



Universidad de San Isidro “Dr. Plácido Marín”

Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales

**Asiento 13: La revitalización de la
animación como un medio audiovisual
en canales mainstream**

Alumno: Federico Leonardo Bogado

Mail: fedebogado08@gmail.com

DNI: 43.383.518

Tutores: Cristian Secul Giusti y Trinidad Llambías

Carrera: Comunicación Social

Año: 2026

ÍNDICE

1. Introducción	2
2. Estado del Arte o Antecedentes	5
3. Marco Teórico y herramientas conceptuales	9
4. Estrategias Metodológicas.....	14
5. Desarrollo	17
Preproducción.....	17
Producción.....	19
Postproducción	21
6. Consideraciones Finales.....	23
7. Referencias bibliográficas.....	26
8. Anexos.....	30

1. Introducción

El siguiente trabajo buscará analizar la revitalización de la animación como un medio audiovisual en canales mainstream acontecida en el periodo establecido entre los años 2014 y 2024 para luego materializar los resultados obtenidos en dicha investigación a través de la realización de un producto comunicacional.

Este tema es importante desde lo comunicacional porque, desde hace muchos años, las producciones animadas son categorizadas dentro del género cinematográfico de “animación” por parte de los medios de comunicación tradicionales y el público en general. Dicha consideración está vinculada a la popularidad de las películas familiares realizadas por Walt Disney Animation Studios y, más tarde, Pixar Animation Studios, junto con el intento masivo de otras productoras de replicar su éxito.

Ignorando los diferentes géneros cinematográficos que pueden abarcar las diferentes producciones que utilizan este método, aquellas que optaron por diferentes propuestas narrativas fueron históricamente ignoradas por una gran parte de la audiencia general, analizadas de forma errónea en diferentes aspectos y, a su vez, limitaron el desarrollo creativo de diferentes artistas en búsqueda del éxito laboral.

Durante dicho intervalo temporal, la animación tuvo una revalorización en los medios convencionales. Esto se debe a que dichos canales han dado lugar a nuevas producciones que varían en su narrativa en diferentes formatos audiovisuales (películas, cortometrajes, series, etcétera) y, debido a la aceptación gradual de la audiencia y la crítica, esto dejó de ser una rareza. Sin embargo, aún no es algo normalizado en su totalidad y la animación no es reconocida como tal, por lo que creo correcto hacer una distinción al respecto. Por lo tanto, ante el surgimiento de una nueva camada de animadores, directores y productores que tomaron valor para realizar producciones variadas y expresarse mediante diferentes técnicas de animación, la segmentación apropiada de las mismas es más que necesaria para colaborar con su análisis y difusión.

Las producciones animadas a desarrollar en el trabajo dieron lugar a diferentes reacciones por parte de la audiencia general y de la crítica especializada. Sin embargo, considero que todas ellas aportaron desde distintos lugares a la valoración de lo que la animación mainstream puede realizar más allá del entretenimiento infantil mediante imágenes generadas por computadora. Todas ellas serán consideradas respecto a su objetivo de explotar artística y conceptualmente los límites conocidos de la animación, la satisfacción de la industria respecto de sus objetivos económicos y el reconocimiento de la audiencia. a la animación como algo más que entretenimiento infantil hecho en computadora.

Objetivos

Objetivo General

- Fundamentar, mediante la realización de un podcast, el cambio de perspectiva ocurrido durante los años 2014 y 2024 respecto del tratamiento de las producciones animadas por parte de la industria del cine y la audiencia general de las mismas.

Objetivos Específicos

- Analizar nueve producciones audiovisuales en base a su historia y las técnicas de animación utilizadas.
- Identificar a las personas detrás de dichas producciones, junto con sus ideales creativos y su perspectiva detrás de cada una.
- Relacionar la respuesta de la audiencia general y el periodismo especializado a dichas producciones con aquella recibida por las diferentes productoras de la industria.
- Detallar el aporte creativo de dichas películas y/o series a producciones futuras dentro de la industria de la animación.

Pregunta de investigación

¿Cuáles son los factores clave que impulsan la revitalización actual de la animación como medio audiovisual en canales mainstream, y de qué manera está cambiando la percepción y el consumo de la animación en audiencias más amplias?

¿Cómo influyeron estas producciones audiovisuales en la valorización de la animación como un medio audiovisual para los estudios y los medios de comunicación mainstream?

2. Estado del Arte o Antecedentes

En este apartado, hago mención de seis escritos y una producción audiovisual que se relacionan directamente con el presente trabajo. Mientras todos ellos lo hacen a partir de la temática principal abordada, teniendo en cuenta los enfoques y los objetivos variados de cada uno, solo dos presentan un vínculo con el producto comunicacional a partir del soporte elegido para el mismo. Dentro de las producciones se encuentran: Un artículo perteneciente a una revista científica especializada, un ensayo, una película documental y cuatro escritos realizados con el fin de aplicar a diferentes títulos académicos.

En el artículo “Animación japonesa. Industrias culturales, medios masivos de comunicación y productos de la cultura pop nipona”, escrito por Analía Lorena Meo y publicado en el Vol. 1 Núm. 45 (2015) en la revista científica *Question/Cuestión*, se aborda los variados aspectos de la industria cultural que gira en torno al anime y, en menor medida, al manga en Japón y el resto del mundo.

A pesar de su énfasis en el sistema económico que rodea a la misma y la mención al manga, elementos que no serán tenidos en consideración para este trabajo, se mantiene especial atención en el valor cultural del anime y los avances tecnológicos que colaboraron para su difusión internacional. Además, se destaca el reconocimiento del anime (expresión utilizada para la animación japonesa) como algo más que un género, al sostener la definición de Gilles Poitras (2001, p. 7): “... [el anime] es en realidad una forma de arte que incluye todos los géneros que encontramos en el cine o la literatura” (p. 364).

