abuela Carmen, por su parte, tiene el rol de propiciar información o canales de acceso a ella para que los niños se animen a la aventura.
- **Capítulo 2: El cóndor y el amancay:** es una leyenda que nace al pie del Cerro Tronador en San Carlos de Bariloche. Narra las desventuras de una joven indígena enamorada del hijo de un cacique, llamada Amancay. Su amado se enferma y ella sube hasta la cima del cerro en busca de una flor amarilla para elaborar la pócima para la cura. Sin embargo, un cóndor se le acerca y le prohíbe arrancarla salvo que

ella en retribución le entregue su corazón. Desde entonces, la flor amarilla con puntos rojos (que emulan la sangre derramada por la joven) que crece en la montaña es nombrada como Amancay. En este capítulo, se aborda la leyenda con humor y son los propios personajes quienes deben subir a lo más alto del cerro para conseguir un ejemplar de la flor preferida de la abuela Carmen.

- **Capítulo 3: La magia del huemul:** El huemul es un ciervo austral en peligro de extinción y absolutamente escurridizo. Avistar un huemul no es tarea fácil en la Patagonia, por lo que alrededor de este hermoso animal se ha construido el mito de que se trata de un ser mágico, fantasmal. En este capítulo, Alén y Beto se sumergen en el bosque para retratar a una familia de huemules.
- **Capítulo 4: La canción de la lluvia:** se trata de un canto para invocar el poder de los dioses sobre la tierra. En este capítulo, los amigos van a ver una Machi (Chamana de la cultura mapuche) para que logre que la lluvia pare. Gracias a ella conocen la leyenda de las lágrimas del cielo y el ciclo de la lluvia.
- **Capítulo 5: La noche de las frutillas:** aquí la abuela Carmen cuenta el proceso de siembra y cosecha de las frutillas en luna llena. El cielo se cubre de nubes, por lo que Alén y Beto vuelven a pedirle a la Machi que los ayude a despejar el firmamento.
- **Capítulo 6: Gigantes de Viento:** Valle Encantado en la Patagonia se llama así porque las formaciones rocosas de origen volcánico adquieren la apariencia de castillos, leones y catedrales. En este capítulo, Alén y Beto improvisan una avioneta para ir en busca de Ayún, atrapado por un grupo de barriletes que viajan por el viento.
- **Capítulo 7: Donde hubo fuego:** la actividad volcánica propia de esta región es narrada a través de un campamento que realiza Alén con su abuela Carmen, quien se encuentra con un amor de la juventud que actualmente es Guardaparques y les cuenta acerca del proceso que llevan a cabo las cenizas en el ecosistema.

- **Capítulo 8: El Monstruo de Villa Aliwé:** el monstruo del Lago Nahuel Huapi en San Carlos de Bariloche inspira esta historia en la que la protagonista se dirige hacia un glaciar para dar con la criatura de aguas heladas. Al ser el último capítulo de la primera temporada, Beto recapitula las aventuras de unas vacaciones llenas de sorpresas y que están por llegar a su fin.

El formato seriado permitió que con el correr de los capítulos se conocieran en profundidad los personajes, que al mismo tiempo comenzaron a identificarse con propuestas sonoras y momentos divertidos de gags. Las líneas que siguen desandan el camino del proyecto en coproducción con Paka Paka.

4.4.3. 8 capítulos: La coproducción con Paka Paka

Luego de ganar el financiamiento en Animation! Ventana Sur, el equipo se encontró con un territorio fértil para dedicarle tiempo y profesionalidad para así alcanzar calidad broadcast. Mariana Loterszpil recuerda: “En paralelo, fui conversando con Paka Paka para saber si les interesaba el contenido. El proceso duró más de 2 años, se estrenó en el canal en agosto de 2023 y tuvo bastante repercusión”. (2024)

Todo el equipo coincide en señalar que la sola posibilidad de estrenar la serie en Paka Paka representó un desafío enorme que además despertó dudas e inseguridades.

“Fue el cierre de un largo proceso. Todo el proceso lo vivimos con mucha incertidumbre. Nos preguntábamos si estábamos capacitados para hacer algo así. El susto fue cuando nos dimos cuenta que todo lo teníamos que hacer desde acá. Al principio pensamos que Paka Paka nos iba a mandar gente capacitada para el proceso, profesionales en animación y no, nosotros nos habíamos metido en esto y lo teníamos que resolver.” (Di Giovanni, 2024).

Lo que descubrieron en el proceso es que el canal había encontrado en ellos un grupo de profesionales que estaban a la altura de las circunstancias y que tenían una historia para contar.

Para Ezequiel Zaiurriz Culla, el temor se hizo presente:

“Cuando arrancó teníamos mucho miedo, hablábamos entre nosotros y no estábamos seguros. Pero a la vez nos dimos cuenta de que teníamos un estilo propio, que nos identificaba. Hicimos un contenido con una estética que no se había visto en Paka Paka.”
(Ziaurriz Culla, 2024)

En el camino y luego de recorrer la grilla de programación del canal, el equipo comenzó a advertir que la propuesta de Alén era verdaderamente potente y diferente a lo que figuraba en la programación diaria.

