



UADE

Universidad Argentina de la Empresa

Trabajo de investigación Final

Tema: Industria 3d en Argentina

Autores:

- Bevilacqua, Hernan. LU 132903
- Sereni, Andres. LU1022691
- Wallace, Cristian. LU 138355

Tutora: De Arteché, Monica

AÑO: 2014

Abstract:

Español:

En el siguiente trabajo usted podrá conocer a grandes rasgos como fueron los inicios de la Industria de la animación en nuestro país y propiamente dicho, de la animación 3D.

Usted podrá encontrar aquí los principales proyectos realizados en nuestro territorio y los más emblemáticos a nivel internacional, pudiendo ver como de a poco se fue gestando todo lo concerniente a este rubro.

Después entraremos en un hilado más fino, mostrando un análisis del mercado argentino, sus características, así como también la actual legislación aplicable en esta materia.

Por otro lado se verán las perspectivas a futuro de la Industria, sus problemas a resolver y mostramos dos casos emblemáticos a nivel internacional y local, de manera que usted pueda ver los distintos enfoques de management que dichas productoras utilizaron o utilizan hoy en día.

Por último usted verá las oportunidades a futuro que se visualizan para el desarrollo en nuestro país, así como entrevistas a personas que hoy en día trabajan en el rubro, las cuales cuentan sus experiencias y opiniones respecto de los temas que en este trabajo se tocan.

Palabras clave: Industria de la animación, análisis del mercado, legislación, perspectivas a futuro, problemáticas, management, oportunidades.

English:

In The following paper you will find how the beginning of the 3D animation industry started developing in our country.

You will be able to find the main projects made in Argentina that had international repercussion as well as being able to see how it all begun.

Then you are going to see come aspects of the National market, it characteristics and legislation.

On the other hand , in this text you will find the future perspectives on the 3D animation industry, the main problems there need to be solve, explaining the differences between to different production companies , one from another country and the other one from Argentina, for you to see 2 separate ways of managements techniques.

Last but not least , we are going to expose the future opportunities that this developing industry has in our country, and some interviews we made to people that are currently working on this type of companies, were they talk about several items that we describe in this paper.

Keywords: Animation industry, market analysis, legislation, future prospects, problematic, management, opportunities.

Índice

1. Introducción/justificación.....	5
a. Preguntas	5
b. Objetivos.....	6
c. Alcance.....	6
2. Marco Teórico	
a. Capítulo 1: "Introducción a la industria de la animación 3D en la Argentina"	
i. Nacimiento de la industria en la Argentina.....	7
ii. Primer trabajo realizado en 3d en el país.....	8
iii. Evolución del sector de animación nacional.....	9
iv. Principales Productoras nacionales y Competidores externos	13
b. Capítulo 2: "Análisis financiero /económico/legal del Mercado"	
i. Tamaño y características del mercado.....	14
ii. Legislación aplicable al sector.....	16
c. Capítulo 3: "Perspectivas a futuro"	
i. Polo tecnológico y audiovisual.....	18
ii. Problemáticas en la industria del cine a nivel local.....	22
iii. Estrategias de Management.....	24
iv. Oportunidades a futuro de la industria nacional.....	27
3. Metodología de investigación	
a. Tipo de investigación.....	31
b. Instrumentos de la investigación.....	31
4. Trabajo de campo	
a. Cuadro de Constructos.....	32
b. Análisis de Entrevistas.....	33
c. Tabla de comparación.....	40
d. Gráficos de Osgood.....	41
5. Conclusiones	43
6. Implicancias.....	45
7. Bibliografía.....	47
8. Anexos	
a. Preguntas de entrevistas.....	50
b. Entrevistas.....	51
c. Indicador FODA.....	69
d. Nota en "La Nación" a entrevistado Eduardo Graña	70
e. Extractos de DVD proporcionado por el INCAA.....	74

1. Introducción / Justificación

La intención de nuestro trabajo es mostrar y explicar al lector como esta industria en crecimiento se desarrolla y evoluciona en nuestro país, así como también sus perspectivas a futuro, revelando sus problemáticas actuales y sus oportunidades.

Comenzamos con una breve introducción mostrando los comienzos en Argentina, donde hacemos foco en los principales proyectos que dieron inicio a la animación en nuestro país, así también como la evolución de sector, la cual es nuestro segundo pilar, donde nombramos alguna de las principales productoras nacionales.

Analizamos el mercado en donde se desarrollan, señalando datos de evolución y números de facturación para indicar en qué marco está situado el sector. El marco legal en el que se desenvuelven las productoras es muy poco regularizado, por lo que mostramos las condiciones en la que se normalizan las instituciones. Problemas sindicales y condiciones contractuales de los empleados poco formalizadas, son situaciones comunes en este rubro. Con respecto a la perspectiva a futuro de la industria, desarrollamos las problemáticas que tienden a aparecer en un sector en vía de desarrollo, como también varias oportunidades que año a año van apareciendo. El avance de la tecnología y la tendencia a la mejora que hay en este sector tan poco poblado, permite que las oportunidades de mejora sean moneda corriente, por lo que estar al tanto de las tendencias permitiría a las empresas de la industria de la animación tener una ventaja sobre las demás.

1.a. Preguntas

¿Cuál es el origen de la industria 3d en nuestro país y por qué importantes empresas mundiales eligen Argentina para trabajar?

¿Cuáles son los principales desafíos con los que se enfrenta la industria actualmente y a futuro?

1.b. Objetivos

Describir el nacimiento de la industria de animación en el país focalizándonos en los proyectos más importantes y explicar cuáles son los principales atributos de la industria Argentina y porque pueden ser atractivos para los mercados externos

Reflexionar la situación actual del negocio y proyectarla a futuro.

1.c. Alcance

Hacemos foco en la industria de animación 3d a nivel local, dejando de lado cuestiones técnicas de producción. Nuestra mirada está centrada en el mercado argentino, comparándolo con el internacional.

2. Marco teórico:

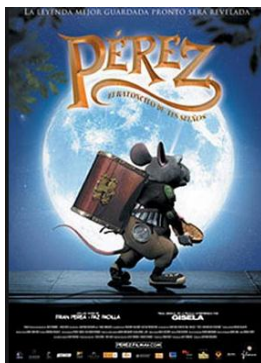
2.a. Capítulo 1: *“Introducción a la industria de la animación 3D en la Argentina.”*

2.a.i. Nacimiento de la industria en la argentina

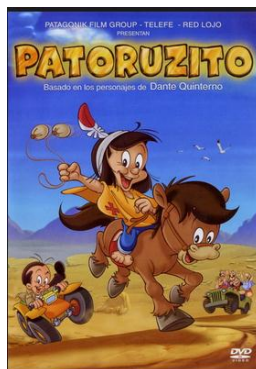
Antes de comenzar a desarrollar la introducción de esta industria, haremos una breve descripción del servicio de animación 3d, diferenciándolo de los dibujos animados.

“En una ANIMACIÓN 3D por ordenador no estamos dibujando. Lo que hacemos es construir y modelar en 3 dimensiones cada uno de los elementos, actores y escenarios que aparecen en todas las escenas. El software que utilizamos nos permite generar esas formas, aplicarles todo tipo de características superficiales, iluminar la escena y mover cualquier cosa, ya sea un actor, una luz o una cámara” (Cristóbal Vila, 2006)

Se puede decir que la película Manuelita (1999) fue el largometraje que genero un cine orientado hacia la animación producida en nuestro país con una continuidad. A partir de este momento, dado el éxito que tuvo, se despertó el interés de productoras que se lanzaron a la realización de largometrajes animados. Las películas más destacadas son Patoruzito I y II, El arca, Isidoro, El ratón Pérez (película que utilizo los primeros recursos 3d en un largometraje masivo). Todas estas fueron muestras de que la producción nacional puede ser exitosa. Gracias a estos trabajos los primeros galardones comenzaron a llegar:



(Figura - 1)



(Figura - 2)



(Figura - 3)

_En 2005 la ciudad de Buenos Aires recibe por parte de la UNESCO un reconocimiento como la Ciudad del Diseño, incorporándola a una red mundial de ciudades creativas.

_En el 2006, durante la realización de la Semana del Diseño, se lanza la Asociación Argentina de Cine de Animación, reconocida en 2007 como ASIFA Argentina. Dado este acontecimiento el día internacional de la animación, se celebra el 28 de octubre de cada año.

2.a.ii. Primer trabajo realizado en 3d

Sin embargo el primer trabajo realizado en el país bajo el concepto de “primer película 3d en Argentina” fue *Boogie, el aceitoso*. La misma fue realizada en el 2009 por la compañía Full Dimensional Entertainment, compañía líder en la región en producción de contenidos 3D de impresionante realismo y sorprendentes efectos. Antes hubo otros proyectos sin embargo ninguno se caracterizó por una total producción nacional.



(Figura - 4)

“Durante la producción 3D se estrenó un sistema de encriptación de material digital y su correspondiente generador de llaves único en la región. Este proceso fue realizado con certificados digitales propios, lo que permitió desligarse completamente de los estudios de Hollywood y masterizar un largometraje 3D 100% de industria nacional. Este nuevo proceso realizado bajo el standard de calidad FULLD 3D, dio como resultado un producto sin

precedentes que indudablemente romperá el molde del resto de las películas 3D estrenadas hasta el momento.”(Axxon, 2009)

Este proyecto marca un antes y un después en la industria ya que se demostró como la capacidad de los recursos humanos argentinos pueden tener valor ,diferenciándose de los estándares internacionales, sin dejar de ofrecer un producto de calidad.

2.a.ii. Evolución del sector de animación nacional

En Argentina la animación es tan joven como tan grande es su potencial a futuro. El 70% de las agencias surgió en los últimos 8 años, el otro 30% tiene menos de 3 años de experiencia. Emprendimientos que van desde estudios pequeños formados por 5 a diez personas, hasta equipos más conformados, compuestos por más de 50 empleados organizados en distintos departamentos, es lo que hoy en día compone a esta nueva industria.

Según confesó Enrique Avogadro, Director de Industrias Creativas de la Ciudad, “Se trata de un sector joven y dinámico, que se comenzó a configurar hace menos de 10 años y que ha tenido un crecimiento acelerado a nivel nacional y local. Contamos con una industria rica, actualizada, creativa y admirada por el mercado internacional. Es un sector que va tomando forma y estamos trabajando con ellos para darle espacios de crecimientos y la posibilidad de mostrar sus productos al mundo” (Avogadro, 2011)

La mayoría de la producción de estas agencias argentinas tiene como destino fronteras extranjeras, donde las empresas aprovechan de los bajos costos de la industria nacional y de la creatividad latente en el país, para producir sus propios montajes.

El 96% de las industrias dedicadas a la animación son de capital nacional, el otro 4% es de procedencia extranjera.

Según Francisco Cabrera, ministro de Desarrollo Económico de la ciudad de Buenos Aires. “Son sectores de alto valor agregado que generan empleo de calidad y son naturalmente exportables. Sin duda, éste es uno de lo más pujantes, y apuntamos a que Buenos Aires pueda mostrar un sello propio en esta materia” (Cabrera, 2013)

Se espera que el crecimiento a partir del 2014 sea más notorio aun que en el pasado. A raíz de la evolución del sector fueron apareciendo nuevas productoras, donde se permitió el aumento de trabajadores especializados en este ámbito y conllevó una nueva salida laboral para varios.

Según la Encuesta al Sector Animación de la Ciudad de Buenos Aires, un estudio elaborado por el Observatorio de Industrias Creativas (OIC), en 2011, se identificaron unas cincuenta empresas que tienen a la producción de animación como actividad principal en Buenos Aires. Se espera que este número haya aumentado un 30% a este 2014.

Aunque en Argentina la animación tiene alrededor de un siglo de existencia, fue recién durante la última década que esta industria se profesionalizo y creció rápidamente.

En cien años de animación nacional, el 80% se hizo en los últimos diez años. Por ejemplo entre 2002 y 2006 se estrenaron 6 largometrajes animados mientras que se estrenaron alrededor de 15 largometrajes desde 2007, entre ellas esta Metegol, que fue vista por más de 2 millones de personas y fue un éxito de la animación argentina.

Hay un dato que llamo la atención en el Festival internación del Nuevo Cine Latinoamericano celebrado en Cuba en el 2012, del total de 27 productoras que compiten en dicho festival, 7 eran productoras argentinas. Fue el país con mayor presencia de Latinoamérica, algo que no es poca cosa y que muestra el crecimiento de esta industria en un plano internacional.

Pero aunque la información puede sorprender a más de uno, lo cierto es que en los últimos años Argentina se ha consolidado como un creador de arte animado. En función a este rubro se esperan grandes avances y un crecimiento pronunciado. La creatividad argentina da sus frutos y abre distintos caminos a un nuevo panorama.

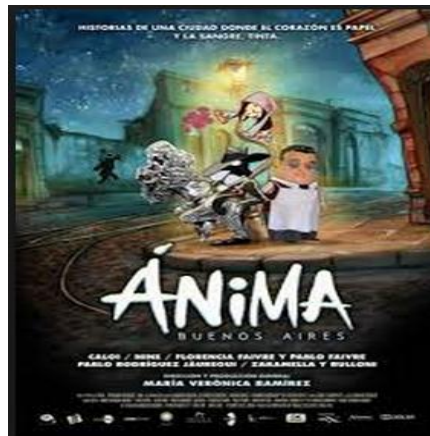
En menos de 5 años el país pasó de estrenar una película animada por año a, por ejemplo en el 2013 estrenar 4 las cuales pueden ver a continuación:



(Figura - 5)



(Figura - 6)



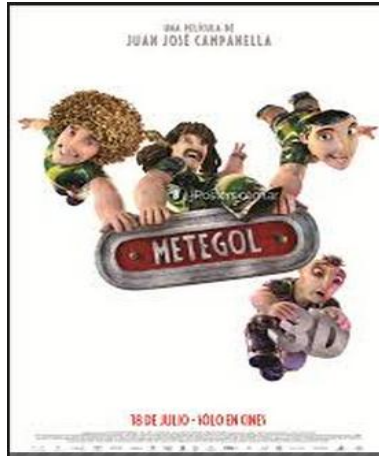
(Figura - 7)



(Figura - 8)

Hoy en día existe un interés por nuestro país y la región ya que nuestros productores ofrecen costos de producción más baratos con una alta calidad en animación, haciendo que el objetivo a lograr de ahora en más sea la sinergia entre los distintos países de Latinoamérica creando así un nexo entre productoras independientes y proveedores de servicios. Pero esto no es todo, también nuestra región como ya hemos visto es productora de contenidos originales como los enunciados anteriormente y a continuación.

El proyecto más emblemático hasta la fecha en Nuestro país ha sido producido por la productora Catmandu de Juan José Campanella , ganador del premio Oscar por su película "el secreto de sus ojos", con el largometraje animado llamado "Metegol"; el cual posiciono a la Argentina como nunca antes entre los principales productores audiovisuales fuera de Hollywood.