En el escrito *Animando el miedo: El arte de la animación como medio en el género de horror*, escrito por Francisca Miranda (2022) y presentado como documento de titulación de pregrado en la Universidad Mayor de Chile, se desarrollan los elementos propios de las producciones animadas que narran historias pertenecientes al género de terror.

Si bien el foco de este escrito está puesto en el terror y en los códigos y técnicas propios del mismo, la elección de películas y series que utilizan diferentes

técnicas de animación, en favor de la generación del horror a partir de la versatilidad del medio, aportan una línea de selección de producciones audiovisuales para el trabajo y sustenta el aporte con valor de la animación dentro de un género cinematográfico específico.

El ensayo “Potential and Profitability: Animation as a Medium Instead of a Genre”, escrito por Jenna Hubin (2015), tiene muchos elementos en común con este trabajo. El principal de ellos es su temática principal, mientras que otros de ellos son el foco y la dependencia en el público infantil, el valor de la forma en favor del contenido y la diferenciación entre producciones de grandes estudios y aquellas de estudios orientales y/o independientes.

No obstante, el escrito de Hubin fue realizado en un contexto diferente al abordado en este trabajo, lo que se ve reflejado en las producciones audiovisuales mencionadas por Jenna, además de utilizar un enfoque más abarcativo respecto de la animación y desarrollar brevemente factores ajenos al medio que afectan su desarrollo como tal.

La tesis de Tracy Stucki titulada *Animation as a medium of socio-cultural critique: thematic development in Hayao Miyazaki's Spirited Away* (2014), y presentada para aplicar a la Maestría en Artes en el campo de la Animación Digital de la universidad de Witwatersrand, Johannesburg (Sudáfrica), analiza detalladamente los distintos elementos que influenciaron y afectaron a la película de Hayao Miyazaki *El Viaje de Chihiro* (2001). Dichos componentes hacen foco en la crítica sociocultural aplicable tanto para Japón como para el resto del mundo y el uso preciso de técnicas de animación en favor de una mejora de la narrativa.

Este trabajo establece un diálogo notorio con el escrito de Stucki, ya que el mismo se centra en el análisis de una producción animada en relación a su contexto, su narrativa y las técnicas de animación utilizadas en la misma, además de desarrollar los ideales creativos de la persona detrás de ella, en este caso Hayao Miyazaki. No obstante, cabe destacar que la animación oriental no ha sido tenida en cuenta para la selección de producciones a desarrollar en la misma, por las mismas razones que se mencionan en el informe: “Ofrece un

amplio espectro de géneros y temas, así como una diversidad, originalidad y profundidad narrativa que difiere de la animación occidental.” ¹(Price 167)

La memoria del Trabajo Final de Grado titulado “*Estrechando el Cerco*”: *Creación de un podcast divulgativo de cine*, escrito por Carlos Guerrero Baena para la Licenciatura en Periodismo de la Universidad de Sevilla, comenta el desarrollo de un podcast universitario cuyo objetivo es el de generar un espacio distendido para el aprendizaje y la difusión cultural relacionadas al séptimo arte.

Si bien el contexto de la creación de “Estrechando el Cerco” y el objetivo del mismo es comparable con el de este trabajo, la selección realizada para el contenido del mismo es abarcativa a diferentes tipos de películas. Los nexos que las vinculan se presentan en cada episodio y se limitan al mismo, pero aportan a la finalidad del podcast.

La memoria del trabajo titulado *Spoiler Alert: El Podcast para los fanáticos del cine, los libros y la TV en Chile*, escrito por Paula Isabel Arenas Mujica y Gabriela Carolina Ospino Retamal para optar al título de periodistas en la Universidad de Chile, repasa el proceso de creación de un podcast de cine y series dirigido a un público juvenil que no escucha productos radiofónicos con regularidad.

Dicho escrito se adentra en el contexto cultural de la población chilena, tomando conocimiento de sus consumos e intereses a partir de la recolección de datos vía encuestas, y relata el desarrollo de podcast, cuyo objetivo es el de crear un espacio con contenido de carácter cultural, informando sobre cine, literatura y televisión, y entreteniéndolo a la vez. Ambos aspectos son de sumo interés para este trabajo.

El documental *Pencils vs. Pixels* (2023), dirigido por Bay Dariz y Phil Earnest, es un largometraje que explora, mediante los comentarios de distintas personalidades reconocidas de la industria de la animación, como la misma se vio afectada durante el final de la década de 1980 y a lo largo de 1990 a partir del periodo conocido como “Renacimiento de Disney” y la irrupción de la

¹ Traducción propia.

animación generada por computadora como técnica de uso masivo para la realización de películas.

La mencionada producción se relaciona con este trabajo a partir del foco en la reacción de la industria ante fenómenos que presenten la posibilidad de generar cambios en la misma, que en el caso de este trabajo es la renovada percepción de la animación como un medio. Si bien se diferencia en el periodo temporal y en la posibilidad que tiene el documental de analizar dicho suceso en su totalidad, los testimonios otorgados por el variado grupo de artistas y productores entrevistados son de sumo interés.

3. Marco Teórico y herramientas conceptuales

En este apartado, se desarrolla conceptualmente la base teórica de la totalidad de este trabajo, a partir de cinco definiciones referidas a la temática y al soporte audiovisual seleccionado para el mismo: Animación, Género Cinematográfico, Mainstream, Medio Audiovisual y Podcast.