Nicolás Martínez, con algo más de recorrido, sostiene:

“Primero anclados en que todos apoyamos la política pública de comunicación. Es lo que uno desea, que exista una política pública como Canal Encuentro y como Paka Paka. Son como usinas en las que se promueve la producción de contenidos audiovisuales argentinos, con intereses regionales y federales de calidad. Nosotros veíamos que Paka Paka representaba un poco esa idea de canal mainstream, pero con identidad propia, con contenidos de calidad. Nosotros decíamos bueno, es el lugar al que llegar. Llegar ahí es jugar en primera, correr en fórmula 1, todas las metáforas que se nos ocurran. Estar en Paka Paka era ese regocijo y esa responsabilidad.”
(Martínez, 2024)

La coproducción con Paka Paka estableció cronogramas de trabajo más rígidos, con fechas de entrega de cada capítulo y un decálogo de calidad que debía cumplirse sin miramientos. En este contexto, las exigencias hicieron que todo el equipo mejorara los

estándares con los que venía trabajando y contratara además siete pasantes de la tecnicatura en animación que luego de graduarse se convirtieron en docentes de la carrera.

La construcción sonora también se encontró con una vara alta. Tanto Marcos Joubert como Matías Tondato, coincidieron en inspirarse en referencias de distintos videojuegos para el universo sonoro de *Alén*. La idea principal fue mixturar los sonidos propios de las caricaturas animadas con el hiperrealismo de los videojuegos.

“Los sonidos los creó Matías Tondato a través de Foley. Quisimos hacer sonido más real, nos queríamos alejar de los sonidos típicos de los dibujos animados como por ejemplo Hanna Barbera. Por eso los truenos, los golpes de madera, las pisadas, los pájaros, todo es foley. Tomamos en cuenta el leitmotiv. La apertura de cada capítulo es una abreviatura del leitmotiv que está al final, en los créditos. De ahí salieron climas de suspenso o de intriga. Después los personajes también tienen su propia canción. Beto, por ejemplo, cuando inventa algo tiene su leitmotiv.” (Joubert, 2024)

Para el caso de las voces de los personajes de la serie, luego de varios castings, encontraron en Abril Lagos, una estudiante de locución de IUPA, al personaje de Alén. Darío Dimeglio es personal no docente de la institución, pero además doblajista internacional que hizo voces en el Capítulo 1 y los padres de Dante Di Giovanni, que son actores, hacen las voces de la abuela Carmen y del Guardaparques que aparece en el Capítulo 7.

En paralelo al estreno en Paka Paka, la serie participó de festivales regionales como el Festival Audiovisual de Bariloche (FAB) y el Festival Audiovisual de Neuquén (FAN). A continuación, se reseña brevemente el recorrido de este contenido animado.

4.4.4. *Alén* en festivales de cine: las experiencias en el FAB y en el FAN

Durante el año 2023, *Alén de la Patagonia* comenzó un recorrido en diferentes circuitos luego de su estreno en Paka Paka. De este modo, participó como muestra fuera de competencia en el mes de septiembre en la 11° Edición del Festival Audiovisual Bariloche (FAB), en octubre en la 2° Edición del Festival Audiovisual Neuquén (FAN) y luego en la 10° Edición del Festival A Rodar Escuelas organizado por la Provincia de Río Negro.

Imagen 20: Equipo IUPA Toons en Proyección de *Alén de la Patagonia* en Festival Audiovisual Neuquén (FAN, 2023)



Fuente: Diario Río Negro online.

En cuanto a la participación de este contenido en el FAN, Candela Bermúdez, Subsecretaria de Enlace Cultural de la Municipalidad de Neuquén destacó:

“El paso de *Alén* por el FAN fue muy significativo por ser una realización local, íntegramente patagónica, con personajes

autóctonos, diálogos y voces cercanas, con referencias visuales que son conocidas por las infancias de la zona, impronta que se ve por estar pensada y ejecutada por realizadores patagónicos. Todo eso la convierte en un producto audiovisual diferente a la oferta de la tele. Sin dudas su paso por el FAN fue importante porque demostró que tenemos historias para contar y que son interesantes, que los y las niñas se “enganchan” y les resulta atractivo, y hasta se sorprenden de que los personajes “hablen como ellos”. Además, permite cerrar el círculo de la cadena de valor de una producción audiovisual exhibiendo un producto local en el incipiente festival de cine de la ciudad.” (Bermúdez, 2024)

Asimismo, desde la coordinación de IUPA Toons, se está trabajando en otros circuitos de exhibición y en otros formatos para expandir la narrativa de *Alén*:

“En el FAN estuvimos en una muestra especial para infancias durante 2023. También proyectamos en el FAB, en el Festival A Rodar Escuelas y recientemente en un festival en Uruguay. Se está exhibiendo en Israel con un contrato y también en España se está trabajando para que se pueda exhibir. Además, estamos trabajando en un cortometraje. La propuesta de producción era hacer un viaje (estilo road movie), inaugurar con un corto cinematográfico la idea de que Alén podía recorrer diferentes lugares del país como San Luis o Misiones. Pensamos en que se termina el verano y la abuela de Alén le regala un viaje que va de la cordillera al mar. El corto se llama *Rupu: una historia de Alén de la Patagonia* que tiene que ver con la vuelta del sol. Ese viaje que atraviesa toda la Patagonia es un cambio de umbral porque Alén está terminando su infancia y se conecta con su abuela en un viaje que tiene que ver con el sol. Alén no conoce el mar y su abuela la lleva como alguna vez su propia abuela la llevó al mar, donde nace el sol. Tiene una mística y en ese viaje se conectan un montón de personajes. La idea es mostrar que se trata de un viaje espiritual también, de transformación.” (Martínez, 2024)