(Figura - 9)

Represento un impulso importante para la industria nacional por ser la primera película en incorporar tecnología 3D, recaudando \$ 385.924.173 millones de pesos y teniendo más de 12.947.422 millones de espectadores.

Rosana Manfredi, una de las organizadoras de Expotoons, en la exposición internacional de cine de animación que se llevó a cabo en el Centro Cultural San Martín, analizó el fenómeno: "Queremos tener cada vez más producciones de animación de buena calidad que se exporten para generar divisas, hemos tenido mesas muy interesantes en el festival con distintas personalidades. En general, los festivales en todo el mundo son mercados, lugares de encuentro, en este caso, en Expotoon tuvimos una mesa del foro latinoamericano de la que participaron productores y directores de Chile, Brasil y Argentina que hablaron del crecimiento de los tres países y en general de toda América Latina que creció y mucho este año", explicó Manfredi a Tiempo Argentino. (Infonews, 2013)

2.a.iv. Principales productoras nacionales y competidores externos

A continuación enunciamos en el siguiente cuadro las principales productoras de contenido 3D del país.

PRODUCTORAS NACIONALES
JPZtudio
Hook Up Animation
Zur Animación
Tatanka Animation
Pattern TV
Nuts Studios
Encuadre
Manos Digitales
3DN
Clack Studio
Toma Virtual
Patagonik Animación
Illusion Studios
On TV
Can Can Club
Full Dimensional Entertainment
Smilehood

(Prochile.com, 2013)

Los principales exponentes el mercado externo en materia de animación 3D pueden verse listados a continuación.

- Cartoon Network

- Disney -Pixar
- Fox
- MTV
- Natgeo
- Universal Channel
- Nickelodeon
- Dream Works

2.b. Capítulo 2: “Análisis financiero /económico/legal del Mercado”

2.b.i. Tamaño y características del mercado

El mercado global de la animación 3D se estima que esta entre los \$ 100 billones de dólares, donde el 77% esa abocado al mundo del diseño web, el 10% al e-learning y por último el 13% entretenimiento.



(Prochile.gob, 2013)

El rápido avance de las tecnologías hizo posible que en estos últimos 10 años la industria haya crecido exponencialmente, así también con el aumento en la demanda del mundo publicitario y del entretenimiento en los canales de TV, internet, y en el mundo de los videojuegos, siéndolos principales mercados Estados Unidos, Canadá, Japón, Francia, Gran Bretaña y Alemania.

El sector hoy en día en la Argentina abarca publicidad, efectos especiales, software, videojuegos, largometrajes y series de televisión, y provee de productos o servicios a conglomerados globales, como Disney-Pixar, Discovery Networks y DreamWorks de USA; europeos, como Canal Plus, de Francia; o latinoamericanos, como Televisa, de México. Y en cuanto al área local, gracias a la ley de medios que obliga a todos los canales a tener programación infantil, se ha abierto un horizonte promisorio para el desarrollo de esta actividad. **(Prochile.gob, 2013)**

No se posee una cifra exacta sobre la envergadura del negocio en términos absolutos en Argentina, por falta de cifras oficiales, pero se sabe que en el mundo, este negocio movió en 2009 unos 177 millones de dólares. **(lanacion.com, 2010)**

Mario Muñoz Huerta, coordinador de proyectos infantiles de Televisa dijo que "la animación es un sector que en los próximos 30 años va a tener un crecimiento en América latina que duplicará al del mercado anglosajón. Tenemos un potencial enorme en la región" **(Mario Muñoz Huerta 2010)** En nuestro país esta industria sigue por decirlo de alguna manera "en pañales", Según Rosana Manfredi. **(Infonews, 2013)**

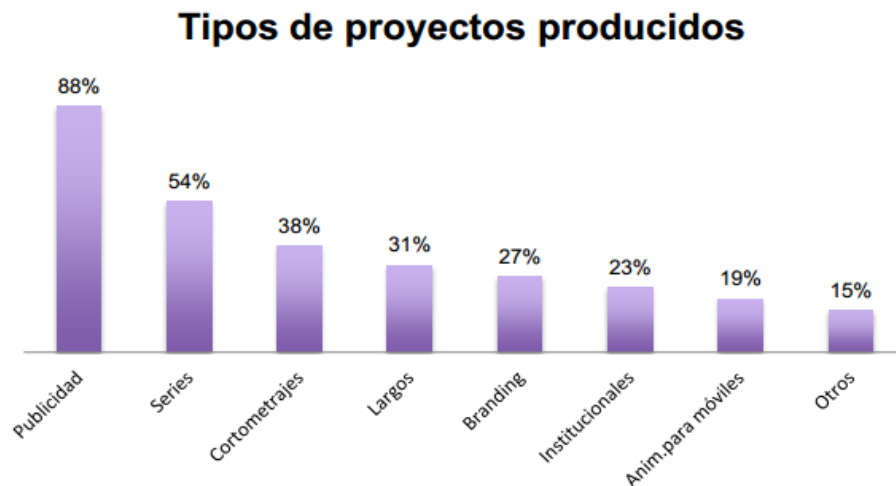
"Para hacer un largometraje, que demanda entre un año y medio y dos años de trabajo, se necesitan más de cien personas. La mayoría de las productoras tiene entre 40 y 60 empleados. Hay unas 50 productoras grandes o medianas, y otros 120 pequeños estudios, que muchas veces funcionan en casas particulares, y que también exportan" **(José Crettaz, 2010)** y el sector hoy en día dispone de una fuerza laboral que está entre los 18 y 25 años de edad en su mayor medida.

Varios clientes externos llegaron a nuestras puertas de mano de la cancillería, por medio de gestiones de la Fundación Export.Ar, aunque el INCCA y la Dirección de Industrias creativas porteña han manifestado la falta de leyes que apoyen a esta actividad.

En cuanto a la composición de la industria a nivel nacional podemos encontrar que el 96% de las empresas dedicadas a la animación son de Capital nacional, y solo el 4% de capital extranjero. A su vez el 96% de las empresas cuentan con clientes en el exterior, siendo un 75% para América Latina, seguido por Europa con 67%, luego Estados Unidos y Canadá con el 54% de las empresas, Asia con Asia con 17% y África y Oceanía con el 4%.

En cuanto a la facturación, el 50% de las empresas encuestadas informan que facturaron hasta 500.000 \$ anuales. Mientras que 38 % facturaron entre 500.000\$ y hasta 5.000.0000 pesos en 2010. (**Haciendocine.com, 2011**)

Los proyectos llevados a cabo por las empresas en el país están orientados a la producción de distintos productos audiovisuales, como podemos ver a continuación.



(Prochile.gob, 2013)

2.b.ii. Legislación aplicable al sector

Dentro de las leyes vigentes hay algunas que tienen una incidencia directa sobre el sector audiovisual. Las más importantes se encuentran las siguientes:

Ley N° 3.876, Régimen de Promoción de la Actividad Audiovisual Ley de la Ciudad de Buenos Aires

Dentro de todas sus especificaciones, las más importantes son:

_Beneficios impositivas, por ejemplo sobre Ingresos Brutos.

_Beneficios sobre los inmuebles ubicados en el distrito, como exención en el pago de alumbrado, barrido, etc.

_Facilidades para tomar prestamos que promuevan la actividad, particularmente con el Banco de la Ciudad de Buenos Aires.

_Facilitar el diseño y tendido subterráneo de ductos de fibra óptica dentro del Distrito Audiovisual.

_ Programa de Becas a la excelencia en artes, tecnología y actividad audiovisual, para graduados secundarios que deseen realizar estudios superiores en áreas relacionadas con la actividad audiovisual en instituciones con sede en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires.

Ley N° 26.522, Servicios de Comunicación Audiovisual.

La nueva ley de medios obliga a todos los canales de televisión abierta a emitir programación infantil. Abre un horizonte promisorio para las producciones de animación de este rubro que utilizan muchos recursos en 3D.

Dentro del convenio colectivo de trabajo no se especifica la labor del animador 3d por lo cual queda fuera del mismo. Esto trae aparejado que el empleado quede desprotegido ante la ley teniendo que desempeñar su labor mayormente en condiciones de informalidad. Para mostrarlo adjuntamos un extracto del convenio donde puede verse que el animador 3d no está incluido. Debería modificarse la ley para que esto cambie.

CONVENCIÓN COLECTIVA DE TRABAJO N° 235/75

ANIMADOR: Es el que realiza las puntas del movimiento según los bocetos, desarrollando la totalidad de la acción, y confeccionando los dibujos punta necesarios para que la misma sea correcta. Es el responsable de que las indicaciones del Director y Bocetista estén bien marcadas en la planilla de guion, pudiendo a su vez agregar lo que considere necesario, previa consulta al Director.

ASISTENTE DE ANIMADOR: Es quien asiste en el marcado del guion al Animador, y que puede animar fragmentos no fundamentales. Realiza las partes intermedias entre dos puntas de acción y organiza y supervisa los trabajos de intermediación. Vocaliza y comprueba que todos los dibujos que componen el plano y el film estén correctamente realizados.

2.c. Capítulo 3: "Perspectivas a futuro"

2.c.i. Polo tecnológico y audiovisual

¿Por qué el gobierno Argentino querría incentivar la industria 3d?

Se estima que la industria de la animación digital crecerá un 15% este año, generando unos US\$249 mil millones. En comparación, la industria cinematográfica alcanzaría los US\$11 mil millones, con un crecimiento del 4%.(BBC MUNDO.com, 2012)

Estas cifras, que son una proyección estimativa del 2012, explican por qué el gobierno Argentino decidió realizar una fuerte inversión que permita poder competir en el mercado de los grandes de la animación.

Antes de comenzar a desarrollar la situación Argentina a modo comparativo hablaremos brevemente de Pixar para explicar cómo una industria ya desarrollada crea un proyecto de calidad con estándares que marcan la tendencia a nivel mundial.



(Figura - 10)

Pixar realiza sus superproducciones animadas contratando profesionales *FreeLancer* por un tiempo determinado y además mantiene un equipo fijo de directores, guionistas, animadores y técnicos "que se mueven en conjunto de un proyecto a otro". Pixar duplicó en diez años su staff permanente (hoy, de unas 1200 personas).

“Los estudios Pixar se asemejan a un campo universitario (de hecho allí funciona un centro de estudios superiores, en el que se capacitan empleados y técnicos a través de clases, cursos y

proyecciones especiales). El espacio de trabajo es amplio y luminoso; sobra espacio para las actividades recreativas, tanto interiores como al aire libre, y el diseño del lugar permite rápidos y cómodos desplazamientos.” **(Marcelo Stiletano, 2010)**

Para darle un verdadero impulso a la industria en nuestro país, el gobierno en conjunto con el sector privado diagramó un proyecto de similares características en el que pueda conglomerarse una serie de factores que en conjunto permitan un desarrollo fuerte y continuo. Un espacio amplio en el que se potencien las capacidades de los empleados es el concepto que utiliza Pixar y el que se quiere imitar creando un Polo Audiovisual Argentino ubicado en la isla Demarchi.

Grandes proyectos en la animación 3d requieren grandes cantidades de capital humano que es difícil de conseguir en Argentina dadas las condiciones de capacitación con las que se cuenta hoy en día. En la actualidad ,universidades como la Da Vinci y la de Palermo ofrecen carreras orientadas a la industria 3d, sin embargo no logran cubrir las expectativas que demanda actualmente el mercado. De hecho la mayoría de los jóvenes aprende por cursos cortos o de forma autodidacta.

Gracias a producciones exitosas como las que hemos nombrado a lo largo del trabajo (principalmente Metegol) se pensó en concentrar todos los esfuerzos en un polo tecnológico que sea el punto de partida para alcanzar objetivos ambiciosos y exitosos en esta industria en crecimiento.

Hoy en día en el barrio de Palermo, Villa Ortuzar, Colegiales, Chacarita y Paternal (Capital Federal) se concentran gran parte de las productoras de nuestro país, en lo que se conoce como distrito audiovisual de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. La idea es que estas empresas tengan lugar en la isla Demarchi.



(Figura - 11)

La iniciativa se lanzó hace dos años con la intención de crear un centro destinado principalmente a la creciente producción audiovisual local que ocupará un predio de 216 mil metros cuadrados. El proyecto contempla una arena con la forma de las Islas Malvinas para albergar a 15 mil personas que podrán ver espectáculos, y el tamaño del Polo Audiovisual será similar al del Central Park en Nueva York, ya que albergará a todos los sectores vinculados con la producción de cine y televisión, así como archivos, depósitos, un hotel y el Museo de la Historia de las Artes Visuales.

También allí funcionarán el INCAA, las señales de TDA (Televisión Digitales Argentina), los canales privados y sus productoras, y habrá un espacio verde que continuará al de Puerto Madero.

Hubo que llamar a licitación, hubo prórrogas que pedían las empresas porque pedían presentar propuestas, ya que se presentaron cinco empresas. La obra se tasó en 620 millones de pesos, y el Estado pone el bien material y el capital lo pone la empresa que va a hacer la inversión.

En su totalidad, Argentina Audiovisual constará de cuatro sectores, -naves industriales, educativo, institucional y privado- distribuidos en 216.000 m², un 75 por ciento destinados al Polo Audiovisual, que se levantarán en cinco años y requerirán una inversión de 2.500.000.000

de pesos.

Las naves industriales serán destinadas a estudios de cine y televisión, archivos, así como a depósitos de maquinarias y escenografías, utilería y vestuario.

En el sector institucional se reubicarán el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA), oficinas de los canales públicos, así como de la Televisión Digital Abierta (TDA).

(Telam, 2014)



(Figura - 12)



(Figura - 13)

“En otros países con una industria 3D en crecimiento este impulso dio sus frutos. Un ejemplo de ello es Guadalajara, México, donde se dio la creación de la CCD, Ciudad Creativa Digital, un proyecto que ya tiene un avance de unos dos años. Hoy en día cuentan con 60 empresas y quieren llegar a las 500. Es un plan a 10 años. Necesitan 20 mil participantes de la industria, entre usuarios y desarrolladores, de los cuales ya tienen mil. Sin embargo no han tenido todavía un éxito (como Metegol), mientras que en videojuegos están muy fuertes y tienen dos o tres películas similares en producción.” **(Gabriel Pleszowski, 2013)**

2.c.ii. Problemáticas en la industria del cine a nivel local

En cuanto al mercado Argentino , la idea del polo digital apunta a facilitar la creación de una infraestructura para que estas empresas, cada una en su especialidad, puedan tener ventajas competitivas en el resto del mercado.

En el camino crítico, el elemento más crucial de todo esto es el recurso humano. Los números que se proyectan son unas 100 empresas, a razón de 20 personas en promedio por empresas . esto haría que se necesitaran tener 2.000 profesionales en dicho establecimiento.