El concepto principal es **animación**. Al respecto de ella, Michael Arturo Rodríguez Tincopa afirma en *Fundamentos Conceptuales Y Tendencias Gráficas En La Animación De Autor* (2015) que “el concepto de animación no ha sido, ni es, único y preciso” (p. 10). No obstante, a pesar de las diferentes definiciones posibles, establece que la animación puede ser determinada como “una forma compleja de arte audiovisual que se caracteriza, especialmente, por generar una ilusión de movimiento, narrar historias y crear cosas imposibles a partir de la imaginación” (p. 12). Cabe destacar que, dentro de la tesis de Rodríguez Tincopa, se realiza la aclaración de que “Esta última definición descarta el prejuicio inicialmente expuesto que reduce a la animación a una forma exclusiva de entretenimiento para niños.”

En concordancia, el Dr. Paul Wells (2013) detalló en un artículo titulado “*Toy Stories, Trade Tattoos y Taiwan Tigers: O, ¿Qué ha hecho la Animación por nosotros? – Validando la película de Animación*”, perteneciente al Foro Académico Internacional sobre Animación del 7mo Festival Internacional de Animación de Córdoba, 6 afirmaciones bajo el título “Animation Manifesto”. Por un lado, este apartado explica que la animación es “un medio versátil multiplataforma”² y que es “el único arte que sigue siendo consistente e insistentemente experimental a medida que crece en popularidad y aceptación masiva.”³ Por otra parte, Wells (2013) también realiza la distinción respecto del relegamiento incorrecto de la misma como un género para niños y que “La

² Traducción propia.

³ Traducción propia.

animación debería ser más distinguida y reconocida por sus logros, impacto y significado continuo en el mundo contemporáneo.”⁴

En relación al desarrollo dado para animación por Wells, se presenta el concepto de **medio audiovisual**. El autor Henri Dieuzeide (1985) señala que son medios mecánicos o electrónicos de registro, reproducción y difusión de mensajes sonoros o visuales utilizados, “separada o conjuntamente, para presentar conocimientos, facilitar su adquisición y, eventualmente, reproducir o modificar determinados comportamientos” (en Toledo, 1990).

Desde una perspectiva centrada en la educación, y más adelante en el tiempo, Carlos Barros Bastida y Rusvel Barros Morales, en el artículo “Los Medios Audiovisuales Y Su Influencia En La Educación Desde Alternativas De Análisis” de la revista Universidad y Sociedad de la Universidad de Cienfuegos “Carlos Rafael Rodríguez” (2015), concuerdan con Dieuzeide y sostuvieron que los medios audiovisuales son formas de comunicación y, a la vez, herramientas didácticas que utilizan imágenes y grabaciones para transmitir mensajes concretos, enumerando ejemplos como “la diapositiva, la transparencia, la proyección de opacos, los diaporamas, el video y los nuevos sistemas multimediales de la informática” (p. 27).

De modo similar, es preciso retomar el escrito de Rodríguez Tincopa (2015), debido a que en el mismo se considera a la animación como un medio audiovisual, que “está formada por una mezcla de imágenes y sonidos que la hacen una herramienta muy dinámica y genera un gran impacto en el público espectador”, convirtiéndola “en una herramienta efectiva de comunicación y con gran poder de influencia en la sociedad” (p.77).

En tercer lugar, un concepto de suma importancia para el desarrollo de este trabajo es el de **género cinematográfico**.

Al hablar del mismo, David Bordwell y Kristin Thompson en el libro *El arte cinematográfico* (1995) mencionan que, en lugar de establecer un significado abstracto, “la mejor forma de identificar un género es reconocer como lo hacen

⁴ Traducción propia.

los cineastas y el público [...] de forma intuitiva, un tipo de película de otro" (Bordwell y Thompson, 1995: 82), a la vez que destacan las distintas variables que pueden definir a un género y la posibilidad de que los géneros puedan entremezclarse entre sí.

A su vez, Jaime Correa en el artículo de la revista académica *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, titulado El Road Movie: Elementos Para La Definición De Un Género Cinematográfico hace mención a que "los géneros cinematográficos no puedan ser estudiados como si se tratara de categorías "impermeables" o formas fijas, ya que su forma y funciones son siempre dinámicas" (2006, p. 275), coincidiendo en lo abstracto del género e incluso destacando la posibilidad de que un largometraje pueda ser catalogado dentro de más de uno de ellos.

De igual forma, y logrando un punto relacionable con ambos textos, el profesor Rick Altman en su libro titulado *Géneros Cinematográficos*, mencionó lo siguiente:

No podemos hablar de género si este no ha sido definido por la industria y reconocido por el público, puesto que los géneros cinematográficos, por esencia, no son categorías de origen científico o el producto de una construcción teórica. (Altman, 2000: 37).

El artículo titulado "Los géneros cinematográficos, entre la historia de la sociedad y la historia de un lenguaje", escrito por Ximena Triquell (2017) continúa la línea establecida por Altman, ya que propone que "la noción de género cinematográfico funciona precisamente en ese límite, como nexo que articula lo textual (...) con lo social (...), pero para hacerlo es necesario revisar ambas presuposiciones" debido a que "los géneros no dependen exclusivamente de características formales pero tampoco es la industria la que los establece – aunque sí sea a menudo quien los nombre y se beneficie de su potencialidad clasificatoria" (p. 3).