El proyecto de cortometraje para expandir el universo de *Alén*, se presentó a líneas de fomento del INCAA. “El año pasado (2023) ganamos un premio de producción del

INCAA que debíamos cobrar en diciembre, pero aún hoy estamos sin novedades. Si el dinero llegara a ingresar rinde menos de la mitad que en diciembre pasado.” (López Gargiulo, 2024)

A pesar de las dificultades presupuestarias, el equipo continúa trabajando. Ziaurriz Culla destaca que “la idea del corto es explorar otro circuito, pero con el mismo universo de *Alén*. Ya sabemos cómo funciona en televisión, ahora queremos ver cómo funciona en este otro formato”. (Ziaurriz Culla, 2024) Asimismo Martínez añade: “La universidad no tiene una partida presupuestaria definida para financiar proyectos artísticos. Paga los salarios, eso es una gran inversión de IUPA, pero no hay un fondo para por ejemplo etapa de desarrollo”. (Martínez, 2024) Es por eso, que al tiempo que se avanza en el proyecto, se continúa en la búsqueda de mercados y de financiamiento.

4.5. Consideraciones finales del capítulo

La conformación de IUPA Toons como casa productora de contenidos animados en el seno de una Universidad pública encuentra su origen en tres grandes momentos. El primero de ellos tuvo lugar en el año 2012, cuando el equipo docente del laboratorio de animación decidió dar un paso más y fundar una productora-escuela. A partir de entonces, el desarrollo de proyectos comenzó a desplegarse en dos grupos: por encargo y autogestivos. Fueron algunos años de ensayo y error, de experimentación con las técnicas aplicadas a la publicidad.

El segundo momento de relevancia se dio en el año 2017, cuando el cortometraje *Final Feliz* obtuvo reconocimiento a nivel nacional e internacional, siendo seleccionado en competencias oficiales de distintos festivales. Allí, el equipo empezó a transitar un camino de apertura hacia otros formatos y circuitos de exhibición. IUPA Toons, además de ser una productora de contenidos animados por encargo, también se transformó en un semillero de ideas y de historias para contar.

El tercer y último momento fue la obtención del premio Platino a la Industria en Desarrollo de Animation! Ventana Sur, cuyo aporte dinerario permitió adquirir equipamiento e invertir en recursos humanos para desplegar una serie animada con sello local. A partir de ese momento, IUPA Toons empezó a tener una identidad propia con una manera de contar situada y enraizada en la Patagonia que despertó el interés de Paka Paka con la propuesta de coproducción y el posterior estreno en el año 2023.

IUPA Toons es desde entonces, la referencia en animación universitaria para la Patagonia y encarna una prueba irrefutable: para hacer animación de calidad es necesario tener **historias para contar, formación de profesionales y políticas públicas de fomento a la producción y a la exhibición**. Estos tres pilares fundamentales son los que en los últimos meses comenzaron a agrietarse. La esperanza está en que los pilares sean como el junco que se dobla, pero siempre sigue en pie.

Imagen 21: De izquierda a derecha Dante Di Giovanni, Marcos Joubert, Ezequiel Ziauriz Culla, Sergio Paci Horno, Victoria López Gargiulo y Nicolás Martínez. Abajo: Clara Beverini. 2024.



Fuente: archivo personal

CAPÍTULO 5. CONCLUSIONES. Los desafíos de la animación argentina

Abordar los desafíos de la producción de contenidos animados se presenta como una empresa necesaria para un contexto como el actual, con profundas transformaciones en lo referido a formatos, técnicas y hábitos de consumo. Es preciso a su vez hacer una diferenciación entre generar proyectos desde la centralidad porteña o hacerlo desde el denominado interior del país.

“En los derroteros del campo de la animación, concebido como espacio de lucha por el reconocimiento y la legitimidad, advertimos la presencia dicotómica de dos posiciones: una, la de mayor consolidación, que adscribe a una lógica empresarial-comercial (ligada a las industrias culturales donde prima el “modelo Hollywood” y el publicitario); y otra vinculada a la experimentación y a la creación artística. A lo que se añade, para dotar de una configuración particular de la situación argentina, las tensiones gestadas entre la producción inscripta en Buenos Aires y el interior del país, esta última prácticamente “desconocida” y silenciada.” (Siragusa, 2013: 2)

A lo largo de la última década, el desarrollo de canales estatales como Paka Paka y de mercados de negocios como Animation! Ventana Sur, han contribuido a achicar la brecha de acceso entre Buenos Aires y el resto del país. Por eso, la intervención del sector público se volvió necesaria y urgente dado que la principal brecha de acceso es y ha sido siempre la simbólica.