Hoy en día el mercado local genera unos 27 profesionales por año . El número que se estima y necesita seria 500 por año para llegar a cumplir con este proyecto en 4 o 5 años.

Esta problemática se vio particularmente en el proyecto Metegol, donde hubo una falta de programadores Java por ejemplo. Se logró solucionar, a través del Ministerio de Trabajo, estableciendo las becas que ahora se llaman Control F. Gracias a eso se entrenaron casi 30 mil chicos. Fue uno de los proyectos más exitosos que tuvo el Ministerio de Trabajo en los últimos años. Una experiencia como esta es la que se quiere trasladar ahora en una industria que necesita recursos humanos y apoyo del estado, para poder crecer. También facilitaría ventajas como exención impositiva, infraestructura tecnológica.

Respecto al Hardware en la industria, la situación actual respecto a las importaciones es otra de las trabas que el sector encuentra para poder desarrollarse. Para poder trabajar en una película 3d se requiere gran cantidad de PCs y de una tecnología avanzada que en nuestro país no se fabrica. Esto requiere que todo tipo de recursos físicos deban importarse del exterior y ante cualquier restricción que el gobierno pueda imponer se dificulta seriamente la labor del diseñador. En la película Metegol se dio esta situación y su director Juan José Campanella hablo al respecto.

“Sí, eso fue problemático. Tuvimos mucho tiempo 40 computadoras paradas. Hubo un momento en que avanzamos a paso de hormiga porque, desde que hacíamos doble clic hasta que abría el archivo, demoraba 45 minutos. Eran tan pesados esos fotogramas que necesitábamos una red nueva. Fue un obstáculo, no fue insalvable. En cierto momento nos permitieron pasar las

computadoras, pero algo que tendría que haberse dado de un día para otro demoró meses. Me parece que, valga la redundancia, la restricción irrestricta es una política errónea. En este momento el cine -y estoy seguro que otras industrias también- está en una transformación sísmica del mundo análogo al digital. Podemos empezar a la par de los países desarrollados y esto no nos lo está permitiendo. Estamos perdiendo esa carrera de nuevo.” **(Campanella, 2013)**

Como también hemos comentado la idea es trasladar al INCAA a este polo. Con el patrocinio de Campanella se contactó a la gente del INCAA que está patrocinando el proyecto de becas Talento 3D. Son 40 becas de especialización que estarían brindando a través de recursos de software y de apoyo técnico. Ha habido una buena respuesta por parte del INCAA, pese a ser un organismo muy preparado para apoyar producciones independientes, pero muy orientado al cine tradicional.

El INCAA es un organismo autárquico dependiente de la Secretaría de Cultura de la Nación que promueve filmes locales no comerciales en sus espacios, la digitalización de 150 salas, con renovaciones de pantallas y equipamientos para los sonidos y las proyecciones locales en el exterior.

De los 300 largometrajes estrenados en el país el año pasado, 132 fueron argentinos, subsidiados con recursos provenientes de impuestos al propio quehacer. Ésta es una de las responsabilidades del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (Incaa), denominación que reemplazó a la del Instituto Nacional de Cinematografía (INC) original, creado al promulgarse la ley de cine en 1957. Posteriormente, en el 2009, se aprobó la nueva ley de servicios audiovisuales, publicitada como "una experiencia inédita en el mundo".

Según declaraciones de Juan José Campanella (quien preside la Academia Nacional de Cine) "El tema no es 'salud o cine' el financiamiento no proviene de los impuestos generales, sino de las ventas de entradas y un canon que paga la Autoridad Federal de Servicios de Comunicación Audiovisual, Afscsa (ex-Comité Federal de Radio y Televisión, Comfer) por la publicidad de la televisión". Insistió en que "no es plata que se saca a gastos más importantes" y en que "es muy virtuoso el sistema de apoyo al cine, algo que no hay que perder". **(Campanella, 2013)**

2.c.iii. Estrategias de Management.

Diferencias entre una productora internacional como Pixar, con una nacional como Catmandu.

Pixar es una compañía estadounidense especializada en animación 3d. Tiene sede en California, EEUU, y es de las más exitosas en el mundo cosechando numerosas condecoraciones por sus producciones.

Tomamos a esta empresa del ámbito internacional para tener un parámetro de las estrategias de Management que utilizan en una industria ya asentada y consolidada, que marca la tendencia del resto del mercado.

Pixar tiene cierta filosofía donde establece que las relaciones dentro de la organización son importantes y que las creencias son compartidas por toda la compañía. El principal trabajo de Management que realiza Pixar no es prevenir el riesgo, sino trabajar sobre la capacidad de recuperarse cuando la falla ocurre. **(Liberalorder.com, 2010)**

Pixar es una compañía que disfruta del riesgo y lo utiliza como motor de innovación en una industria de constante creatividad. Dentro del Management se diferencia de teorías preventivas desarrolladas por autores como Lucien G. Canton o David L. Johnson quienes manifiestan que identificar riesgos y prevenirlos de antemano es más efectivo que lo planteado por el Pixar. Consideramos que en Argentina las productoras deberían seguir las teorías preventivas, ya que la situación inestable de nuestro país, sumado a que la industria está en vías de desarrollo, establecen un escenario muy dinámico para el cual es preferible anticipar cualquier tipo de crisis. **(Lucien G Canton, 2014)**

Otra de las estrategias de Management desarrolladas por Pixar es la importancia del trato del personal. Los empleados de la compañía se manejan con ciertas libertades, donde a ellos se les da la información que necesitan pero no se les dice cómo hacerlo. De esta manera se le da a cada empleado una independencia tal, para aportar la creatividad que la compañía necesita. Según lo establecido por Mitch Ditkoff, presidente de la empresa Idea Champions (empresa de consultoría y training) las personas creativas, se auto motivan, asumen riesgos, investigan nuevas

posibilidades, se concentran en problemas y nuevos retos, son más perspicaces y están dispuestos a aprender. Este tipo de persona beneficia a las empresas. (Gestion.org, 2012)

En Argentina no se maneja de la misma manera, como veremos más adelante.

En Pixar el manejo y la motivación del grupo es muy importante. Se busca un “liderazgo feliz”, donde se inspire y entusiasme al empleado para hacer las cosas mejor y donde cada equipo colabore con otro. Colaborar es comunicación. Los líderes trabajan muy cerca de todos los empleados y no se ve tanto la diferencia según el rango, sino que hay dialogo entre todas las líneas del organigrama de producción. Esto permite tener un amplio conocimiento de lo que sucede en todo el proyecto dado que en una producción 3d todo el trabajo debe estar ensamblado. Según el grafico GRID, desarrollado por Robert R. Blake y Jane Srygley Mouton, podemos encasillar al tipo de liderazgo utilizado por Pixar dentro de un interés elevado por la gente y por el resultado. Un equipo de trabajo feliz, traerá como consecuencia buenos resultados. (Blake, R. & Mouton, J. 1973)



(Figura - 14)

Teniendo esta descripción sobre Pixar podemos en contraposición ver como la gestión de una empresa argentina como lo fue Catmandu, creadora de Metegol, se manejó de forma muy diferente.

La estrategia de management de Catmandu no tenía dentro de sus prioridades mantener empleados alegres con el objetivo de fomentar la creatividad y la sinergia en los equipos de trabajo.

La motivación de los empleados consistía en ganar prestigio por haber trabajado en un proyecto, único en su tipo en el país, pionero en la industria local, y bajo el nombre y dirección de un productor como Juan José Campanella, ganador de un Oscar, sin tener en cuenta mucho de los aspectos que Pixar si contemplaba, así como tampoco la situación de un país en un contexto de inestabilidad económica.

En el transcurso de la producción (alrededor de 3 a 5 años) siempre hubo problemas de gestión financiera. A la hora de acordar ajustes de sueldos por medio de las paritarias pocas veces se llegó a un acuerdo efectivo, culminando más tarde en un paro general de animadores en la productora.

Con el tiempo la Dirección de Catmandu llegó a tener relaciones ríspidas con el personal, lo cual hizo que la producción de la película se retrasara. Todo esto sumado a problemas financieros devenidos de una mala administración llevaron al borde de que el proyecto se detuviera.

Por otro lado según Animadores y productores de la película, había una falta de comunicación entre ellos y la alta gerencia, a diferencia de lo visto anteriormente en el caso Pixar.

En base a lo expuesto puede verse la diferencia de estrategias de management empleadas por una empresa referente frente a una nacional.

(Información sobre Metegol obtenida por personal de la empresa Catmandu , los cuales desean permanecer anónimos)

2.c.iv. Oportunidades a futuro de la industria nacional

Según Manfredi "Hace siete años era impensado que con veinte millones de dólares se pudiera hacer una película como Metegol, que ahora incluso inquieta a Hollywood"(Manfredi, 2013)

Las perspectivas a futuro son muy buenas, esta industria es aplicable a varios formatos, tales como: comerciales publicitarios, diseño y animación de identidad de marca para canales de televisión, desarrollo de contenido multimedia para móviles, videojuegos, videoclips, videos para Internet (como, por ejemplo, tutoriales), cortometrajes y películas.

Todo este abanico de opciones, abre el panorama a la oportunidad de centrarse en varios negocios. Por ejemplo, hoy en día los videos en internet son furor en la web y hay un gran volumen de gente consumiéndolos, esto permite que varias empresas que desarrollan campañas publicitarias por este medio, demanden recursos humanos para el desarrollo de los mismos. Los videojuegos es otra tendencia que día a día crece y cada vez emplea más recursos conllevando esto la necesidad de más personas especializadas en el rubro. Hay varios indicios que muestran un panorama alentador para la industria de la animación. El que más panorama abre al éxito son los relacionados al desarrollo de contenido multimedia para móviles, el celular ya es parte de la vida cotidiana de cualquier persona .Este sector está constantemente evolucionando y actualmente se necesita mucha mano de obra para lo que es el desarrollo de publicidades interactivas en la pantalla del teléfono móvil. Varias agencias nuevas han abierto sus puertas en Argentina, brindando capacitación y oportunidades laborales a varios.

Actualmente, el capital ya no es una limitación para muchos emprendimientos. Gracias a internet y a las tecnologías de informaciones y comunicaciones se pueden abaratar muchos costos, en los que antes se incurrían constantemente. Estas facilidades permiten que en apenas unos días se puede lanzar un negocio.

Sin embargo hay restricciones que complican el negocio, no solo de emprender, sino de hacerlo con éxito. Hay barreras de entrada asociadas al conocimiento y la educación tecnológica, que hacen que el negocio no sea para todos.

Los creadores extranjeros creen que para que Argentina pueda competir en el ámbito internacional, con estudios de animación del primer mundo, primero debe actualizar su

legislación y crear incentivos para fomentar esta industria. Los recursos humanos son un tema trascendental en esta industria.

El talento de los animadores debe ser trabajado y pulido para poder competir con el mercado europeo. Goralí, creador del estudio Catmandu, agregó: “Nos falta especialización, nuestros animadores son generalistas.” **(Goralí, 2012)**

Los expertos recalcan la necesidad de que se trabaje en conjunto con el Ministerio de Trabajo y el Instituto de Cine y Artes Audiovisuales (Incaa) con el fin de desarrollar un programa de becas gratuitas que permita darles los recursos necesarios a los animadores para su especialización.

"Es como una maestría en animación"**(Goralí, 2012)**. Estas becas permitirían continuar con el desarrollo de la industria y lograr un mayor nivel de capacitación en los animadores. Por otro lado, se abrirían varios puestos de trabajo nuevos y se permitiría darle un mayor impulso al sector.

Alejandro De León, country manager de Autodesk Argentina, sostuvo: "Con el patrocinio de Campanella se contactó a la gente del INCAA que está patrocinando el proyecto de becas Talento 3D. Son 40 becas de especialización que estamos apoyando a través de recursos de software y de apoyo técnico. Creo que también tiene sponsoreo por otras marcas que están de alguna manera también relacionadas con este tipo de proyectos” **(De León ,2013)**.

En base al procedimiento para poder aplicar a dichas becas, De León dijo“Tengo entendido que se les hace una entrevista, tienen que aplicar, enviar su currículum. Estamos trabajando en el nivel de base, son capacitaciones a través de Autodesk y las universidades y todas las instituciones que ya están capacitando en este tipo de tecnología. Lo que estamos haciendo es un acuerdo para que puedan acceder a todo nuestro software en forma gratuita. Después está, obviamente, capacitación ya más in situ, o sea, a través un poco de proyectos más específicos y yo diría que esto ya es el top de la pirámide en cuanto a animación, porque acá ya estamos hablando de recursos muy escasos en el mundo. Y un poco el objetivo, el sueño que tuvimos cuando planteamos esto con Gastón Goralí, director ejecutivo de Catmandú, y Juan José

Campanella fue aprovechar que lo que hizo en Argentina se transmita a la industria.”(De León, 2013)

Por otro lado en factor de impulsar esta nueva industria y fomentarla, en el 2011 se sanciona en la ciudad la Ley 3876. La misma establece un régimen de promoción de la actividad audiovisual donde se declara a dicha actividad como asimilable a la industrial en la ciudad de Buenos Aires. Esto significa que las empresas de animación tienen en la ciudad los mismos beneficios impositivos que las industrias, algo que no venía sucediendo hasta el momento.

A pesar de que las empresas de animación son relativamente nuevas, ya demuestran un grado de formalidad, ya que el 60% de estas organizaciones son de responsabilidad limitada o sociedades anónimas. Esto da una mirada al grado de evolución que las empresas de animación van teniendo y como un nuevo rubro se abre paso.

Se estima que con el avance de la tecnología y con los nuevos descubrimientos que se van sucediendo, la animación va a ir cambiando a la par de dichos sucesos. En esta época tecnológica los avances traen cambio, y los cambios oportunidades.

Por otro lado en Argentina varias universidades buscan ser parte del desarrollo de la animación, y buscan crear carreras a fines de las nuevas necesidades del mercado de la animación. En general las universidades más avanzadas a nivel mundial, lo ven como una tecnología que va a complementar otras especialidades. Por ejemplo, en México la facultad de Bioingeniería hizo motion capture de manos, con distintos movimientos, para luego con eso poder armar una mano robótica.

3. Metodología de investigación

Tomando como referencia a *Khun (1962)* sobre lo que es un paradigma, estableciéndose al mismo como una matriz que incluye opiniones, ejemplos, supuesto, pensamos que el paradigma que más se ajusta a nuestro trabajo a desarrollar es el tipo **Cualitativo**.

Esto se debe a que buscaremos tener una comprensión de las características globales del sector, sin centrarnos en datos numéricos. Nos enfocaremos en la descripción de hechos para interpretarlos y comprenderlos dentro del contexto de una industria en vías de desarrollo.