Paralelamente, otro concepto a tener en cuenta es el de **mainstream**. Frédéric Martel, en su libro *Cultura Mainstream* (2010) lo define, de forma literal, como "dominante" o "para el gran público". El autor también establece que, por un lado,

el término por sí mismo se opone a la contracultura y a las subculturas de nicho en el mercado, mientras que, si hablamos de la “cultura mainstream”, la misma “puede tener una connotación positiva y no elitista, en el sentido de «cultura para todos”, o más negativa, en el sentido de «cultura barata”, comercial, o cultura formateada y uniforme.” (p. 22)

En diálogo con dicho escrito, la investigadora Ailén Spera destaca en un texto perteneciente al V Congreso de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual (2016) que “la noción misma de mainstream (...) está íntimamente asociada a las industrias del entretenimiento y la cultura de masas, constituyendo la base misma del discurso cultural del capitalismo contemporáneo”. A su vez, menciona que a pesar de que normalmente el término “cine” es sinónimo “audiovisual”, es esencial distinguirlo de otras expresiones audiovisuales y, en dicho contexto, el cine narrativo y ficticio de Hollywood, se destaca como la forma más dominante y ampliamente distribuida de cine a nivel mundial. (p. 1778)

Por último, el soporte elegido para el desarrollo de este trabajo es el **podcast**. El informe “El podcast y el desafío de repensar lo radiofónico” (2020), correspondiente a la revista Question/Cuestión, brinda una definición, exponiendo que es “un contenido en un archivo de audio digital al que las usuarias y los usuarios pueden acceder desde diferentes canales de distribución (...) y escucharlo cuando y donde quieran, a través de cualquier dispositivo.” (p. 6). En paralelo, el escrito de Agustín Espada “Nuevos modelos radiofónicos: las redes de podcast en Argentina: producción, distribución y comercialización de la radio on demand” (2018), correspondiente a una edición diferente de la revista Question/Cuestión, expresa lo siguiente:

Se entenderá, entonces, al podcast como otra manera de producir y distribuir contenidos radiofónicos. Y a éstos como unos productos mediatizados que utilizan el sonido como soporte, permiten un consumo mientras se realizan otras actividades, combinan distintos géneros hablados y utilizan cuatro tipos de recursos sonoros (silencios, palabras, música y efectos). (p. 3)

Del mismo modo, ambos textos realizan aclaraciones respecto de la cercanía del podcast y la radio, al considerar al mismo un producto radiofónico. Mientras que los autores de “El podcast y el desafío de repensar lo radiofónico” (2020)

mencionan que el vínculo entre el podcast y la radio es evidente, a partir de que comparten características fundamentales, como los elementos del lenguaje radiofónico, Espada (2018) agrega que otra acepción posible para un podcast son cápsulas de programas completos o segmentos que formaron parte de emisiones en vivo de las radios convencionales.

4. Estrategias Metodológicas

En este apartado, se desarrolla el enfoque metodológico elegido para este trabajo y las diferentes herramientas y técnicas utilizadas, justificando cada elección en pos de los objetivos planteados anteriormente en este Trabajo Final de Grado.

Respecto del enfoque de la investigación, el mismo fue mixto, aplicando tanto técnicas alineadas al enfoque cualitativo como al enfoque cuantitativo. La necesidad de un mayor entendimiento de la temática a desarrollar y del criterio y conocimiento de las personas interesadas en el mismo hacen de esta metodología una alternativa viable para responder a la pregunta de investigación de la mejor manera posible. Asimismo, la posibilidad de lograr un acercamiento profundo a personas representantes de todos los frentes que afectan a la animación, de forma directa o indirecta, y de comprender su situación actual a partir de distintas fuentes de información y de datos, hacen que esta metodología se relacione directamente con los objetivos planteados anteriormente y el producto final de nuestro trabajo.

Las técnicas a utilizar fueron Encuesta; Análisis Documental (de Contenido y materiales audiovisuales) y Entrevista.

En primera instancia, se realizó un análisis de contenido de documentos y materiales audiovisuales, centrado en una cantidad limitada de producciones animadas. La selección de las mismas para analizar en el trabajo está directamente relacionada a la variedad en diferentes aspectos tenidos en cuenta.

Dichos puntos son:

- La utilización de diferentes técnicas de animación
- Los canales de distribución
- La recepción y crítica por parte de la audiencia general y de personas especializadas

- La intención creativa, en narrativa y en técnica, por parte de las personas involucradas en la producción de las mismas
- El legado, positivo o negativo, de las mismas para la industria y futuras producciones

Teniendo en cuenta dichos factores, las producciones que han sido seleccionadas para ser analizadas son las mencionadas a continuación:

Películas

- *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018)
- *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023)
- *Guillermo Del Toro's Pinocchio* (2022)
- *The Secret of Kells* (2009)
- *Song of the Sea* (2014)
- *Wolfwalkers* (2020)
- *Wish* (2023)

Series

- *The Midnight Gospel* (2020)

Cortometrajes

- *Once Upon a Studio* (2023)
- *The Spider Within: A Spider-Verse Story* (2023)

Luego, se recurrió a la recolección de datos a través de encuestas, con el objetivo de recopilar información respecto del público objetivo del podcast: identificar su conocimiento sobre la animación, su consumo de dichas producciones, a la vez que sus intereses y preferencias respecto de películas y series que utilicen diferentes técnicas para animar.

Por último, se contempló la posibilidad de realizar entrevistas semiestructuradas, en caso de verse necesaria la complementación de información para la mejor comprensión de distintos aspectos a tener en cuenta durante el desarrollo de este trabajo. En dicho caso, se confeccionó una lista de personas a entrevistar,

que pueden brindar un aporte valioso para el propósito de la investigación, dado su conocimiento en distintos campos de cada producción.