“El Río de la Plata ha impuesto formas de contar que ya son una cuestión hegemónica. Entonces poder producir acá desde una universidad, en un espacio de animación que por diferentes circunstancias ha sobrevivido al tiempo es algo valioso y que tiene su propia forma de contar. Desde afuera tiene ese aire fresco, nosotros no lo vemos, pero desde afuera se siente. Eso está piola porque habla bien del proyecto de universidad o de pensar la política pública de educación federalizada y de pensar que es enseñar formas de contar el audiovisual con autonomía, con otra mirada que no está

contaminada con formas ya pre-escritas o prediseñadas. Me parece que ese es el valor de la productora y de la universidad.” (Martínez, 2024)

Encontrar pantalla para contenidos situados asoma como un norte a seguir en un contexto mundial en el que la tendencia es homogeneizar formas de contar para las audiencias globalizadas. Como señaló en páginas previas Mariana Loterszpil, lo distintivo de Latinoamérica con respecto a los países de Europa es que tiene interés por ir a fondo con temáticas de derechos humanos y de agenda pública, sin pretensión de equipararse con el mainstream norteamericano y su estandarización narrativa.

La pregunta inevitable: ¿Qué queremos narrar para poder narrarnos a nosotros mismos? ¿Para qué y para quiénes se hace animación en Argentina en general y en la Patagonia en particular?

5.1. La sobrevida de la producción de animación nacional

Entonces, ¿cómo sobrevivir a una industria en constante cambio que reclama contenidos pre-formateados de consumo masivo global? La animación, a diferencia del cine con actores o el documental, tiene la particularidad de poder camuflarse en otras identidades étnicas, culturales y sociales. Un animador o animadora argentina puede crear contenidos para Asia, Europa u Oceanía en la comodidad del living de su casa. El rastro identitario queda entonces escondido en los intersticios del binomio digital. ¿Pero ese es el camino? ¿La identidad debe quedar al margen? ¿O la identidad también es un bien exportable?

“Cuando terminé de estudiar diseño gráfico, fui aprendiendo animación de manera autodidacta y tampoco sabía qué tanto mercado o trabajo podía llegar a tener. Pensaba en que quizás debía trabajar para afuera. El hecho de que se produzca acá, que se hagan cosas que hablen de nosotros y que muestran nuestra identidad

también para el resto del mundo, es una muestra de que se puede hacer algo desde acá. Yo soy de Córdoba y cuando vine a vivir a General Roca todo el mundo me decía ¿qué vas a hacer? ¿de qué vas a trabajar? Y ahora pienso que el trabajo que estoy haciendo acá no sé si podría hacerlo en otro lugar. Todo el mundo me decía que me tenía que ir a Buenos Aires o quedarme en Córdoba. Pero bueno, me encanta decir que hicimos algo patagónico desde la Patagonia, hablando de cosas de acá.” (López Gargiulo, 2024)

Cabe asimismo la pregunta sobre qué es lo que muestran las historias situadas, es decir, cuál es su valor cultural que trasciende el hecho artístico del producto audiovisual. Hay aspectos de la narrativa que se trasladan a otros ámbitos, como el deseo de conocer lugares a través de lo que nos muestra una pantalla:

“Hacemos productos audiovisuales animados porque es el medio que elegimos para expresarnos, es para mostrarnos a nosotros mismos, nuestras ideas, dónde estamos. Me pasa que el compartir lo que veo acá con amigos o con personas que viven en otros lugares, para mí es importante. Yo veía animé y veía cosas de Japón y quería ir ahí por la comida, los lugares. Esa herramienta la puedo usar yo para mostrárselo a otra gente y que esas personas digan “me gustaría ir a la Patagonia para ver cómo es ese cielo que aparece en *Alén* o cómo son los huemules”. Es compartirnos. Los contenidos que hacemos en IUPA Toons son para cualquiera que esté dispuesto y sea curioso de conocer.” (López Gargiulo, 2024)

Utilizados en favor de las narrativas, los avances tecnológicos de la era digital son un gran aliado para los contenidos animados en nuestro país. Con menos presupuesto y mayor celeridad, es posible llevar a cabo producciones de calidad. Sin embargo, las inquietudes alrededor de su emplazamiento en el corto plazo, aparecen como grandes interrogantes para explorar:

“Cada vez tenemos más recursos y más herramientas para contar. Hay mucha ebullición con relación a la animación, las plataformas

están muy ávidas de ese tipo de contenido. Al mismo tiempo hay una transformación gigantesca en la economía del conocimiento que nos tiene a nosotros y a las próximas generaciones como protagonistas y la pregunta es ¿Cómo haremos el año que viene o en 5 años? ¿Cómo estaremos contando series? No lo digo por la amenaza de perder el trabajo sino con relación a la forma de contar.” (Martínez, 2024)

A la preocupación sobre cómo contar se suma la del financiamiento y la de la generación de circuitos de exhibición de proyectos. Si bien es cierto que todas las productoras de contenidos animados de Argentina obtienen gran parte de sus ganancias de la publicidad -entre ellas IUPA Toons-, también ocurre que para gestar propuestas escalables a nivel mercados con posibilidad de coproducción con otros países, es necesario el empuje estatal a través de líneas de fomento y creación de eventos que propicien esas alianzas.

Pensar en una dicotomía entre lo privado y lo estatal es caer en la misma trampa de contraponer lo analógico con lo digital o lo mainstream con lo autoral. Para que una productora privada en Colombia llegue a querer producir con una productora argentina, es necesario que los Estados gestionen eventos de negocios y fomenten la articulación entre sectores, entendiendo que las industrias culturales son un valor agregado de los países y que producen capital tanto económico como social.