Según las proposiciones que enumera *Jacobs (1987)* podemos justificar nuestro paradigma según los siguientes puntos:

_ Inducción analítica: A través de distintas opiniones y datos obtenidos se tratará de realizar generalizaciones con el objetivo de encontrar patrones comunes.

_Proximidad: Estudiaremos el caso en el entorno en el que se desarrolla, ya que recurriremos a entrevistas personalizadas con agentes propios del sector.

_Descubrimiento de la estructura de interpretación: Buscamos concluir una realidad sin ser tendenciosos al respecto.

_Actividad dialógica: Las hipótesis previas serán puestas a prueba mediante las entrevistas para obtener un resultado consensuado.

Pensamos que no es cuantitativa, ya que misma se caracteriza por ver las cosas desde afuera, con una mirada objetiva que traduce todos los resultados en números y mediciones.

Dado que el tipo de investigación cualitativa se caracteriza por la subjetividad, autores como *Weiss y Rein (1972)* *Parlett y Hamilton (1976)* *Guba (1978)* entre otros, están a favor de los métodos cualitativos ya que consideran al método cuantitativo artificial y de alcance limitado.

Por su parte *Hollister* establece que el énfasis en el uso de métodos cualitativos se encuentra en el análisis de los procesos mientras que para los resultados, las técnicas cuantitativas son más convenientes. En nuestro caso la industria de la animación se encuentra en vías de desarrollo, en medio de un proceso, por lo cual analizar resultados aun no es posible.

3.a Tipo de investigación

Según lo enunciado por Dankle, consideramos que nuestra investigación es **exploratoria**, ya que esta temática ha sido poco analizada y estudiada dado sus pocos años de existencia en nuestro país. Al no haber sido abordada anteriormente, por medio de este tipo de investigación buscaremos explorar el tema en cuestión para poder obtener nuestras propias conclusiones.

Intentaremos explorar sobre la temática, donde buscaremos respuestas a distintas variables. Buscaremos familiarizarnos y empaparnos con la temática, a fin de conocer toda la esencia que envuelve a la industria de la animación.

3.b Instrumentos de la investigación:

Hemos elegido la entrevista como instrumento de la investigación social ya que es una técnica eficaz para la obtención de datos relevantes y significativos. Además ofrece mayor flexibilidad, puesto que el encuestador puede aclarar , repetir las preguntas y adaptarse más fácilmente a las personas y circunstancias concretas. Fuera de este punto, nuestras entrevistas son de carácter estructurado ya que las preguntas son específicas y las mismas para todos los entrevistados.

Si bien lleva tiempo creemos que dicho instrumento es el más adecuado para nuestro tipo de investigación ya que la información que es brindada por el entrevistado será de gran utilidad para las repuestas que deseamos buscar a nuestros interrogantes.

Con respecto a los objetivos trazados en nuestro trabajo, este tipo de instrumento es el elemento más oportuno ya que nos puede ofrecer distintos puntos de vistas mayormente detallados y calificados del problema en cuestión y no tan subjetivo para su respectivo análisis.

Para ello hemos decidido realizar entrevistas a personas relacionados con la industria 3d en Argentina .Elaboramos una serie de preguntas en las cuales tratamos temas de gran relevancia

en relación a este trabajo, tanto temas de visión a futuro, como de problemáticas. (*Entrevistas: Anexo*)

4. Trabajo de campo

4.a Cuadro de Constructos

CONSTRUCTOS	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS
<i>-Perspectivas a futuro de la industria</i>	_Polo Tecnológico y audiovisual. -Oportunidades. _Visión a futuro de la animación _Políticas de desarrollo	- Visión positiva o negativa de las políticas llevadas a cabo actualmente. - Visión positiva o negativa sobre el futuro de la industria - Viabilidad del desarrollo del Polo Audiovisual. -FODA.	Entrevistas Pregunta 3 Pregunta 2 Pregunta 6 Pregunta 1
<i>-Problemáticas de la industria</i>	_Capacitación _Regulación del animador _Políticas de desarrollo	-Nivel de capacitación en Argentina. - Coherencia de la actual regulación regulación del empleo de animación 3D - Evaluación de la situación actual en el país.	Entrevistas Pregunta 2 Pregunta 5 Pregunta 4

4. b Análisis de las entrevistas:

Entrevista con Federico Pizzi

Federico es animador senior que trabajo en la película Metegol y actualmente está trabajando en Cumbia Ninja, por lo cual su opinión es referente de la situación actual que atraviesa esta nueva industria en Argentina. Luego de la entrevista con Federico, podemos recalcar varios puntos importantes de la misma.

Según su punto de vista, Metegol fue un impulsante de la industria de la animación en el país, pero no tuvo la repercusión deseada y esperada por todos. Luego de la realización de la película, se esperaba una continuidad y nuevos desarrollos que nunca llegaron. Aspectos como la situación económica del país, hasta la autoestima elevada de los mismos productores provocaron que el impulso que podría haber llevado a desarrollar esta película, sea leve. Lo que si fue un aspecto positivo, es que con Metegol en Argentina se busco que los animadores se especialicen en distintas aéreas de la animación, algo que es importante para competir con el mercado internacional.

Federico recalca constantemente, la importancia del capital humano. El trato de la gente, la participación y comunicación son aspectos que no abundan en las productoras argentinas, como si se lo fomenta en las extranjeras como Pixar. Los empleados son de alto valor especialmente en esta industria, donde el trabajo se desarrolla en equipos.

Con respecto a la mirada a futuro, marca la importancia de que el gobierno apoye este sector y ayude a fomentarlo, puesto que sino el desarrollo y crecimiento no será fácil de lograr. Lo cierto es que actualmente el gobierno nacional está intentando fomentar esta industria, llevando a cabo programas de capacitación y becas.

Federico, como la mayoría, reconoce la falta de regulación que hay con el empleado de la industria 3d y la necesidad de una reformulación en los sindicatos.

Entrevista con Juliana Millan

Juliana es dueña de un importante estudio en Buenos Aires y como tal puede darnos un punto de vista y una opinión más amplia de todos los aspectos. Trabajo en Metegol en Animación bajo el mando de Campanella y conoce todo lo que esta industria puede brindar, por lo cual nos resulto muy valiosa su mirada y opinión.

Con respecto a su opinión sobre el despegue que podría haber brindado el desarrollo de Metegol, tiene un punto de vista muy parecido al referido por Federico, donde ella concuerda que fue un desarrollo muy importante y un gran punto de partida, pero piensa que la repercusión esperada no fue la deseada. Considera como un paso muy importante el lograr desarrollar la especialización en los grupos de trabajo para ir dejando la tendencia generalista de lado. Según su experiencia, esta situación se dio durante el desarrollo de la película, pero una vez finalizada la misma, se freno.

Sobre la mirada a futuro, Juliana piensa que todo está ligado a la estabilidad del país, los componentes económicos y políticos son fundamentales para permitir el desarrollo de esta industria. Remarca que las cualidades requeridas para salir a competir afuera están presentes, pero todo depende de la situación que este atravesando el país.

En relación a lo que faltaría para mejorar esta industria, recalca que la confianza en el país es importante, tal como dijo anteriormente. Dándose las condiciones y asegurando una estabilidad duradera, las productoras comenzaran a confiar y a apostar más en el desarrollo.

Cuando se le indago sobre los errores más comunes, hizo hincapié en la necesidad de los animadores de sentirse parte de los proyectos. La realidad es que los tiempos son cortos y las necesidades varias, por lo que no se da el espacio ni la importancia necesaria al desarrollo de la comunicación en las productoras.

Tiene un mirada optimista sobre el proyecto de la isla Demarchi, a diferencia de varios animadores, donde ella cree que el desarrollo de la misma será de gran importancia para centralizar productoras y lograr el desarrollo.

Irónicamente contesto cuando se le pregunto qué opinión tenía al respecto de la regulación del empleado 3d, indicando que dicha regulación no existe. Esta problemática es real y afecta mucho al desarrollo de esta industria.

Entrevista a Leandro Bevilaqua

Consideramos que entrevistar a Leandro era una opinión muy rica, ya que es parte y ejemplo del capital humano con vistas a emigrar al exterior en busca de mejores condiciones y oportunidades laborales. A lo largo de la entrevista vemos como manifiesta sus opiniones con cierta tristeza por la situación que ofrece el país para el desarrollo de sus capacidades.

Respecto a las preguntas, considera a Metegol un punto de partida, pero dadas sus expectativas de la industria 3d, no considera que aparezcan mas producciones de este tipo.

Continúa manifestando su pesimismo respecto al futuro de la animación y cree que de no haber una política que lo acompañe no podrá desarrollarse.

En cuanto al proyecto Demarchi, lo relaciona con cuestiones políticas y no ve que prospere ya que lo considera una propaganda política.

Finalmente nos brinda información respecto a la regulación del empleado de la que el es parte. Contratos a corto plazo, problemas con sindicatos y arreglos salariales confusos no aportan estabilidad a un capital que siente la necesidad de emigrar para encontrar un lugar donde poder desarrollarse profesionalmente.

Lamentablemente es un ejemplo de varios profesionales que dadas las condiciones del país creen que emigrar es la única solución posible para bienestar de su futuro.

Entrevista con Eduardo Graña

La entrevista con Eduardo Graña es una de las opiniones más importantes que incluimos en nuestro trabajo de investigación. Como hemos enunciado anteriormente ha trabajado en los proyectos más importantes de nuestro país, incluso en proyectos internacionales de peso como lo es la película Avatar. En los anexos adjuntamos una entrevista realizada por el diario La Nación “Argentinos en la avanzada del cine digital”. Dada su experiencia su opinión toma mucho valor para las conclusiones que haremos finalizadas nuestras entrevistas.

Comenzando con las preguntas podemos ver como valoriza un producto como Metegol, pero considera que no es más que un caso aislado teniendo en cuenta el desempeño que tienen las productoras encargadas de generar contenidos en nuestro país. En la medida que el nivel de las productoras no mejore, no podrán aparecer más productos como Metegol. Destaca que un modelo de negocios más claro y consistente será necesario para proyectar una industria a futuro.

Dentro de los problemas actuales en el negocio, manifiesta que las trabas a las importaciones también lo terminan siendo para el sector. Depende mucho del hardware que se adquiera para poder trabajar según las más altas exigencias que impone el mercado internacional. Esta opinión es la misma que realiza Campanella en el marco Teórico. También hace referencia a la actual situación cambiaria. Es un sector que para subsistir necesita exportar productos, y las dificultades para el manejo de moneda extranjera dificultan la agilidad de este tipo de operatorias.

Respecto al proyecto Demarchi no lo ve como un pilar en el futuro de esta industria. Opina que el hecho de conglomerar productoras, no traerá como resultado una mejor industria. Luego vuelve a enfatizar sobre el nivel necesario que requieren las productoras para que el negocio del 3d avance.

Para finalizar, considera que la actual regulación del empleado de animación no es la adecuada ya que al no entrar dentro de ningún convenio colectivo de trabajo, lógicamente el empleado no trabaja en condiciones óptimas para poder desarrollar su carrera en nuestro país con expectativas de crecimiento.

Entrevista a Luciano Longo

Mediante esta entrevista, nos permitimos tener un panorama distinto a esta industria. Por ejemplo en arquitectura es muy común el uso de la animación para poder presentar proyectos y darle al cliente una idea de su “casa” o “negocio” terminado. Por medio de renders y videos el arquitecto puede mostrar una proyección de cómo sería la finalización de la obra, dándole al cliente un espacio donde moverse y poder saber el rumbo del proyecto.

La animación no es solo para animadores, hay distintas practicas donde se puede ver representada. En este caso, el arquitecto Luciano Longo, nos permitió conocer como es su punto de vista sobre esta industria.

A Longo se lo noto muy conocedor sobre el tema, con una mirada optimista a futuro sobre esta nueva industria. En los puntos más fuertes de esta entrevista se recalca la preocupación del arquitecto por la poca regulación que hoy en día tiene esta industria, algo que abarcamos en nuestra investigación. Con respecto a la isla Demarchi, la ve como un proyecto de no tan fácil desarrollo culpa de distintas cuestiones, tanto políticas, como económicas, aunque de poder lograrse seria un impulso fuerte para este sector. Sobre la capacitación del personal en argentina, recalca que el animador argentino es una persona muy capaz y con la habilidad de “mutar” según la necesidad, convirtiendo esto en una ventaja frente a productoras extranjeras.

El capital humano es de suma importancia, y su implicancia en esta industria es vital. Por lo que tener un personal que se “adapte” significa una gran fortaleza para la industria tan cambiante y tendenciosa.

Entrevista a Camila Rocha

Entrevistar a un empleado del Incaa era uno de los objetivos que teníamos al comenzar nuestro proyecto de investigación. A lo largo de nuestro marco teórico nombramos en reiteradas ocasiones a este instituto y tener la opinión de uno de sus empleados nos parecía muy importante. Logramos acceder al area de coordinación de proyectos de animación, donde reciben trabajos que necesiten financiación, asesoramiento etc. Notamos un ambiente muy politizado con gran cantidad de pancartas en referencia al gobierno de turno.

Respecto a las preguntas vemos como se diferencia del resto de los entrevistados al mostrarnos un panorama muy alentador. Es el único entrevistado que ve con buenos ojos el futuro de Demarchi considerando que realiza grandes aportes para el avance de la industria. Tampoco cree que se cometan errores actualmente por parte del gobierno para impulsar la industria 3D y plantea algo cierto, que es que también el sector privado debe cooperar para el progreso de la animación.

En cuanto a la regulación del empleado no reconoce la falta de un marco regulatorio que de estabilidad al empleado y además resalta que es un sector con costos muy elevados quizás de alguna manera justificando la falta de normas que protejan al animador.

Entrevista a Jorge Rausch

A partir de la charla con Jorge se pueden evidenciar claramente distintas cuestiones que aclaran un poco el panorama de los problemas y situaciones actuales de la industria de animación 3D en nuestro país.

Por un lado lo que resalto a lo largo de toda la entrevista, es la necesidad de la unión un mutuo acuerdo entre productores y artistas, para que tiendan todos para el mismo lado.

Comenta que por un lado los productores de hoy en día, solo piensan en realizar negocios lucrativos, maximizando ganancias y reduciendo costos, pensando en el corto plazo, sin pensar en que esta actitud degrada la industria, haciendo que la oferta de animadores sea cada vez menor y de peor calidad, logrando que los verdaderos talentos nacionales se tiendan a trabajar en proyectos extranjeros.

Por otro lado están los artistas, que muchas veces son generalistas y no están especializados ni capacitados, los cuales hacen que la imagen de este sector se denigre.

La Falta de homologación del animador 3D en la actual ley, hace que los artistas tengan que negociar sus salarios, siendo muchas veces bastardeados, aprovechándose de sus necesidades, nuevamente dañando la oferta de animadores nacional.