Ellos son:

- Agustín Ross Beraldi (Animador)
- Alejandro Graue (Actor de Doblaje)
- Chucho Calderón (Creador de Contenido)
- Cruz Contreras (VFX)
- Gastón Ugarte (animador)
- Hugo Covarrubias (Director)
- Humberto Rosa (Supervisor de Animación)
- Juan Pablo Zaramella (Director)
- Katia Cisneros (Animadora)
- Leticia Maycotte (CFX)
- Maca Gil (Artista de Storyboard)
- Manuela Pianesi (Artista de Storyboard)
- Martina Panno (Actriz de Doblaje)
- Tian Brass (Director de Doblaje)
- Tomás Eliashev (Periodista)

5. Desarrollo

Preproducción

El inicio del desarrollo de esta producción comunicacional inició definiendo su identidad, algo que realicé indirectamente algunos años antes. Ya había hecho uso del recurso práctico del podcast como herramienta tanto en mi vida académica como en mi tiempo libre y, a su vez, había elegido el nombre **Asiento 13**, un juego de palabras relacionado a la referencia que esconden los alumnos del Instituto de las Artes de California en las producciones audiovisuales en las que trabajaron y fue popularizada en películas de Pixar Animation Studios, para otro proyecto universitario. Por lo tanto, ambas elecciones resultaron ser la más apropiada para este trabajo.

El primer paso para redactar el borrador del guion del primer episodio fue, justamente, la realización de un revisionado de una de las películas a tratar en él, *Spider-Man: Into the Spider-Verse* (2018). La misma también fue el disparador inicial para interesarme en el mundo de la producción de las películas animadas hace mucho tiempo atrás, por lo que esta decisión, al igual que iniciar el trabajo hablando de ella, no tuvo que ser planificada con mucha cautela. Seguidamente, ese mismo día, continué con el repaso de *Spider-Man: Across the Spider-Verse* (2023) y con mi primera visualización del cortometraje *The Spider Within: A Spider-Verse Story* (2023). Si bien ya sabía que la película secuela tenía elementos técnicos complementarios al de la primera entrega, consideré que el corto no aportaba más detalles de valor a la franquicia respecto del contenido que quería plasmar en el podcast, por lo que su inclusión en el trabajo final fue descartada.

Este revisionado, particularmente la de *Spider-Man: Across the Spider-Verse*, desencadenó el proceso de forma correcta y derivó tanto en una investigación que resultó ser más profunda de lo previamente pensado sobre su desarrollo como en una curiosidad latente por volver a ver dos documentales sobre la producción tradicional de las películas animadas mainstream desde la década

de 1990 hasta la actualidad: El por entonces reciente *Pencils vs. Pixels* (2023), mencionado en el apartado de Estado del Arte de este trabajo, y la serie *Into the Unknown: Making Frozen 2* (2020).

Una vez realizada dicha indagación, y en paralelo a la escritura del primer bosquejo del guion, inicié la redacción de la encuesta planteada en las Estrategias Metodológicas, hecha en el programa Google Forms. Su elaboración resultó sencilla, siendo conformada por 10 ítems en total, y lo mismo sucedió con su posterior difusión a través de distintas redes digitales de comunicación como WhatsApp, Instagram y X (antes conocida como Twitter). No obstante, y al contrario de lo ocurrido con el análisis audiovisual, me encontré con un inconveniente a la hora de recolectar las respuestas. La participación final en la encuesta se limitó a dos grupos muy marcados: Allegados y personas aficionadas al cine. Mientras que algunos individuos del primer grupo me aclararon personalmente que sus respuestas fueron formuladas con el objetivo de satisfacer mis expectativas, el segundo grupo respondió con honestidad e incluso mayor detalle de lo esperado. Por lo tanto, y a pesar de contar con 125 aportes en total, la consideración de esta información para la futura escritura de los guiones quedó descartada.

Dejando de lado la encuesta, el único foco estuvo en la redacción del guion para el episodio del podcast dedicado al Spider-Verse. La investigación fue tan profunda que resultó sencillo encajar la información recolectada en la estructura que estaba planificada desde un principio, haciendo especial hincapié en la revolución técnica que implicó para las siguientes películas animadas de Hollywood que quisieran salirse del estándar tradicional actual de la animación tridimensional e hiperrealista, y el guion fue finalizado en el tiempo estipulado. El paso siguiente sería la grabación del mismo.

No obstante, al mismo tiempo que esto sucedía, me di cuenta que debía cambiar la planificación del segundo episodio. Originalmente, el segundo capítulo del podcast iba a estar dedicado a dos producciones de Walt Disney Animation Studios: *Wish* (2023) y *Once Upon a Studio* (2023), estrenadas en cines en conjunto con motivo del centésimo aniversario de la fundación del estudio. Sin embargo, al sentarme a realizar el primer bosquejo del guion, noté que simplemente iba a contraponer a estas producciones con Spider-Verse para

fundamentar la razón por la cual, en mi opinión, *Wish* es un mal ejemplo del uso de la animación estilizada. Esto hacía que este episodio sea una continuación redundante de los temas abarcados en el capítulo que había terminado de escribir recientemente.