5.2. El piso de las políticas culturales no encuentra techo

Para que las historias regionales existan tiene que haber antes centros de formación que las fomenten, profesionales que las impulsen y estados que ayuden en su financiamiento y difusión. Como cualquier industria, la animación necesita de incentivos para crecer. Esa es una verdad de perogrullo, aunque en los tiempos que corren parece que lo obvio no lo es tanto.

Argentina tiene una tradición en formación audiovisual y de animadores forjada por la voluntad de los pioneros autodidactas. Gracias a eso, hoy las universidades y escuelas forman a los profesionales que luego crearán valor para nuestra industria. Los contenidos animados desarrollados desde las casas de altos estudios tienen el doble valor de constituirse como oportunidades de profesionalización para estudiantes y ser formas situadas de narrativas regionales que de otra manera no podrían generarse.

La gestación de políticas públicas para federalizar el acceso a pantallas de aire como Paka Paka o Encuentro y su consecuente legislación respaldatoria, hicieron posible que durante la última década florecieran estudios de animación en el territorio nacional que produjeron contenidos para esos espacios, al tiempo que lograron visibilidad para gestionar y avanzar en otros mercados de escala internacional.

Lo preocupante hoy es que el recorte en materia presupuestaria para universidades restrinja la oferta académica, que la reducción de partidas para organismos como el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA), la Televisión Digital Abierta, entre tantos otros, limite el desarrollo de proyectos con sello regional y que entonces, efectivamente el piso de las políticas culturales se convierta en el subsuelo de los contenidos con identidad.

5.3 Hay luz al final del túnel: desafíos e ideas para la animación argentina

El panorama no parece muy alentador, entonces, ¿Por qué hacer animación? “Porque es lo que nos apasiona. Al ser una productora universitaria nuestro contenido sirve para educar a futuros colegas con contenidos permeables para todas las edades.” (Paci Horno, 2024)

Para Mariana Loterszpil, la Inteligencia Artificial (IA) llegó para quedarse y representa algunas posibilidades y otras tantas dificultades:

“La veo complicada, cada vez más por la situación que estamos atravesando. Hay muy poco apoyo. Tampoco hay que olvidarse del rol de la Inteligencia Artificial en la animación para bien y para mal. Para mal porque va a dejar a mucha gente sin trabajo, como por ejemplo locutores, y para bien porque te acelera procesos que eran muy largos y así achicar presupuestos, que por lo general suelen ser muy altos. No veo buenas perspectivas sobre todo porque estamos en un marco político que no está ayudando.” (Loterszpil, 2024)

La mirada de Loterszpil coincide con la del animador Ignacio Lillini con respecto al futuro de la animación:

“En el contexto actual veo complejo el desarrollo de la animación argentina que en los últimos años venía teniendo un crecimiento muy importante gracias a las políticas públicas de fomento a la producción que permitían la especialización y el despliegue de proyectos profesionales. Siento que en este último tiempo está peligrando el desarrollo de la animación como venía siendo y es preocupante porque eso va a hacer que menos cantidad de personas puedan dedicarse a esto y deban volcarse a otro tipo de mercados más enfocados a trabajos por encargo. Eso sin dudas da menos posibilidad de contar nuestras propias historias. Aun así, la animación siempre se reinventa en un trabajo colectivo para lograr una obra que, sin contar con los fondos necesarios, se hace igual para defender la identidad cultural.” (Lillini, 2024)

En una posición tal vez más optimista, Silvina Cornillón sostiene que la esperanza está en la creación de talento, así lo detalla:

“Creo que es un futuro desafiante para todo el sector audiovisual en general, no exclusivamente para el sector de animación. No sólo por el contexto actual del país, sino también en lo que respecta a cambios y fusiones de televisoras, de canales e incluso de plataformas. Es un momento en el que quizás hay un poco de compás de espera sobre los contenidos que se están comprando. Confío en el talento de la gente del sector y en la capacidad de resiliencia y en ese sentido los

proyectos van a seguir creciendo. Obviamente, hay que buscar nuevas alternativas y estrategias, pero hay algo propio del hacer animación que tiene que ver con los tiempos, con la paciencia y eso finalmente termina sumando en las pilas que se les ponen a los proyectos y en la capacidad de encontrar soluciones. Esto de pensar fuera de la caja aplica mucho al sector.” (Cornillón, 2024)

Pensar fuera de la caja, ser resilientes y entender el momento bisagra que está viviendo la animación global se presentan como mantras ante la incertidumbre generalizada:

“Nosotros siempre decimos que somos chiquitos. Viendo noticias del mundo, sabemos que el ambiente está raro. Se han cerrado canales icónicos como Cartoon Network. Algo súper monolítico o estable puede cambiar. También aparecieron las plataformas y otras cosas en relación al streaming con el e-tubing, que son nuevas formas de trabajo. Por ahí lo bueno de la actualidad es que cualquiera con muy poquito equipamiento puede encarar proyectos. Siempre hay que ir para adelante. Yo estoy muy agradecido de poder trabajar de esto y cuando se da la oportunidad meterle para adelante.” (Paci Horno, 2024)

Lo único seguro es seguir contando historias: “Hacemos historias localizadas, situadas, pero también, pinta tu aldea y pintarás el mundo. Nuestras historias son muy particulares, pero a la vez universales.” (Ziaurriz Culla, 2024)