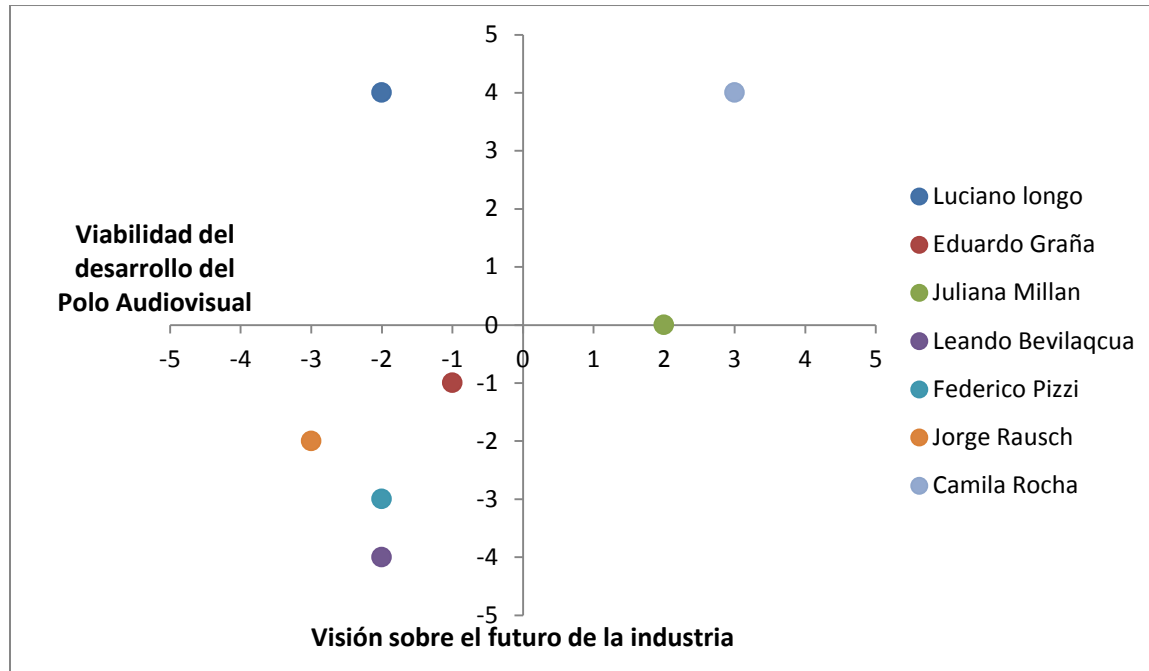
Jorge comenta que es necesario que se apueste en el país, invirtiendo en escuelas de animación, y en proyectos que se piensen a largo plazo, en pos de crear una industria fuerte, y no es réditos individuales.

También habla sobre la actual situación económica del país la cual hace que muchos proyectos independientes queden trancos, por falta de estabilidad y poder de previsión. Se Hace muy difícil según dice, llevar adelante emprendimientos con una infusión tan grande, y con presiones impositivas las cuales afectan de manera determinante los mismos.

4.c Tabla de comparación

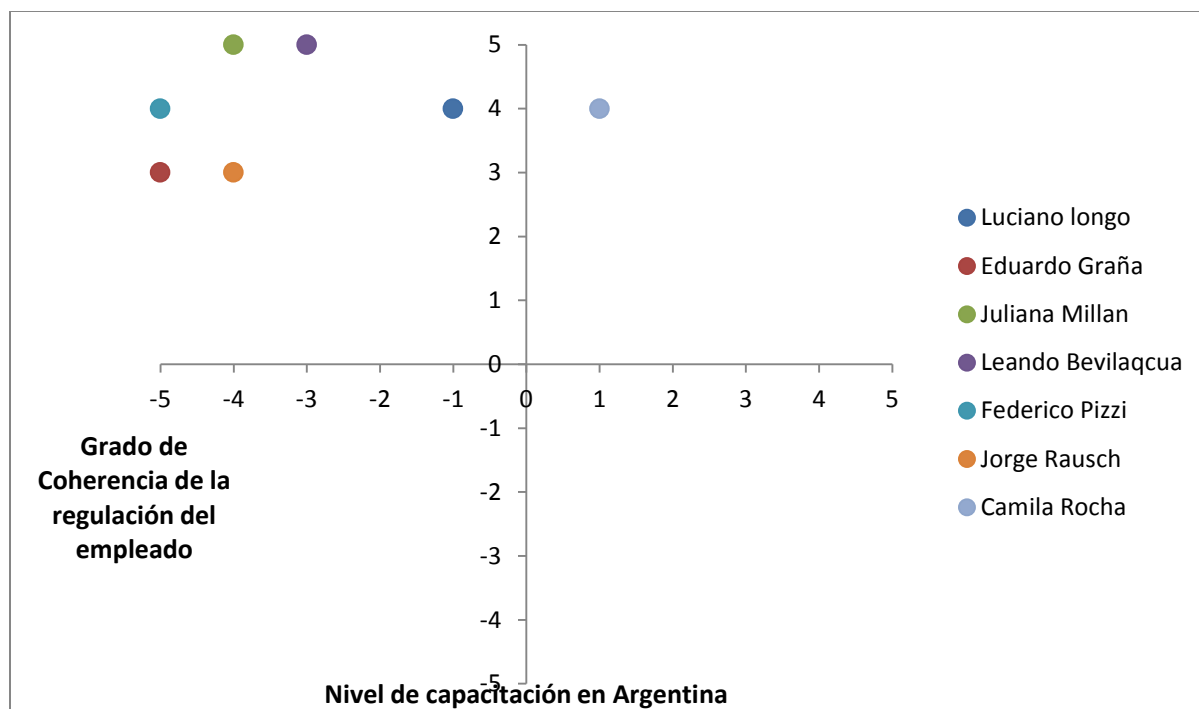
Indicadores / Entrevistados	Luciano Longo	Eduardo Graña	Leandro Bevilaqua	Federico Pizzi	Juliana Millan	Camila Rocha	Jorge Rausch
<i>Visión positiva o negativa sobre el futuro de la industria</i>	Positiva, Industria necesaria	Incierto, basado en politicas.	Negativo, futuro en el exterior	Negativa, Mirada a corto plazo.	Incierto, basado en futuras politicas.	Positiva	Negativa, solo hay pequeños proyectos
<i>Coherencia de la actual regulación del empleado de animación 3D</i>	Poca coherencia	No Existe	Poca coherencia	No existe	No existe	Normal	No existe
<i>Viabilidad del desarrollo del Polo Audiovisual.</i>	Poco Viable	Incierto	Poco Viable	Poco Viable	Viable	Viable	Poco viable
<i>Nivel de Capacitacion en Argentina</i>	Alto	Alto	Alto	Alto	Alto	Alto	Alto

4.d Gráficos de Osgood:



Este gráfico nos permite relacionar en base a la mirada del futuro de la industria, cuán posible es el desarrollo del Polo Audiovisual. La mayoría de los entrevistados no ve con buenos ojos el futuro de la animación en Argentina, lo ven muy comprometido a las políticas y desarrollos que se lleven a cabo a futuro en el país. Caso contrario es el de Camila Rocha, quien al estar relacionada con un instituto gubernamental, ve con buenos ojos el desarrollo futuro de la animación.

Relacionando la situación actual tanto política como económica del país, los entrevistados sitúan al futuro de la animación en Argentina, en un panorama oscuro. Todo esto conlleva necesariamente a la que también sitúan en su mayoría al proyecto de la Isla demarchi en un proyecto de difícil realización. Basandonos en las opiniones de los consultados, encontramos que todos piensan que de suceder dicho proyecto, sería un gran avance y logro, pero la mayoría sostiene que este proyecto no va a realizarse a futuro.



En este gráfico buscamos relacionar el nivel de capacitación que tienen los animadores argentinos y la coherencia de la regulación que sufren los mismos en relación a sus conocimientos. Los entrevistados concuerdan en que el talento y la creatividad abundan en Argentina. Los animadores argentinos están capacitados y a la hora de animar lo hacen muy bien, este gran talento y esfuerzo no se ve recompensado en relación a como están regulados laboralmente.

Es cierto que la industria es muy nueva y que todavía está en vías de desarrollo, pero eso no debería ser una justificación a la poca regulación que tiene su rubro. No hay un convenio colectivo de trabajo específico para estos trabajadores, esto permite la libertad de las productoras para actuar como gusten con sus empleados. La mayoría de los entrevistados concuerdan con esta postura, muchos de ellos se mostraron muy indignados con este tema y aguardan alguna respuesta concreta y rápida a cambio. Por otro lado, Camila Rocha y Luciano Longo ven como un proceso normal el hecho de que aun no haya un marco regulatorio establecido actualmente para esta nueva industria.

5. Conclusión del trabajo:

En base a los problemas, preguntas, objetivos planteados, y luego de desarrollar un marco teórico seguido de un trabajo de campo, donde hemos conseguido analizar varias entrevistas a personas estrechamente relacionadas a la industria de la animación en Argentina, hemos llegado a obtener una perspectiva que no es muy prometedora sobre esta nueva industria en el país.

Todo este análisis se deriva en las siguientes conclusiones.

El panorama a futuro no es alentador y la proyección de esta industria 3d no es del todo viable. En un principio la investigación sugería que podría haber futuro, pero con el avance en la investigación se detectó que existen ciertas trabas para que los proyectos 3d avancen. Los factores determinantes en esta situación son el político y económico. Un gobierno que acompañe este crecimiento y lo promueva es fundamental para la industria.

Proyectos como la isla Demarchi son ambiciosos y podrían ser útiles para este nuevo sector en crecimiento. Sobre este punto encontramos variedad de opiniones y de hecho ha resultado productivo en países como México, por ejemplo. Conglomerar conocimientos y recursos sin lugar a duda es algo que potencia el desarrollo de mejores ideas y cooperación entre las partes que componen el rubro.

El INCAA es un instituto gubernamental que busca y debe cooperar con la animación, las opiniones de los profesionales del lugar no son del todo objetivas, ya que esta institución está altamente politizada hoy en día. Como hemos descripto en la entrevista al INCAA, en sus instalaciones se nota un ambiente de partido político que genera una situación en la cual si uno no es parte de ese proyecto automáticamente queda descartado del apoyo que pueda recibir por parte del estado.

Por otro lado el tipo de cambio promovió y fue el motor en un momento en el cual se exportó mucho contenido al exterior, pero hoy ya que existen restricciones para el acceso y manejo del dólar, no resulta práctico establecer relaciones comerciales con clientes de otros países.

Las restricciones a las importaciones también son un obstáculo para el negocio. El animador trabaja con un hardware de última generación que no se fabrica en nuestro país. Esto no debería

ser un impedimento, pero resulta serlo ya que adquirirlo mediante importaciones cada vez resulta más costoso.

También la inestabilidad política es un elemento de importancia. Una industria en desarrollo se proyecta a largo plazo y no es algo que se consiga en pocos años. Pensar que quizás en el 2015 puedan cambiar muchas de las políticas vigentes hoy en día, no resulta práctico para empresarios que deban adaptarse a un nuevo escenario aun incierto.

La regulación del empleado es otra de las complicaciones de nuestro país y otra traba al crecimiento de la industria. La inestabilidad que sufre el empleado en Argentina lo motiva a querer buscar rumbos en otros países donde sienta que al menos puede vivir de su profesión y se considere parte de un proyecto conjunto. El capital humano que posee Argentina está capacitado para continuar con esta industria en crecimiento, pero si no es acompañado por los factores nombrados anteriormente, no es condición suficiente para asegurar este crecimiento.

Sin embargo, no queremos ser del todo pesimistas ya que el 3D continuara desarrollándose en nuestro país, pero en proyectos no tan ambiciosos como lo fue la película Metegol anteriormente. Como hemos expuesto a lo largo del trabajo de investigación también se puede trabajar en un mercado más chico de publicidad, grafica, videojuegos, etc.

Fue muy útil comparar estrategias y modelos de Managment utilizados en un mercado de experiencia y vanguardia como el estadounidense para entender como la motivación y el liderazgo cumplen un rol fundamental en el alcance de objetivos y en la mejora constante del producto. De haber copiado este modelo dándose importancia al manejo de grupos de trabajo, verdadero liderazgo y no solo haber pensado en un objetivo a corto plazo y en la parte monetaria, hoy estaríamos hablando de una serie de grandes producciones que puedan no solo competir con el mercado internacional, sino también mejorar continuamente y porque no marcar la tendencia mundial del 3D. Esta idea no es utópica, ya que con muy pocos recursos económicos se logro un producto de primera línea desde lo artístico en la película Metegol.

Por último queríamos mencionar que al ir realizando este trabajo nos fuimos interiorizando en una industria en la cual no teníamos demasiado conocimiento, sin embargo hoy consideramos que aunque no somos expertos en el área de animación, tenemos fundamentos suficientes como para poder discutir con cualquier miembro de esta industria sobre la problemática que sufre la

misma. A la vez creemos que nos sirvió para adquirir un aprendizaje sobre cómo abordar una investigación de una industria, analizando varias variables y relacionándolas para obtener distintas conclusiones y proyecciones.

6. Implicancias:

En cuanto a las implicancias que proponemos más abajo, tuvimos en cuenta la investigación que realizamos y sumamos la visión de los expertos que nos han enriquecido, para comprender la situación descripta en las conclusiones. Todo esto nos permitió llegar a obtener nuestro propio panorama y en base al mismo recomendamos las siguientes implicancias:

_Un cambio de mentalidad del empresariado argentino. Son necesarias productoras donde los líderes tengan más consideración del capital humano y manejen conocimientos de animación. No sirve pensar únicamente en el dinero cuando el negocio gira en torno al animador. Es un negocio relativamente sencillo en cuanto a administración. Lógicamente hay una dificultad detrás de todo esto, pero quienes crean, desarrollan y terminan el producto son los animadores. Potenciar sus capacidades resulta evidente y simplemente se les debe dar un trato acorde a la importancia que tienen para el negocio.

_Un gobierno que apoye desde el lado que le corresponde. Debe cambiar las leyes para generar estabilidad y seguridad en el empleado, y esta es una cuestión básica y fácil de modificar. Debe facilitar y promover el acceso a tecnología de última generación. Una industria sin apoyo gubernamental, es una industria “huérfana”, la necesidad de trabajo en conjunto es vital. Los animadores deben sentirse respaldados para que puedan desarrollarse comodamente y sin ningún impedimento.

_Un INCAA más independiente respecto a su relación con el estado. Ser partidario o no del gobierno de turno no debe ser un condicionante para cooperar con un proyecto de animación. Se debe tener que poseer cierta flexibilidad y no ser estrictamente rígido a defendiendo todo lo dictado por un gobierno.

-Necesidad de buscar la especialización de los animadores. Lograr seguir capacitando a los empleados de la industria de la animación en Argentina es importante para poder competir con los mercados internacionales, que tan avanzados están. Se debe luchar por apoyar todo proyecto que permita al animador capacitarse continuamente. Aunque la Isla Demarchi es de muy difícil realización, se aplaude el hecho de que se intente fomentar esta nueva industria.