Teniendo eso en cuenta, elegí cambiar el orden de los factores, pero no alterar el producto. La temática Disney fue dejada de lado, dándole su espacio con el objetivo de poder encontrar su propia voz en otro momento, y decidí que este capítulo girase en torno a *Guillermo Del Toro's Pinocchio* (2022), que originalmente iba a ser el centro del 3er episodio. El motivo para esto es que su fundamento no radica en la técnica de animación utilizada ni en el diseño de la producción, aunque planeaba hacer mención a ello, sino en el aporte que le dio dicha película a la animación en términos de reputación mediática. Por lo tanto, al saber que estos dos capítulos iban a ser los únicos en ser publicados, que este largometraje en particular me permitía cumplir con el objetivo del podcast y del trabajo en su totalidad abarcando lo sucedido por fuera de la propia producción del largometraje hizo que este cambio me fuera lo suficientemente enriquecedor para lo que sería el producto final y, de igual manera, refrescante en lo personal para su desarrollo.

Producción

De cara a la grabación del podcast, contaba con un micrófono HyperX Quadcast para la recopilación de audio y la computadora portátil Dell Inspiron 15 5000, que me acompañó durante toda la carrera académica. Asimismo, ya sabía que el software a utilizar para dicho fin era Audacity, ya que era libre de pago y también contaba con las herramientas necesarias para editar las pistas de audio cuando ese momento llegara.

No era una persona ajena al trabajo audiovisual, por lo que siempre fui consciente de un inconveniente: Al realizar este proyecto en la comodidad de mi hogar, ubicado en pleno centro de la ciudad, debía encontrar un momento específico del día para realizar la grabación de audio. De esa forma, iba a evitar que aparezcan los sonidos habituales del corazón de una localidad del conurbano bonaerense.

Es así como realicé el proceso de producción del primer episodio, haciendo las grabaciones en horas de la madrugada, y el proceso se hizo largo debido a varios factores. Aparte del ya mencionado ruido ciudadano, ya que cada cierto tiempo había un vehículo que interrumpía el silencio con su motor, me encontré con que mi ritmo de dicción no era el apropiado para un proyecto como este, que está sustentado en su totalidad por el audio. Se requirieron una gran cantidad de tomas de cada párrafo del guion para poder dar con un registro sonoro que me dejara conforme. Otro inconveniente saneado con el paso del tiempo fue el volumen de mi voz, que me resultaba bajo. Al saber que podía equilibrarlo cuando llegue el momento de la edición, no pasaba por mi cabeza corregirlo de forma instantánea, pero la numerosas tomas de audio realizadas hicieron que inconscientemente vaya corrigiendo esa potencia en cada jornada de grabación.

Una vez finalizado el registro para el primer capítulo, y para facilitar el proceso venidero, decidí realizar una edición simplista del archivo. De esta forma, al enfocarme en el segundo episodio, ya sabría como hacerlo de forma que el proceso sea más sencillo. Es así como procedí a buscar extractos de ambas películas del Spider-Verse para utilizar de separadores en cada bloque temático, aprovechando la existencia de numerosos diálogos que no cuentan con música de fondo, además de varias cortinas extraídas de dos fuentes específicas: El repositorio de audio Freesound y la biblioteca de audio de YouTube Studio.

Tiempo después, lo que pensaba que iba a ser un demo básico se convirtió con el paso de los meses, en uno mucho más íntegro de lo pensado en un principio. Además de lo previamente mencionado, se incorporaron efectos de sonido en mi voz tales como el eco y la reverberación de ciertas palabras o frases que consideré relevantes, un separador cantado por una amiga para que se funda de forma prolija con el bloque contiguo y se realizó la creación de la identidad sonora para todo el podcast: La introducción, la mención del título y el cierre. Esto se debió, principalmente, a que temía olvidarme de detalles específicos encontrados en el análisis realizado a medida que fui haciendo este proceso de edición. De todas formas, mi búsqueda constante de que el futuro repaso de este episodio sea más claro y la composición final sea más directa y efectiva estaba cumplida.

De esta forma, inicié con el proceso de realizar el segundo capítulo del podcast. Por un lado, la escritura del guion fue más sencilla de lo esperado tanto en la búsqueda de la información, por lo previamente mencionado al respecto del motivo principal de su creación, como en el armado de los segmentos gracias al haber establecido una base con la grabación y edición del primer episodio. Al mismo tiempo, es necesario destacar que un elemento a tener en cuenta durante esta redacción fue asegurarme de que el contenido sea menor al del primer episodio. La razón de esto radica en que la duración preliminar de dicha grabación superaba los 20 minutos, y consideraba que su temática era lo suficientemente relevante como para hacerle algún recorte, por lo que tenía la idea presente de que el episodio de Guillermo del Toro y Pinocho debía tener una duración menor. De hecho, este fue el mismo motivo por el cual se descartó la posibilidad de realizar entrevistas semiestructuradas para recolectar más información sobre las producciones a analizar. Aun así, este desafío no fue arduo y no tuve mayores inconvenientes al respecto. Por otro lado, la grabación de audio me encontró con la posibilidad de usar una PC de escritorio, lo que me permitió trabajar de forma más fluida con los programas digitales pero que también, debido al ventilador de refrigeración adherido al gabinete, sumó un ruido a tener en cuenta para este momento, así como para cuando llegase la hora de la edición.