Frente a los avances tecnológicos y los grandes cambios que éstos suponen para la producción de contenidos animados, aparece un rasgo irremplazable que es la humanidad de poder trabajar con otros para contar nuestras historias:

“Creo que, de todos modos, viendo el vaso medio lleno, en la vuelta de todo, siempre va a prevalecer lo interdisciplinario y que haya humanidad, un rastro de humanidad en la escritura de un guión, un rastro de humanidad en la imperfección de algún dibujo. Me parece

que esas cositas van a ser las que triunfen. Creo que vamos a tener una explosión de contenidos muy bellos pero muy genéricos o impersonales y vamos a estar esperando entonces a que peguen la vuelta y vengan de nuevo al salón de la *old school* para contar historias piolas, humanas.” (Martínez, 2024)

Los nuevos escenarios son desafiantes y requieren no sólo de una mirada aguda en cuanto a las dimensiones técnicas y económicas sino también en las sociales y culturales:

“El futuro de la animación es Cooperativo, pero lo pienso así en todas las disciplinas del arte en general. Tenemos que pensarlo así. En todo lo que queramos hacer tenemos que empezar a colaborar con los pasantes, con otras universidades, con otras productoras. El futuro es colaborativo y es multidisciplinario.” (Ziaurriz Culla, 2024)

Este estudio comenzó preguntándose ¿Cuáles fueron las condiciones previas que permitieron la creación de la productora IUPA Toons, qué implicancias tiene desarrollar contenidos audiovisuales animados desde una productora universitaria de la norpatagonia y por qué es necesario hacer animación desde esta región?

Para conocer el contexto previo a la inscripción de IUPA Toons en el escenario actual, primero se recorrieron los inicios de la animación internacional, los distintos momentos de la disciplina en Argentina y la relación entre los pioneros y la formación de profesionales. Ahí se cristalizaron dos realidades: que nuestro país cuenta con una importante tradición animada, y que su crecimiento fue posible gracias a la instalación de centros formativos en todo el territorio nacional y a los avances tecnológicos que tuvieron lugar sobre la segunda mitad de la década del 90.

El contexto del nacimiento de IUPA Toons en 2012 puede describirse así: había una ley de medios que proponía un nuevo esquema en la distribución de contenidos

federales; había canales nacionales con enfoques situados y necesidad de construir narrativas propias, regionales y singulares; había universidades distribuidas en el territorio con incentivos a la producción propia; había talento y profesionalidad para crear contenidos de calidad tanto para nuestro país como para otros mercados. Aun manteniendo la centralidad en Buenos Aires, el horizonte productivo desde las provincias se amplió notablemente.

Es por eso que, desde su creación, IUPA Toons convivió con otro centenar y medio de productoras nacionales de contenidos animados, la gran mayoría de ellas emplazadas en Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Provincia de Buenos Aires, Córdoba y Santa Fe. En el panorama patagónico, constituyó la punta de lanza de la creación animada, con un trabajo sostenido de doce años y productos diversos con recorrido en festivales, mercados audiovisuales y exhibición en pantallas.

La industria animada argentina tiene grandes posibilidades de crecimiento, aun siendo pensada por la gran mayoría de la literatura existente como una técnica más al servicio del lenguaje audiovisual. La animación que se produce en el interior del territorio nacional tiene mucho que contar. Estudiarla y pensarla inscripta en un contexto más amplio es importante pues tal vez arroje algo de luz sobre las oportunidades que brinda y los desafíos que representa.

En el último período, el panorama del audiovisual animado comenzó a modificarse. A los cambios internos de política nacional los acompañaron las transformaciones en el mercado global de la animación impulsados por los avances que implica la IA y el metaverso.

Estos tiempos parecen sugerir un compás de espera, no obstante, ocurre que animar significa *dar vida*. Y vivir es urgente.

Listado de cuadros:

Cuadro 1. Aspectos del Metaverso que expanden laboralmente la animación

Cuadro 2. Relevamiento de datos generales del sector animado en Iberoamérica

Cuadro 3. Distribución de casas productoras por provincia (2019)

Cuadro 4. Estrenos de largos animados en Argentina 1960-2010

Cuadro 5: Estrenos de largos animados en Argentina 2011-2023

Cuadro 6: Datos de presupuesto, financiación, empleo y equipos de trabajo en series animadas de Iberoamérica.

Cuadro 7: Distribución por provincia de los centros formativos de animación

Cuadro 8: Producciones IUPA Toons 2012-2016

Cuadro 9: Producciones IUPA Toons 2017-2019

Cuadro 10: Producciones IUPA Toons 2020-2023

Listado de gráficos:

Gráfico 1. Mapa general del sector animado en Iberoamérica

Gráfico 2. Distribución de productoras y centros formativos en Argentina

Gráfico 3. Dificultades para la producción de series en Iberoamérica

Listado de imágenes:

Imagen 1: Fenaquitoscopio (1833) creado por el físico belga Plateau y el matemático austríaco Stampfer.