Sinceramente consideramos que de analizar dichas implicancias mencionadas anteriormente, se podría mejorar la situación actual que atraviesa este sector en particular.

7. Bibliografía

_ (Cristóbal Vila, 2006) Introducción a la Animación 3D

http://www.eteraestudios.com/training_img/intro_3d/intro_3d.htm

_ (Axxon, 2009) <http://axxon.com.ar/noticias/2009/08/boogie-el-aceitoso-la-primer-pelicula-3d-argentina-realizada-con-tecnologia-nacional/>

- _ (BBC MUNDO.com, 2012) <http://noticias.terra.com.ar/sociedad/puede-ser-argentina-el-pixar-de-america-latina,415956121f56b310VgnCLD2000000dc6eb0aRCRD.html>
- _ (Marcelo Stiletano, 2010) <http://www.lanacion.com.ar/1278689-pixar-como-se-arma-un-exito>
- _ (Telam, 2014) <http://www.telam.com.ar/notas/201409/77517-cristina-polo-audiovisual-islamarchi.html>
- _ (Gabriel Pleszowski, 2013) <http://www.redusers.com/noticias/como-sera-el-polo-tecnologico-de-animacion-que-se-creara-en-argentina/>
- _ (Campanella, 2013) <http://www.ambito.com/noticia.asp?id=697050&seccion=Espect%Elculos&fecha=11/07/2013>
- _ (Campanella, 2013) http://www.rionegro.com.ar/diario/la-goleada-del-filme-metegol-una-inversion-de-mas-de-20-millones-de-dolares-1252445-10944-notas_eco.aspx
- (Haciendocine.com, 2011) (Avogadro, 2011) <http://www.haciendocine.com.ar/node/37425>
- (Cabrera, 2013) <http://www.lanacion.com.ar/1636754-la-animacion-una-industria-que-se-consolida-en-el-pais>
- (Manfredi, 2013) <http://www.lanacion.com.ar/1636754-la-animacion-una-industria-que-se-consolida-en-el-pais>
- (Gorali,2012)http://www.bbc.co.uk/mundo/noticias/2012/12/121130_argentina_metegol_animacion_vs.shtml
- (De Leon, 2013) <http://www.redusers.com/noticias/como-sera-el-polo-tecnologico-de-animacion-que-se-creara-en-argentina/>
- (Infonews, 2013) <http://tiempo.infonews.com/nota/103868/despues-de-metegol-la-industria-de-los-dibujos-animados-va-por-el-despegue>

(lanacion.com, 2010) (José Crettaz, 2010) (Mario Muñoz Huerta 2010)

<http://www.lanacion.com.ar/1330034-el-sector-de-la-animacion-atrae-a-compradores-del-extranjero>

(Prochile.gob, 2013) http://www.prochile.gob.cl/wp-content/blogs.dir/1/files_mf/1369424840PMS_argentina_animacion_digital_2013.pdf

(Gestion.org, 2012) <http://www.gestion.org/recursos-humanos/31640/la-importancia-de-la-creatividad-en-las-empresas/>

(Liberalorder.com, 2010) <http://www.liberalorder.com/2010/08/pixars-successful-management-strategies-explained.html>

(Blake, R. & Mounton, J. 1973 “El modelo de cuadro organizacional GRID”)

(Lucien G Canton, 2014 “Leadership Excellence Essentials”)

(Figura - 1) <http://www.imdb.com/title/tt0458076/>

(Figura - 2) <http://es.doblaje.wikia.com/wiki/Patoruzito>

(Figura - 3) <http://esdvx.com/isidoro-la-pelicula-2007>

(Figura -4) <http://www.identi.li/index.php?topic=10535>

(Figura - 5) <http://www.gratispeliculas.org/descargar/soledad-y-larguirucho-2012-dvdrip-pelicula-argentina-lb-fs-rg-shf-gu/>

(Figura - 6) <http://www.aula365.com/la-maquina-que-hace-estrellas/>

(Figura - 7) <http://zgzcinemujer.blogspot.com.ar/2013/10/anima-buenos-aires-animacion-tango-y.html>

(Figura - 8) http://comunicaciones.uc.cl/idea-original-de-profesor-fernando-acuna-fue-la-base-de-una-pelicula-realizada-con-la-tecnica-de-stopmotion/prontus_fcom/2011-11-28/123742.html

(Figura - 9) <http://www.librosalfaguarainfantil.com/ar/noticia/gran-lanzamiento-el-ebook-animado-de-metegol/>

(Figura - 10) <http://pixarworld.wordpress.com/estudios-de-pixar/>

(Figura - 11) http://www.elmensajero diario.com.ar/contenidos/distrito-audiovisual-beneficia-solo-90-400-empresas-sector_13542.html

(Figura - 12) <http://hasmgrupu.blogspot.com.ar/2014/09/rascacielos-polo-audiovisual- isla.html>

(Figura - 13) <http://hasmgrupu.blogspot.com.ar/2014/09/rascacielos-polo-audiovisual- isla.html>

(Figura - 14) Blake, R. & Moun ton, J. 1973 “El modelo de cuadro organizacional GRID”

8. Anexos

8. a Preguntas de entrevista:

- 1) ¿Considera la película Metegol un punto de partida hacia una industria en crecimiento en el país?
- 2) ¿Qué perspectivas a futuro tiene para la industria de animación en Argentina?
- 3) ¿Qué cree que es necesario para que el desarrollo de la animación 3D en nuestro país sea posible?
- 4) ¿Actualmente se cometen errores para fomentar esta industria?
- 5) ¿Cómo imagina el proyecto de la isla Demarchi en un futuro? ¿Lo ve posible?
- 6) ¿Está de acuerdo con la actual regulación del empleado de animación 3D?
- 7) Algún comentario final o algo que desee agregar?

8.b Entrevistas

Entrevista 1

Nombre y Apellido: Luciano Longo

Empresa: Estudio de Arquitectura Longo

Cargo: Dueño

Preguntas:

1) ¿Considera la película Metegol un punto de partida hacia una industria en crecimiento en el país?

Si, por supuesto, todo es punto de partida hacia algo. Metegol no es la primera película de animación 3d de argentina, muchos cortos argentinos fueron premiados y nominados en varios festivales de la industria. Por supuesto que Metegol logro alcanzar un nivel muy similar al de las producciones internacionales que estamos acostumbrados a ver, de firmas tipo Pixar o Dreamworks.

Es de esperar que una película de calidad como Metegol, sume y de puntapié a varios futuros estudiantes de animación 3d en argentina y en la región.

Además la industria no se focaliza solamente en el cine, cada vez son más las publicidades que íntegramente o parcialmente incorporan animación 3d en sus estrategias de MARKETING.

También en ramas profesionales como la ingeniería y Arquitectura donde el vender antes de construir es fundamental, tanto para explicar los proyectos como también para atraer a inversores ante una posibilidad inmobiliaria, donde antes de pegar un ladrillo, ya se puede estar visualizando y “caminando” un edificio tanto por fuera como por dentro.

Y sin llegar a estas escalas de películas de Hollywood o mega inversiones inmobiliarias, hoy en día en cualquier estudio chico de arquitectura, las imágenes / animación 3d son fundamentales para entender un proyecto y vender una idea a un determinado cliente, una especie de estrategia de marketing individual y específica para cada cliente.

2) ¿Qué perspectivas a futuro tiene para la industria de animación en Argentina?

Como en la mayoría de los países, una industria cada vez más necesaria y más competitiva, la computación avanza, las técnicas también, hay que estar al día y a la vanguardia, para ser competitivos y ganar cada vez mas mercados.

3)¿Qué cree que es necesario para que el desarrollo de la animación 3D en nuestro país sea posible?

Considero vital el desarrollo en capital humano, pienso que los trabajadores en animación están muy capacitados, en estas tierras estamos acostumbrados a "mutar" según la ocasión . El argentino es muy versátil, cambia y se acomoda a las dificultades, es el lado positivo de tener un país con varias crisis, uno si no cambia queda rezagado en la dificultad del momento.

En otros países los animadores están muy limitados a su especialidad, hay animadores que solo se dedican a la cinética (estudio del movimiento de los cuerpos) Otros que solo se dedican a el texturado y mapeo de materiales, y así en cada sector, aca sabemos mucho de cada cosa, pero no lo suficiente, y ahí esta la mayor diferencia con las grandes firmas de animación.

éxito.

4) ¿Actualmente se cometen errores para fomentar esta industria?

Pienso que en Argentina hay mucha gente capacitada para hacer el trabajo, pero lo difícil es que esa gente tenga oportunidades. Lo ideal es el equilibrio, gente capacitada no solo en una singularidad, pero tampoco saber poco de mucho. Ahí esta la clave del éxito.

5)¿Cómo imagina el proyecto de la isla Demarchi en un futuro? ¿Lo ve viable?

La realidad del país me indica a pensar que este tipo de proyectos tan grandes, son muy difíciles de que terminen convirtiéndose en una realidad.

Por otro lado, el Polo audiovisual de la isla Demarchi puede ser algo muy positivo como también algo muy negativo. Si se aprovecha bien y se entregan resultados de calidad, el producto argentino puede ser exportado y traer ingresos al país.

Con el tipo de cambio y situaciones económicas particulares, la mano de obra en animación 3d puede ser atractiva para inversores extranjeros, donde lo que se exporta no tiene costo de transporte ni es materia física, sino archivos multimediatcos que son encargados a la distancia y enviados a través de medios electrónicos, pero los ingresos son reales y muy rentables.

En la actualidad empresas multimediatcas de animación 3d, tienen encargos de todas partes del mundo, animaciones para publicidad, documentales, informes médicos, proyectos inmobiliarios son requerimientos cotidianos y cada vez mas frecuentes en estas nuevas industrias.

6)¿Está de acuerdo con la actual regulación del empleado de animación 3D en Argentina?

Viene atrasada en términos de regulación, pero tiene lógica ya que es una industria bastante nueva, con el tiempo va a lograr incorporar un sindicato y recientemente ha logrado que se considere a un animador como empleado de la industria cinematográfica. Le falta bastante desarrollo hoy en día , pero con el tiempo puede actualizarse.

7)¿Algún comentario extra que desee agregar...?

Entrevista 2

Nombre y Apellido: Eduardo Graña

Empresa: Eduardo Graña, actualmente trabaja en el estudio United Skill, trabajó en varias películas animadas nacionales como Metegol , Gaturro y Boogie el Aceitoso , e internacionales, entre las que se destaca Avatar.

Cargo: Director Técnico.

Preguntas:

1) ¿Considera la película Metegol un punto de partida hacia una industria en crecimiento en el país?

Creo que Metegol es una demostración del estado del arte y la técnica en el país, pero solamente desde el producto.

La industria se compone (o debería componerse) por estudios que demuestren un estado de madurez necesario (e inaudito en el país), y tal vez el gran logro de Metegol es haber minimizado el impacto negativo que los estudios inmaduros causan en sus proyectos. Sin mejorar el estado de los estudios, una industria no es posible, y esto no es algo que se pueda medir a nivel producto, o sea, evaluando una película.

2) ¿Qué perspectivas a futuro tiene para la industria de animación en Argentina?

El futuro es incierto, depende de que confluyan políticas públicas e intereses comerciales guiados inteligentemente por gente ajena a ambos y con gran entendimiento del futuro de las técnicas de producción y comercialización, pero fundamentalmente, de la creación de un nuevo modelo de negocio capaz de albergar la creatividad de forma sustentable. Por su parte el talento está presente en la región, faltaría pulir y salir al ataque.

3) ¿Qué cree que es necesario para que el desarrollo de la animación 3D en nuestro país sea posible?

Creo que hay que reformular el modelo de negocio de los estudios, para eso entender bien como funciona el rubro, y como poder insertarse en el mercado internacional.

4) ¿Actualmente se cometen errores para fomentar esta industria?

Actualmente las restricciones de importación de artículos de computación, sumado a la ausencia de productos nacionales genera una dificultad para abastecerse de equipos, tanto por precios como por disponibilidad.

Las trabas a las divisas complica el trabajo con clientes extranjeros, que fue el gran motor de esta industria en los años anteriores.

5) ¿Cómo imagina el proyecto de la isla Demarchi en un futuro? ¿Lo ve posible?

Con respecto al proyecto, hasta que no lo vea concluido no lo creo. Es un proyecto de gran envergadura, con mucho por delante.

Creo que uno de los atractivos de la animación 3d, es que puede hacerse en prácticamente cualquier lugar, e incluso, tomando ciertos recaudos, con tecnología ordinaria. Los desafíos pasan por decisiones estratégicas que toman los estudios, acerca de si mismos, y de los proyectos que realizan. No creo que haga la diferencia el lugar físico donde están los estudios, si van a estar sujetos a la mismas regulaciones.

6) ¿Está de acuerdo con la actual regulación del empleado de animación 3D?

Actualmente no hay un convenio colectivo de trabajo específico para el empleado de animación 3d, el sindicato SICAapma está actualmente en tratativas con la cámara UIPAA para poder establecer categorías y sueldo base, aunque están todavía bastante lejos de llegar a algo aplicable y beneficioso para ambas partes.

Mientras tanto, el mercado está librado a la oferta y la demanda, sin contemplaciones para la

buena vida de sus empleados y con sueldos en caída hace años.

7) Algún comentario final o algo que desee agregar?

Entrevista 3

Nombre y Apellido: Leandro Bevilacqua

Empresa: El entrevistado actualmente trabaja en la productora Metrovision. Se destaca por trabajos en 3d para Disney, Martin Fierro.

Cargo: Compositor Digital

Preguntas:

1) ¿Considera la película Metegol un punto de partida hacia una industria en crecimiento en el país?

Totalmente. Es un gran inicio para la industria de la animación para el país. Pero creo que los pasos para llegar al producto final de acuerdo a varias experiencias de profesionales conocidos, no fue muy satisfactoria. Hubo varios errores en la producción por falta de experiencia en el área. Cosas a reparar para un futuro que no se si tiene mucha esperanza. No escuche demasiado al respecto sobre una futura producción de animación de esa escala, pero queda la experiencia y la prueba-error al respecto.

2) ¿Qué perspectivas a futuro tiene para la industria de animación en Argentina?

Creo que no veo mucho futuro local. En cambio veo posibilidades de trabajo en el exterior o para el exterior de forma remota.

3) ¿Qué cree que es necesario para que el desarrollo de la animación 3D en nuestro país sea posible?

El profesional argentino continuamente se capacita, mas que nada vía online con cursos dictados en Londres, Australia, Canada, etc y la creatividad local es única. En general, incluso hablando de áreas complicada como la de "fluidos 3D", nos encontramos en una momento muy rico profesionalmente. Considero que el resto de las variables (políticas, económicas) son las que deben cambiar.