Posproducción

Cuando llegó el momento de iniciar con el montaje de este capítulo, recurrí a distintos recursos a los utilizados en el proceso del capítulo anterior. En primera instancia, para mantener la continuidad con el episodio anterior, decidí repetir algunas cortinas en caso de que el tópico a abordar lo requiriera, como por ejemplo las definiciones, los análisis técnicos de las producciones a tratar y los reconocimientos otorgados en las entregas de premios. Aquellos fondos musicales que son nuevos para esta producción en específico fueron extraídos de las mismas fuentes, y su uso también alcanzó a los separadores. Esto se debió a que el largometraje a analizar no contaba con casi ningún diálogo carente de música ambiental de fondo, por lo que tuve que recurrir a otro tipo de recursos

sonoros para dividir cada uno de los bloques temáticos. Luego, la confianza y la experiencia que me dio la edición preliminar del 1er episodio me permitieron profundizar en la edición de voz, de tal forma que el producto final tenga un mejor sonido, y de incorporar nuevas voces, interpretadas por amistades de diferentes entornos sociales, para enunciar algunas frases que fueron originalmente dichas en inglés. Finalmente, luego de aplicar efectos de eco y reverberación para acentuar lo que consideré importante para destacar, noté que algunas fechas mencionadas tanto en este capítulo como en el anterior quedaron desactualizadas. Por ejemplo, la 3ra película del Spider-Verse pasó a tener un estreno pactado para junio de 2027 y *Wildwood*, la próxima película de LAIKA Studios, llegará a los cines el año de la publicación de este trabajo. Por lo tanto, decidí volver a grabar esos pasajes para que toda la información brindada en el podcast concuerde temporalmente.

Una vez finalizado el proceso de producción de ambos capítulos de este podcast, lo único que quedaba por hacer era publicarlos en el internet. Fue así que, luego de crear un usuario en Spotify for Creators, logré programar su lanzamiento para dos días distintos de una misma semana. El día martes se publicó el episodio uno, titulado **“El Spider-Verse y la bandera de la animación estilizada”**, y el día jueves se publicó el episodio dos, con el título **“Guillermo del Toro y la reputación mediática de la animación”**.

El podcast en general y cada capítulo contó con su portada específica realizada por Mayra D’Agostino, Licenciada en Diseño en Comunicación Visual de la Universidad de La Plata, quien también participó como una de las voces invitadas del segundo episodio. Toda la producción comunicacional en su conjunto se encuentra disponible en el siguiente enlace: [ASIENTO 13](#)

6. Consideraciones Finales

Este trabajo inició con el planteo de un objetivo general, que consistía en darle un marco académico al tratamiento de las producciones animadas realizadas en un periodo establecido en los últimos 10 años. Es así como, a partir de la realización del podcast que llevó el título “Asiento 13”, se realizó la investigación acerca del desarrollo de una serie y una selección de películas que contaban con mi previo interés a causa de la elección artística de utilizar diferentes técnicas de animación para contar historias clasificables en distintos géneros narrativos y las variadas reacciones provocadas en las audiencias y en la propia industria audiovisual establecida en Hollywood.

El desarrollo de este producto comunicacional me permitió alcanzar los objetivos específicos propuestos de forma altamente satisfactoria, permitiéndome profundizar en una temática que me apasiona a partir de reconocer a las personas detrás de cada obra y su mentalidad para encarar cada una de ellas. A base de esta investigación, tuve la facultad de identificar un elemento en común entre todas las producciones analizadas que llamó poderosamente mi atención: La decisión de abrazar un diseño de producción que esté relacionado de forma intrínseca con el producto audiovisual final marcó su rumbo, ya sea tomando inspiración de la fuente original que decida adaptar, como es el caso de *Into The Spider-Verse*, o usándolo como expresión artística sobre el mensaje pretendido por sus autores, como es el caso de Guillermo del Toro con *Pinocchio*. Teniendo dicho aspecto en consideración, la capacidad para lograr su propósito específico o de fracasar en el intento hicieron que la respuesta a cada una de ellas, tanto de la industria como de la audiencia, sean fácilmente identificables y de esto, a su vez, dependió su aporte creativo específico para las producciones venideras. La posibilidad de comprender esta información hizo que pueda entender la razón por la que la pérdida del enfoque en el hiperrealismo visual en la animación mainstream haya generado tal impacto, logrando percibir el panorama que rodea a la industria de otra forma y también entendiendo su influencia para sacudir la percepción de las masas sobre este medio en el

periodo de tiempo seleccionado, si es que no logró que algunas personas la cambien en su totalidad.

La capacidad de aprendizaje a lo largo de este trabajo va más allá de la propia investigación, ya que la experiencia del desarrollo del producto comunicacional me nutrió de conocimientos que son identificables en el podcast final a partir de las diferencias técnicas y conceptuales entre los episodios publicados.

No obstante, es digno de mencionar las limitaciones para encontrar material académico sobre el cual poder asentar este trabajo. Esto se debió a que una gran cantidad de información sobre esta temática, considerada de utilidad para los antecedentes de la investigación, son artículos y libros publicados en idioma inglés, cuyo acceso fue particularmente desafiante a pesar de contar con la libertad del internet con dicho fin. Esta dificultad en sí misma era esperada de otra forma, teniendo más relación con el volumen informativo que con el alcance. Aun así, el haberme encontrado con este desafío en el desarrollo teórico justifica el motivo por el cual se decidió esta temática en particular y me da la tranquilidad de que, a pesar de este obstáculo, el objetivo personal para este trabajo ha sido alcanzado.

La investigación académica realizada, los testimonios seleccionados y el producto comunicacional desarrollado se encontraron en un punto en común para ser elaborados: Tratar a la animación como un medio artístico audiovisual capaz de tratar todos los géneros narrativos posibles y de interpelar múltiples audiencias. Esta decisión de producción fue moral, pero también permitió un desarrollo más abarcativo al respecto de su contenido al poder desglosar cada producción audiovisual analizada en aspectos técnicos y argumentales ajenos a la percepción infantil. Por lo tanto, encuentro de suma relevancia que desde el ámbito académico se establezca este tratamiento como un eje principal para cada investigación que se realice acerca de una serie o película animada.