Imagen 2: reproducción en secuencia fotográfica del galope del caballo por Muybridge

Imagen 3: frame de *Humorous Phases of Funny Faces* de Stewart Blackton (1906)

Imagen 4: frame de *Flowers and Trees* de Walt Disney (1931)

Imagen 5: frame de *El apóstol* de Quirino Cristiani (1917)

Imagen 6: frame de *El mono relojero* de Quirino Cristiani (1938)

Imagen 7: frame de *El empleo* de Santiago Bou Grasso (2008)

Imagen 8: Frame de *Puerto Papel* de Álvaro Ceppi (2015)

Imagen 9: Frame de *Pájaro* de Carlos Montoya (2022)

Imagen 10: Afiche de *Viaje a Marte* de Juan Pablo Zaramella (2004)

Imagen 11: Edificio de IUPA en General Roca, 2024

Imagen 12: Edificio de IUPA en General Roca, 2024

Imagen 13: Lanzamiento cortos pinturerías El Dante.

Imagen 14: Gráfica piloto *Las desventuras de Caos y Percance* (2014)

Imagen 15: Frame de *Lua de Noche Episodio 1* (2016)

Imagen 16: Frame de *Lua de Noche Episodio 7* (2016)

Imagen 17: Frame *Final Feliz* (2017)

Imagen 18: Frame presentación *Actitud Pintino* (2019)

Imagen 19: Presentación de *Alén de la Patagonia* en su estreno en Paka Paka, 2023

Imagen 20: Equipo IUPA Toons en Proyección de *Alén de la Patagonia* en Festival Audiovisual Neuquén (FAN, 2023)

Imagen 21: De izquierda a derecha Dante Di Giovanni, Marcos Joubert, Ezequiel Ziaurriz Culla, Sergio Paci Horno, Victoria López Gargiulo y Nicolás Martínez. Abajo: Clara Beverini. 2024.

Anexo 1: entrevistas realizadas, perfil de los entrevistados

Entrevistado	perfil
Mariana Loterszpil	Productora ejecutiva, Brand Manager, Gestora cultural, Consultora especialista en contenidos y producción infanto-juvenil. Fue parte fundadora del canal Encuentro y Paka Paka, Directora del canal TECTv, Manager de contenidos en Discovery Kids, y en la actualidad, es la Directora Ejecutiva de Latinlab, ONG dedicada a la investigación, capacitación y producción de contenidos para las infancias. Asesora en producción Ejecutiva de IUPA Toons
Nicolás Martínez	Coordinador general y productor ejecutivo en IUPA Toons
Dante Di Giovanni	Director de Animación, Ilustración, Storyboard y Diseño de personajes IUPA Toons
Ezequiel Ziaurriz Culla	Asistencia de Dirección, Storyboard, Diseño de personajes y props (utilería) en IUPA Toons
Victoria López Gargiulo	Diseño de fondos, composición, diseño de personajes y Storyboard en IUPA Toons.
Sergio Paci Horno	Diseño de animación, postproducción y efectos. Delivery de material final en IUPA Toons.
Marcos Joubert	Composición y producción musical, mezcla de sonido en IUPA Toons.
Silvina Cornillón	Coordinadora Animation! Ventana Sur (INCAA) Ha trabajado como productora de animación por más de 15 años.
Ignacio (Chaky) Lillini	Animador Cordobés de la Asociación de Productores de Animación de Córdoba (APA)
Candela Bermúdez	Subsecretaria de Enlace Cultural de la Municipalidad de Neuquén - Equipo organizador Festival Audiovisual Neuquén (FAN)
Diego Carriqueo	Director Artístico del Festival Audiovisual Bariloche (FAB) desde la primera edición hasta el año 2022. Actualmente forma parte del equipo organizador en calidad de programador. También es programador del FAN

Bibliografía

- Bartolomé, Beatriz y Farías José (2019) Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana. México, Ed. Farías.
- Bendazzi, Giannalberto (2004) Definir la Animación - Una propuesta
- Bernardo, N. (2017). Paka Paka: contenidos audiovisuales infantiles para la creación de nuevos públicos en Argentina, en el período 2010-2015. Infancias, derecho a la comunicación y procesos de subjetivación. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Quilmes, Bernal, Argentina. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/2270>
- Diesing, Paul 1972 Patterns of Discovery in the Social Sciences (Londres: Routledge & Kegan Paul).
- Di Palma, Carolina (2017) Convergencia digital Canal Paka Paka. En Irigaray, F. y Lovato, A (Eds.) Comunicación Post Convergente. Rosario: UNR Editora.
- Di Palma, Carolina (2021) MINILAB PAKA PAKA. Investigación cualitativa desde el punto de vista de los estudios culturales latinoamericanos. Disponible en: <https://www.argentina.gob.ar/noticias/el-minilab-de-pakapaka-dio-conocer-una-nueva-investigacion-sobre-consumos-interactivos-en>
- Gómez, A. (2018) Modos de interpelación de contenidos infantiles en el contexto de la convergencia. Aproximaciones al estado del arte. Actas de periodismo y comunicación Vol.4, N° 1. La Plata, FPyCS.
- González, Alejandro y Siragusa, Cristina (2013) Poéticas de la Animación Argentina (1960-2010) Córdoba, Ed. Barbarie.
- González, Néstor Daniel et al. (2017) Transiciones de la escena audiovisual: perspectivas y disputas. Bernal, Universidad Nacional de Quilmes.