4) ¿Actualmente se cometen errores para fomentar esta industria?

Yo trabajo en el area y no existe una iniciativa de fomentación hacia la animación nacional. Los grandes profesionales en general emigran a paises que ya tienen esta industria en desarrollo o estan en vias. El pais esta pensando en otra cosa y el año que viene va a ser muy complicado para la industria. Como profesional del area veo dia a dia como las empresas cierran o se fusionan para mantenerse en pie.

5) ¿Cómo imagina el proyecto de la isla Demarchi en un futuro? ¿Lo ve posible?

Creo que va a quedar en proyecto. No le veo futuro, sobre todo si el pueblo argentino vota como se ve reflejado últimamente en las encuestas. No creo que el gobierno actual utilice sus últimas cartas en un proyecto de esa escala.

6) ¿Está de acuerdo con la actual regulación del empleado de animación 3D?

No tengo demasiada información al respecto. Creo que el problema de la poca regulación que hay, esta en el manejo de los sindicatos y los arreglos poco serios que realizan con los empleadores. Hablando por ejemplo de contratos a corto plazos.

7) Algún comentario final o algo que desee agregar?

Esperanza de una futuro mejor en el area con un cambio de gobierno que deje crecer industrias que estan emigrando poco a poco.

Entrevista 4

Nombre y Apellido: Federico Pizzi

Empresa: Actualmente trabaja en Canal Fox animando para la serie Cumbia Ninja. Trabajo en Metegol, en el sector de Animación.

Cargo: Animador Senior.

Preguntas:

1) ¿Considera la película Metegol un punto de partida hacia una industria en crecimiento en el país?

Aparentaba serlo, si es verdad que dejo una marca en el rubro importantísima. El especializar gente que antes se autoproclamaba Generalista (persona que hace de todo). No es posible hacer producciones de alto nivel sin especialistas. El potencial de los animadores argentinos es altísimo. Hay gente muy capacitada y capaz.

Pero la realidad es que no llego a generar el cambio ni la continuidad que todos esperaban de Metegol como proyecto. Ya sea por situación económica del país o por visión corta de parte de los dueños de catmandu (estudio que hizo metegol). No se puede culpar al estudio por todo la realidad es que también dejo metegol a algunos pensando que son mucho más de lo que en realidad son y la soberbia lo único que hace es lastimar al todo.

2) ¿Qué perspectivas a futuro tiene para la industria de animación en Argentina?

Hay proyectos de estudio que aparentan interesantes. La realidad es que es difícil pensar a futuro en un país que establece un mercado a corto plazo. Hacer un estudio es costoso y difícil, no se puede a corto plazo.

3) ¿Qué cree que es necesario para que el desarrollo de la animación 3D en nuestro país sea posible?

Gente con ganas de invertir a futuro, lo cual igual en un país como el nuestro es casi imposible. Por más duro que parezca no creo que la Argentina sin apoyo gubernamental a modo nueva Zelanda pueda generar nada realmente sólido como industria.

4) ¿Actualmente se cometen errores para fomentar esta industria?

Creo que el no darse cuenta que el recurso humano en este rubro significa el 90% de tener un estudio sólido es un problema muy grande. No hay estudios que formen equipos para estar fijos, terminamos siendo casi mercenarios.

5) ¿Cómo imagina el proyecto de la isla Demarchi en un futuro? ¿Lo ve posible?

Es un veremos tan grande que me es imposible generar una opinión al respecto. Si tuviera que decir algo es que me guardo mis comentarios hasta ver que un proyecto así se termina 100% y no queda a medio hacer como ciudad universitaria.

6) ¿Está de acuerdo con la actual regulación del empleado de animación 3D?

No para anda, empezando porque no existe. Tampoco estoy a favor de como los sindicatos funcionan en Argentina. Hace falta un proyecto serio.

7) Algún comentario final o algo que desee agregar?

Es un rubro nuevo, muy joven acá y en todo el mundo. Me parece que hay mucho por ver aun pero definitivamente no hay un panorama claro de hacia donde se mueven las cosas. Por el momento todo apunta a que el rubro seguirá en este ciclo de ser liderado por gente que busca hacer plata a corto plazo a través de la pasión que los profesionales tienen en este rubro.

Entrevista 5

Nombre y Apellido: Juliana Millan

Empresa: Iki Estudio.

Cargo: Dueña y productora ejecutiva en Iki. Trabajo en Metegol en el sector de animación.

Preguntas:

1) ¿Considera la película Metegol un punto de partida hacia una industria en crecimiento en el país?

Metegol fue un gran punto de partida hacia la especialización de los profesionales de la animación. Pasamos de tener un gran bloque de generalistas a especialistas en muchas áreas, sin embargo, requiere constancia que una industria crezca, y eso se perdió una vez estrenada la película. No tenemos otros proyectos en el país en desarrollo de la misma magnitud, y si llegara, no podríamos tener tampoco la calidad de gente que se tuvo en ese momento.

Si fue un punto de partida importante, aunque a mi parecer quedó a mitad de camino.

2) ¿Qué perspectivas a futuro tiene para la industria de animación en Argentina?

Argentina tiene grandes talentos artísticos, y como recurso humano es una fuente enorme de trabajo y producción para la industria: el tema ahora es la inestabilidad económica e inflación, que hacen que dejemos de ser competitivos en otros mercados internacionales. Muchas variables, muchas limitaciones y trabas que impiden se pueda trabajar y vender productos al mundo de forma fluida.

Creo que las perspectivas vienen ligadas al futuro social y económico del país. Actualmente la oferta de contenidos, ya sea publicidad, series o películas está en expansión, así que seguiremos siendo un foco de atención, sin embargo las condiciones del país deben ayudar para lograr estabilidad y confianza en el producto local. Hoy en días las condiciones dadas complican mucho el desarrollo de la industria, esperemos en el futuro poder avanzar sobre dichas complicaciones.

3) ¿Qué cree que es necesario para que el desarrollo de la animación 3D en nuestro país sea posible?

Estabilizar un poco la economía: estabilizar el dólar, permitir la entrada de dólares al país y la compra de hardware con más facilidad. Abriendo el juego se da confianza a otras empresas a invertir en el talento local, más producciones, que traen más especialización y más talento de otros lugares. Eso faltaría para poder ser un foco de producción rentable en latinoamérica.

4) ¿Actualmente se cometen errores para fomentar esta industria?

Personalmente creo que el mayor error es por parte de los grandes estudios y productoras locales, ya que tienden subestimar a sus empleados y al trabajo que se desarrolla. La atención se enfoca en sacar un producto en poco tiempo y generar un gran margen para quienes sean los pocos beneficiados. El valor humano que se tiene, especialmente en animación donde el fuerte es el talento de sus artistas, es menospreciado y no hay un sentido de pertenencia por el lugar de trabajo, mucho menos por el material realizado.

5) ¿Cómo imagina el proyecto de la isla Demarchi en un futuro? ¿Lo ve posible?

Un polo audiovisual que comprenda todo el sector puede ser de ayuda para centralizar a la industria. Si se arma como está planeado podría ser bueno para afianzar lazos con otros canales como el INCAA o Canales Públicos. Podría ser una muy buena oportunidad, o un motivo para controlar la producción. Depende del gobierno en el que caiga.

6) ¿Está de acuerdo con la actual regulación del empleo de animación 3D?

Existe una regulación del empleo de animación 3D?

7) Algún comentario final o algo que desee agregar?

Nada más, gracias!

Entrevista 6

Nombre y Apellido: Camila Rocha

Empresa: Camila se desempeña como coordinadora en el INCAA en el área de animación para TV, internet y videojuegos.

Cargo: Coordinadora General de Concursos TV Digital. Gerencia de Fomento a la Producción de Contenidos para TV, Internet y Videojuegos

1) ¿Considera la película Metegol un punto de partida hacia una industria en crecimiento en el país?

La película Metegol es una obra muy importante para la animación argentina en general. De todas maneras, la industria animada en nuestro país ya ha tenido precedentes importantes: MANUELITA (1999), de MANUEL GARCIA FERRE, fue catalogada en Argentina como el mejor film de 1999, para competir por los Premios Óscar de la academia de Hollywood, en el rubro "película extranjera". Fue candidata al Premio Goya a la mejor película de animación en la XVI edición de los premios .

METEGOL, sigue este camino de películas exitosas de animación argentina, ya que al igual que Manuelita en su momento, logró un importantísimo éxito de taquilla. Esto además de hacer

crecer el cine nacional en sí, abre las puertas a que público que no está acostumbrado a ver animación, se acerque más al género.

Hay otros títulos interesantes que también tuvieron su repercusión en el país, en menor escala que Metegol, claro, pero también son interesantes de analizar: DIBU, LOS PINTIN, PLUMÍFEROS, BOOGIE EL ACEITOSO, ISIDORO, PATORUZITO, y EL RATÓN PEREZ, entre otras.

2) ¿Qué perspectivas a futuro tiene para la industria de animación en Argentina?

La animación es una industria creciente en dos aspectos: desde el sector público, ya que el Estado crea desde hace algunos años mecanismos de fomento a la producción específica de animación para cine y tv, por medio de concursos para producir series de tv animadas, y a través de subsidios y créditos para la realización de películas de esta índole.

Y desde el ámbito independiente, existen diversas productoras locales que trabajan hace años generando contenidos animados.

El factor fundamental que se fomenta desde el INCAA, es que estos productores que mayormente trabajaban para clientes del exterior, haciendo publicidad o trabajando en equipos técnicos del extranjero, produzcan aquí contenidos nacionales propios y se sostenga así, una industria fuerte y potente, con profesionales altamente talentosos y capacitados, como lo son la mayoría de los animadores argentinos.

3) ¿Qué cree que es necesario para que el desarrollo de la animación 3D en nuestro país sea posible?

Lo importante para que la producción 3D siga creciendo, es que el sector privado genere plataformas pertinentes para que los productores argentinos sean contenidos, Con la ley 26.522, de servicios de comunicación audiovisual, se establecen algunas pautas sobre un porcentaje de contenidos específicos que las señales deben emitir en determinados rangos de tiempo. Esto obliga a los canales a que produzcan dichos contenidos en el país.

Desde el INCAA, hace 3 años venimos generando vías de financiamiento para la producción de contenidos animados en varias categorías:

CONCURSOS DE ANIMACION FEDERAL, para productores sin antecedentes: Lo llamamos "fomento", para los productores que recién se inician. Está destinado a garantizar que se produzca animación en todo el país, por eso se premia al menos 1 proyecto por región, por llamado. De esta manera, en cada convocatoria, los ganadores deben ser animadores del norte, sur, noreste, cuyo, centro y región metropolitana del país que hayan presentado proyectos de series animadas (proyecto es la carpeta, no se pide ya material producido, solo la idea. Y se les entrega el dinero para que realicen la serie propuesta íntegramente)

CONCURSOS DE ANIMACIÓN NACIONAL, para productores con ANTECEDENTES. Esta categoría tiene carácter de "promoción industrial", es decir destinar fondo a productores que ya han realizado cortos, series, micros o películas animadas, de al menos 12 minutos de duración, ya sea en el ámbito privado o de manera independiente. Lo que se genera es una convocatoria donde estos profesionales que ya tienen portfolio propio, presentan proyectos de series con más duración de capítulos y minutos que los "federales", para de esta manera, no solo fomentar a los que recién arrancan a producir animación, sino también dar desde el Estado un incentivo a quienes ya están produciendo, para que sigan generando materiales.

CONCURSOS DE PILOTOS Y BIBLIAS ANIMADAS: Se lanzan concursos para la presentación de proyectos de pilotos (trailer) y biblias (carpetas de proyectos) para presentar en mercados internacionales, con el objetivo de conseguir coproductores internacionales, que aporte una parte del presupuesto necesario para la realización. El INCAA no solo le brinda el dinero

para producir el piloto de 10 min, sino también brinda apoyo para que los productores asistan a ferias y mercados de venta de contenidos para conseguir socio que financien el material.

4) ¿Actualmente se cometen errores para fomentar esta industria?

El espíritu del fomento a la industria audiovisual, y de animación en este caso, es generar cultura y acrecentar las fuentes de trabajo de los profesionales que la integran.

5) ¿Cómo imagina el proyecto de la isla Demarchi en un futuro? ¿Lo ve posible?

Es un proyecto innovador a largo plazo. Tiene muchísimo potencial, porque lo que hace es proyectar un espacio íntegramente diseñado para todas las etapas que acarrea un proyecto audiovisual (pre, producción y postproducción). Es interesante pensar estas iniciativas, ya que reconocen al sector audiovisual como una industria en sí misma, y empezar a delinear herramientas que optimicen su rendimiento, es darle un empujón esencial para que siga avanzando.

6) ¿Está de acuerdo con la actual regulación del empleado de animación 3D?

Lo esencial es una producción audiovisual es que todos los empleados que trabajan en ella estén registrados en blanco y cobren las tarifas que les corresponden.

Es importante también que exista una estandarización de tarifas en el mercado; por un lado los servicios y los costos que manejan los proveedores del sector.

El tamaño del mercado en animación es fundamental. Con la creación de nuevos medios y canales que requieren contenidos, las necesidades de material por parte del mercado local están creciendo y eso genera más trabajo para el profesional en 3d.

La animación en sí es una técnica cara, ya que requiere de extensos períodos de producción y mano de obra especializada. Esto es lo que impacta directamente en el alto costo de sus productos.

7) Algún comentario final o algo que desee agregar?

Ademas, cabe destacar que la animación, por encima de otras ramas del audiovisual, posee puntos de explotación que tienen que ver con las licencias y merchandising, que también acrecentan la industria, por fuera del contenido audiovisual en sí.

Entrevista 7

Nombre y Apellido: Jorge Rausch

Empresa: Actualmente trabaja en SUPERESTUDIO, y trabajo en la película Metegol.

Cargo: Animador Senior

Preguntas:

1) ¿Considera la película Metegol un punto de partida hacia una industria en crecimiento en el país?

Creo que fue un buen comienzo, pero no un punto de partida, aunque sí dejó varias cosas sentadas. La primera, es que hay talento nacional como para poder crear películas de calidad internacional, así como buenas ideas. La segunda es que no solo se necesita talento y buenas ideas para llevar a cabo una película, sino que es necesario buenas intenciones de parte de los productores, buenos capitanes que dirijan el barco, que velen por la creación de una industria nacional, no solo su propia industria, por ejemplo Metegol, en la cual fue una mina de oro en la cual todos quisieron llevarse su tajada, lo cual terminó solo siendo eso, un negocio.

2) ¿Qué perspectivas a futuro tiene para la industria de animación en Argentina?

No hay industria, lo único que hay son pequeños y medianos proyectos, en los cuales lo único que les interesa es salir beneficiados los dueños o productores de los mismos.