- Hernández, María Lorenzo (2022) Proyecto investigador con A de Animación, la experiencia de una revista de investigación sobre imagen animada. Universidad Politécnica de Valencia.
- Jenkins, Henry (2008) *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación.* Barcelona, Paidós.
- Kirchheimer, Mónica. (2012) *Caminos del cine de animación argentina contemporánea.* Segundo Congreso Internacional Viñetas Serias, Bs. As.
- Manrupe, Raúl (2004) *Breve historia del dibujo animado en la Argentina,* Buenos Aires, Libros del Rojas.
- Murolo, L y Del Pizzo, I (2022) *Cultura Pop,* Buenos Aires, Prometeo.
- Murolo, L (2013) *La asombrosa excursión de Zamba. Un viaje animado por la historia en la televisión pública argentina.* Chasqui Revista Latinoamericana de Comunicación N° 122.
- Sáenz Valiente, Rodolfo (2008) *Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva.* Buenos Aires, Ediciones de La Flor.
- Sampieri, Roberto (2014) *Metodología de la Investigación,* 6ta. edición, México, McGraw-Hill.
- Scolari, C.A., Bertetti, P. y Freeman, M. (2014). *Transmedia Archaeology. Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines.* Londres, Palgrave Macmillan UK.
- Siragusa, Cristina (2013) *Una aproximación a la animación nacional: apuntes teórico-metodológicos,* Universidad de Villa María, Córdoba.
- Universidad Nacional de Villa María – Universidad Nacional de Córdoba
- Stam, Robert. (2000). *Film theory: an introduction.* Reino Unido: Wiley-Blackwell.
- VVAA, (2010). *Estéticas de la animación.* Madrid: Maia ediciones.
- Wells, Paul (2009) *Fundamentos de la animación.* Barcelona, Parramón Editores.

- Ziaurriz Culla, Ezequiel (2022) IUPA Toons, Dibujos Animados en la Patagonia, Trabajo Final de Licenciatura en Artes Audiovisuales, Instituto Universitario Patagónico de las Artes.

Legislación:

- Ley de Educación Nacional 26206/2006. Disponible en: [Texto completo | Argentina.gob.ar](#)
- Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual Ley 26.522/2009. Disponible en: [Infoleg](#)
- Ley Argentina Digital 27.078/2014. Disponible en: [Texto completo | Argentina.gob.ar](#)
- Decreto de Necesidad y Urgencia 267/2015 Disponible en: [Texto completo | Argentina.gob.ar](#)

Filmografía, series y publicidades:

- Blackton (Director) (1906) *Humorous Phases of Funny Faces*
- Bou Grasso (Director) (2015) *Padre*
- Cohl (Director) (1908) *Fantasmagorie*
- Cristiani (Director) (1917) *El Apóstol*
- Cristiani (Director) (1931) *Peludópolis*
- Cristiani (Director) (1938) *El mono relojero*
- Disney (Director) (1942) *Bambi*
- Herzog (Director) (2010) *La cueva de los sueños olvidados*
- IUPA Toons (Productora) (2012) *Las aventuras de Pintino y Pistacho* (Publicidad)
Disponible en: [Las aventuras de Pintino & Pistacho \(youtube.com\)](#)

- IUPA Toons (Productora) (2014) *Las desventuras de Caos y Percance: el proyecto de ciencias* (Cortometraje) Disponible en: [Las desventuras de Caos y Percance \(youtube.com\)](#)
- IUPA Toons (Productora) (2015) *Pintino y sus amigos* (Publicidad) Disponible en: [Pintino y sus amigos - CAP1- Un domingo sin tele \(youtube.com\)](#)
- IUPA Toons (Productora) (2016) *Lua de Noche* (Publicidad) Disponible en: [LUA TEMP01 EP03 MAR DE NOCHE 2016 \(youtube.com\)](#)
- IUPA Toons (Productora) (2017) *Final Feliz* (Cortometraje) Disponible en: [Final Feliz \(2018\) Cortometraje de Animación- Happy Ending- Animation Shortfilm \(youtube.com\)](#)
- IUPA Toons (Productora) (2019) *Actitud Pintino* (Publicidad) Disponible en: [ACTITUD PINTINO CAP 2 \(youtube.com\)](#)
- IUPA Toons (Productora) (2023) *Alén de la Patagonia* (Serie de Televisión). Disponible en: [\(379\) Alén de La Patagonia - YouTube](#)
- Lillini (Director) (2021) *Llovía*
- Lumière (1895) *La sortie des ouvriers des usines Lumière à Lyon Monplaisir* (*Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir*)
- Malabar (Productora) (2017) *Robotia*
- Mignona (Director) (2011) *La Asombrosa Excursión de Zamba*
- Montoya (Director) (2022) *Pájaro*
- Quintero (Director) (1942) *Upa en Apuros*
- Reynaud (Director) (1892) *Pobre Pierrot*
- San Honorio (Director) (2023) *George Pal: un Marciano de Hollywood en Argentina*
- Zaramella (Director) (2004) *Viaje a Marte*
- Zaramella (Director) (2011) *Luminaris*

Páginas web:

- [¡Animación! – Ventana Sur \(animation.com.ar\)](http://animation.com.ar)
- [Anuarios – INCAA | Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales](#)
- [Catálogo de Cine Argentino – Catálogo de Películas INCAA](#)
- [Home - ASIFA](#)
- [Juan Pablo Zaramella: «Me preocupa el futuro del cine en Argentina» — Radix \(radixanimacion.com\)](#)
- [Site officiel du Festival et du Marché international du film d'animation d'Annecy \(annecyfestival.com\)](#)