No se podrá generar nunca una industria si lo único que se quiere es ganar plata, y hacer un negocio, buscando ganar más al menor costo, por ende a los artistas se les paga muy poco y son

el factor de ajuste de estos emprendimientos, ya que se les paga en negro y mal lo cual causa que los verdaderos talentos trabajen en proyectos para el exterior y se dilapide la oferta nacional de artistas.

3) ¿Qué cree que es necesario para que el desarrollo de la animación 3D en nuestro país sea posible?

Gente que no solo apueste a proyectos con réditos económicos, sino a crear obras de calidad, que apueste a invertir dinero en capacitación y en escuelas de animación nacionales, que se paguen sueldos acordes al nivel de cada artista aparte de tener una homologación dentro del sector audiovisual, lo cual permita que los animadores no deban negociar sus sueldos, sino que estos estén estipulados por ley en cuanto a sus derechos. Gente capaz de desarrollar grandes proyectos en Argentina hay, lo que no hay es gente que apueste por ella.

4) ¿Actualmente se cometen errores para fomentar esta industria?

Todo, si...

El rubro este es una balanza entre los artistas y como se los trata. La gente es el 95% de esta industria, si no se cuida a la gente, esto no va a crecer nunca.

Por el lado del empleador pero también del artista, ya que hay mucho vende humo dentro del rubro, que no tienen la capacitación necesaria para hacer este tipo de trabajos, lo cual hace que se degrade la imagen de los artistas.

5) ¿Cómo imagina el proyecto de la isla Demarchi en un futuro? ¿Lo ve posible?

Es una tontería, hay miles de cosas más importantes para hacer antes que esto.

Es como la mayoría de los proyectos de hoy en día, que terminan quedando trancos sin nunca cumplirse.

Es todo una pantomima, es más de lo mismo que viene pasando en los últimos años.

6) ¿Está de acuerdo con la actual regulación del empleo de animación 3D?

No hay regulación, no hay homologación de sueldos. Hace tiempo ya que se viene discutiendo entre el sindicato de cine y televisión y la cámara de productores, pero se sigue estirando, porque se ofrecen valores mínimos ridículos, aprovechándose del artista que quiere vivir de esto.

Hoy en día es fundamental la presencia de un sindicato que nos defienda.

7) Algún comentario final o algo que desee agregar?

Que se pongan de acuerdo los artistas y productores, buscando un punto en común, sin pensar en el beneficio propio.

8.c Indicador FODA

Análisis FODA

Fortalezas:

Existe capital humano capacitado en lo que respecta a animación 3D.

Debilidades:

Hoy en día es una industria muy pequeña con poco impacto y posicionamiento a nivel internacional.

Hacen falta políticas públicas más concretas para su desarrollo.

Hacen falta centros de capacitación de calidad nacionales.

Oportunidades:

Hay un reconocimiento internacional sobre la capacidad de producción y creatividad nacional.

Es una industria con mucha capacidad para crecer tanto a nivel local como mundial, con un mercado cada vez mayor.

Amenazas:

Las restricciones cambiarias han afectado mucho los negocios con otros países.

Falta de un marco legal y regulatorio para el sector. Esto hace que los emprendimientos sean más engorrosos de llevar a cabo con colaboradores externos al país.

Nota La Nación a entrevistado Eduardo Graña

8.d Nota en “La Nación” a entrevistado Eduardo Graña

Argentinos en la avanzada del cine digital

El talento local y nuestra legendaria capacidad de resolver problemas están detrás de películas como *Metegol*, *El secreto de sus ojos* y hasta *Avatar*; los nuevos magos de la pantalla grande cuentan cómo las nuevas tecnologías lo cambiaron todo

Por **Cintia Perazo** | Para LA NACION



Gastón Ugarte: "La tecnología es sólo una herramienta". Foto: Gustavo Bosco y Pixar

Hacia una gran industria de animación

La tecnología siempre estuvo detrás del cine, pero ahora lo está replanteando por entero. "El cambio principal se provocó en la forma de producción", asegura Rodrigo Tomasso, supervisor de efectos visuales y director del estudio Oner VFX.

Tomasso, que trabajó en *El secreto de sus ojos*, *Esperando la carroza 2* y *La niña santa*, describe estos cambios en tres niveles. "Se economizaron mucho los procesos intermedios; además, la tecnología digital facilitó el desarrollo de herramientas que permiten explorar y embellecer; y por último, las técnicas y los desarrollos que existen hoy en efectos visuales permiten mostrar una situación, un lugar o un elemento que no existe en la realidad, sin perder la estructura dramática que el relato cinematográfico requiere", resume.

Eduardo Graña, director técnico del estudio United Skill, trabajó en varias películas animadas nacionales como *Metegol*, *Gaturro* y *Boogie el Aceitoso*, e internacionales, entre las que se destaca *Avatar*. "Generalmente hay decisiones que se postergan gracias a la posibilidad que ofrecen los efectos digitales. En publicidad muchas cosas se resuelven en posproducción desde sets, extras y multitudes que realmente no existen. Incluso, en posproducción hasta se puede elegir el encuadre de la cámara", explica Graña.

"No es que hoy sea más fácil hacer cine, pero la tecnología agiliza procesos que antes eran tediosos y lentos, como revelar la película. Pero detrás de esos procesos hay especializaciones

cada vez más sofisticadas", agrega Nicolás Jacobucci, director y socio en WowStudio, que participó en *Patoruzito 2* , *Isidoro* y *Gaturro* .

Por su parte, Gastón Ugarte, supervisor de modelaje de Pixar Animation Studios, opina que en la última década, la tecnología nos ha dado la posibilidad de borrar cada vez más la división entre lo real y lo ficticio. "El objetivo principal de los efectos especiales debe ser siempre ayudar a la historia y a la experiencia del espectador. El mejor efecto especial es aquel que resulta imperceptible al ojo", asegura. Ugarte, que participó en *Reyes de las olas* , *Wall-E* , *Up* y *Brave* , aclara que la tecnología es sólo una herramienta que necesita de un buen ejecutor. "La base fundamental es el talento artístico detrás de la máquina", asegura.



Eduardo Graña: "Estamos acostumbrados a jugar partidos imposibles". Foto: Gustavo Bosco y Pixar

Según los profesionales, en las películas animadas, sobre todo en el exterior, se trabaja por etapas y hay departamentos muy especializados que se encargan de estas etapas. "Hay grupos especializados en telas, en pelo, en simulación, en iluminación. En el exterior la gente tiene un gran conocimiento sobre un campo acotado. Para llegar a ese nivel de calidad es muy importante tener esos especialistas", observa Graña.

Pero, ¿qué buscan los estudios extranjeros en nuestros cineastas? "Creo que lo más buscado es nuestra versatilidad. Sabemos hacer un poco de todo, somos creativos y no sólo en términos visuales, sino también para buscar soluciones", dice Tomasso.

Graña agrega que los argentinos tenemos una gran solidez psicológica. "Es difícil abatirnos ante las dificultades porque estamos acostumbrados a jugar los partidos imposibles. Creo que esas son las herramientas más importantes que tenemos", afirma.

Ugarte, que trabaja en San Francisco desde 2002, asegura que desde que forma parte de Pixar está viviendo el sueño que tenía desde pequeño. "Acá es donde todo comenzó, pero lo más destacable de Pixar es que prioriza, siempre, la calidad de las historias", destaca.

Sobre la industria nacional Tomasso sostiene que todo se remite en cómo se invierte en el sector. "El talento latinoamericano, y sobre todo el argentino, es reconocido en todo el mundo, lo que falta es que los inversores terminen de creer en la capacidad de gestión de los proyectos y que haya mayor apoyo estatal para fomentar la industria", dice.

Una de las grandes diferencias entre las producciones cinematográficas nacionales e internacionales es el presupuesto. "También es importante tener en cuenta que en nuestro país, generalmente las animaciones las hace un estudio que se forma con el fin de hacer esa película, mientras que los grandes estudios del exterior llevan años haciéndolo y tienen un montón de tecnología desarrollada que reutilizan", afirma Graña.

Iacobucci destaca que con los cambios de hábitos de los espectadores, el cine tiene mucha competencia y el cine nacional debe redefinirse para no perder. "Como realizador hay que tener en cuenta a un público global a la hora de contar una historia. El secreto siempre estará en contar buenas historias y desde el corazón, lo demás es accesorio. Espero nunca olvidarme de esto en la vorágine del trabajo cotidiano", reflexiona.

8.e Extractos de DVD proporcionado por el INCAA





Lucrecia Cardoso
Presidenta
**Instituto Nacional de Cine y
Artes Audiovisuales**

Presentar el Anuario Estadístico del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales nos permite confirmar el continuo crecimiento del cine argentino. No sólo los números comprueban su desarrollo, sino que su evolución se reafirma con el anuncio realizado por la Presidenta Cristina Fernández de Kirchner el pasado agosto, decretando a la cinematografía nacional como actividad industrial.

Ambos reconocimientos nos enorgullecen y nos dan seguridad para seguir apostando al trabajo diario.

La confianza depositada quedó demostrada durante el 2013 con los 389 estrenos cinematográficos, donde el 43% de la oferta representaba a las producciones argentinas. Este gran avance de la industria cinematográfica nacional se complementó con la fuerte presencia de nuestras obras en el podio de mayor recaudación: fueron aproximadamente 7.500.000 de espectadores los que aplaudieron y consagraron al cine del país.

El mercado audiovisual también se mantuvo firme en este crecimiento: 18 salas ambulantes y 27 nuevas pantallas, 166 productoras, 101 distribuidoras, y 239 empresas exhibidoras registradas en el INCAA apostaron a la expansión del comercio en todas las provincias argentinas. Los sucesivos reconocimientos en festivales y eventos internacionales conformaron otro indicio para constatar el buen momento de nuestro cine.

Paralelamente a estos logros, el INCAA continuó impulsando planes federales a través del otorgamiento de créditos a nuevos proyectos y subsidios para casi 300 largometrajes. Se siguió apoyando firmemente la distribución de nuestro cine y se inauguraron 7 espacios INCAA en distintas partes del país para propiciar más ámbitos de encuentro y debate.

Lo cierto es que la recuperación del trabajo y el desarrollo audiovisual en este último decenio serían impensables sin las políticas públicas que reivindicaron la industria cinematográfica. Sabemos que queda mucho por hacer, pero debemos recuperar todo lo construido para marcar el camino hacia adelante. Trabajamos para un cine inclusivo, con propuestas, que trascienda las fronteras y que trabaje

1

Películas • Films • Filmes • Films



Películas más taquilleras estrenadas en 2013 • Top films at the box office released in 2013

#	Título Film Filme Titre	Título original Original Title Título Original Titre original	Origen Origin Origem Origine	Espectadores Admissions Espectadores Spectateurs	Participación ¹⁾ Share Participação Participation	Acumulado Cumulative Share Acumulado Sous-total
1	MONSTERS UNIVERSITY	MONSTERS UNIVERSITY	E.E.U.U.	3.308.703	6,84%	6,84%
2	MI VILLANO FAVORITO 2	DESPICABLE ME 2	E.E.U.U.	2.597.538	5,37%	12,22%
3	RÁPIDOS Y FURIOSOS 6	FAST & FURIOUS 6	E.E.U.U.	2.202.625	4,56%	16,77%
4	METEGOL	METEGOL	ARGENTINA ESPAÑA	2.119.601	4,38%	21,16%
5	IRON MAN 3	IRON MAN 3	E.E.U.U.	1.838.288	3,80%	24,96%
6	CORAZON DE LEON	CORAZON DE LEON	ARGENTINA	1.736.779	3,59%	28,56%
7	LOS CROODS	THE CROODS	E.E.U.U.	1.300.707	2,69%	31,25%
8	RALPH, EL DEMOLEDOR	WRECK-IT RALPH	E.E.U.U.	1.173.979	2,43%	33,67%
9	GUERRA MUNDIAL Z	WORLD WAR Z	E.E.U.U.	1.160.201	2,40%	36,07%
10	EL CONJURO	THE CONJURING	E.E.U.U.	1.079.802	2,23%	38,31%
11	TESIS SOBRE UN HOMICIDIO	TESIS SOBRE UN HOMICIDIO	ARGENTINA ESPAÑA	1.045.357	2,16%	40,47%
12	EL LLANERO SOLITARIO	LONE RANGER	E.E.U.U.	1.004.318	2,08%	42,55%
13	SEPTIMO	SEPTIMO	ARGENTINA ESPAÑA	967.568	2,00%	44,55%
14	THOR: UN MUNDO OSCURO	THOR: THE DARK WORLD	E.E.U.U.	817.313	1,69%	46,24%
15	LOS JUEGOS DEL HAMBRE: EN LLAMAS	THE HUNGER GAMES: CATCHING FIRE	E.E.U.U.	797.508	1,65%	47,89%

Filmes de maior sucesso de bilheteria lançados em 2013 • Films sortis en 2013 les plus vus

25	TITANES DEL PACIFICO	PACIFIC RIM	E.E.U.U.	538.350	1,11%	60,83%
26	HANSEL Y GRETEL: CAZADORES DE BRUJAS	HANSEL Y GRETEL: WITCH HUNTERS	E.E.U.U.	514.271	1,06%	61,90%
27	OZ EL PODEROSO	OZ THE GREAT AND POWERFUL	E.E.U.U.	513.111	1,06%	62,96%
28	DRAGON BALL Z	DRAGON BALL Z	JAPON	511.895	1,06%	64,02%
29	GRAVEDAD	GRAVITY	E.E.U.U. REINO UNIDO	478.036	0,99%	65,01%
30	MAMA	MAMA	E.E.U.U.	432.354	0,89%	65,90%
31	EL REINO SECRETO	EPIC	E.E.U.U.	419.856	0,87%	66,77%
32	WAKOLDA	WAKOLDA	ARGENTINA ESPAÑA	419.572	0,87%	67,64%
33	DURO DE MATAR 5	A GOOD DAY TO DIE HARD	E.E.U.U.	403.414	0,83%	68,47%
34	SCARY MOVIE 5	SCARY MOVIE 5	E.E.U.U.	395.010	0,82%	69,29%
35	EL LADO LUMINOSO DE LA VIDA	SILVER LINING PLAYBOOK	E.E.U.U.	383.664	0,79%	70,08%
36	BLUE JASMINE	BLUE JASMINE	E.E.U.U.	358.277	0,74%	70,82%
37	JACK EL CAZAGIGANTES	JACK THE GIANT SLAYER	E.E.U.U.	358.270	0,74%	71,56%
38	DJANGO SIN CADENAS	DJANGO UNCHAINED	E.E.U.U.	356.965	0,74%	72,30%
39	LO IMPOSIBLE	THE IMPOSSIBLE	ESPAÑA E.E.U.U.	350.303	0,72%	73,03%
40	DESPUES DE LA TIERRA	AFTER EARTH	E.E.U.U.	293.920	0,61%	73,63%