Asimismo, y partiendo de ese mismo denominador común, existen pocos periodos de la historia de este medio en los canales mainstream que hayan sido investigados en el idioma español, más allá de los avances tecnológicos desarrollados en las décadas de 1920 y 1930 y de la etapa comprendida entre los años 1989 y 1999 conocida como Renacimiento de Disney. La selección de

este momento en particular de la industria de la animación para el presente trabajo fue precisamente hecha teniendo ese motivo en cuenta. En consecuencia, la existencia de esta línea de investigación histórica, separada de un concepto amplio como lo es la historia del cine, haría que múltiples trabajos posteriores sean más sencillos de elaborar y de proponer, ya sean análisis de películas de Hollywood o sobre una producción independiente de un país ajeno al mainstream audiovisual.

7. Referencias bibliográficas

Abraham, D. (Director), & Correy, T. (Director). (2023). *Once Upon a Studio*. [Cortometraje] Walt Disney Animation Studios.

Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Paidós.

Arenas Mujica, P. y Ospino Retamal, G. (2018). *Spoiler Alert. El podcast para los fanáticos del cine, los libros y la TV en Chile*. [Memoria de Tesis de Grado, Universidad de Chile]. Repositorio Académico de la Universidad de Chile. <https://repositorio.uchile.cl/handle/2250/151594>

Astley, A. (Productora ejecutiva), & Condon, J. (Productora ejecutiva). (2020). *Into the Unknown: Making Frozen 2* [Serie documental]. Lincoln Square Productions; The Walt Disney Company.

Barros Bastida, C. y Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7 (3), 26-31. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/229>

Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El Arte Cinematográfico: Una Introducción*. Paidós.

Buck, C. (Director) & Veerasunthorn, F. (Directora). (2023). *Wish* [Película]. Walt Disney Pictures; Walt Disney Animation Studios.

Correa, J. (2006). El road movie: elementos para la definición de un género cinematográfico. *Cuadernos de música, artes visuales y artes escénicas*, 2 (2), 270-301. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6343932>

Dampier, J. (Director). (2023). *The Spider Within: A Spider-Verse Story* [Cortometraje]. Sony Pictures Animation; Sony Pictures Imageworks; Marvel Entertainment.

Dariz, B. (Director), & Earnest, P. (Director). (2023). *Pencils vs. Pixels* [Documental]. Hideout Pictures; Minutehand Pictures.

Del Toro, G. (Director), & Gustafson, M. (Director). (2022). *Guillermo del Toro's Pinocchio* [Película]. Netflix Animation; Double Dare You Productions; The Jim Henson Company.

Dos Santos, J. (Director), Powers, K. (Director), & Thompson, J. (Director). (2023). *Spider-Man: Across the Spider-Verse* [Película]. Columbia Pictures; Sony Pictures Animation; Marvel Entertainment; Arad Productions; Lord Miller Productions.

Espada, A. E. (2018). Nuevos modelos radiofónicos: las redes de podcast en Argentina: producción, distribución y comercialización de la radio on demand. *Question/Cuestión*, 1(59). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/72151>

Guerrero Baena, C. (2022). *“Estrechando el Cerco”: Creación de un podcast divulgativo de cine*. [Tesis de Grado, Universidad de Sevilla]. Depósito de Investigación Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/136470>

Hubin, J. (2015). *Potential and profitability: Animation as a medium instead of a genre*. [Manuscrito]
https://www.academia.edu/11711867/Potential_and_Profitability_Animation_as_a_Medium_Instead_of_a_Genre

Martel, F. (2010). *Cultura Mainstream*. Taurus.
https://www.academia.edu/30428038/CULTURA_MAINSTREAM_COMO_NAC_EN_LOS_FENOMENOS_DE_MASAS

Meo, A. (2015). Animación japonesa: Industrias culturales, medios masivos de comunicación y productos de la cultura pop nipona. *Question/Cuestión*, 1(45).
<https://www.perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/2389>

Miranda, F. (2022). *Animando el miedo: El arte de la animación como medio en el género de horror*. [Documento de titulación de pregrado, Universidad Mayor]. Sistema de Bibliotecas Universidad Mayor.
<http://repositorio.umayor.cl/xmlui/handle/sibum/8887>

Moore, T. (Director). (2014). *Song of the Sea* [Película]. Cartoon Saloon; Melusine Productions; The Big Farm.

Moore, T. (Director), & Twomey, N. (Directora). (2009). *The Secret of Kells* [Película]. Cartoon Saloon; Les Armateurs; Vivi Film.

Moore, T. (Director), & Stewart, R. (Director). (2020). *Wolfwalkers* [Película]. Cartoon Saloon; Melusine Productions.

Parlatore, B., Delménico, M., Beneitez, M., Clavellino, M., Di Marzio, M. y Gratti, A. (2020). El podcast y el desafío de repensar lo radiofónico. *Question/Cuestión*, 2 (66). <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/104525>

Persichetti, B. (Director), Ramsey, P. (Director), & Rothman, R. (Director). (2018). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [Película]. Columbia Pictures; Sony Pictures Animation; Marvel Entertainment; Arad Productions; Lord Miller Productions

Rodríguez Tincopa, M. (2015). *Fundamentos conceptuales y tendencias gráficas en la animación de autor*. [Tesis de Grado, Universidad Católica del Perú]. Repositorio de Tesis PUCP. <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6228>

Spera, A. (2016). *El cine mainstream hollywoodense en las pantallas grandes argentinas (2010-2015)*. [Ponencia] V Congreso de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual (AsAECA). Quilmes, Argentina. <https://rid.unrn.edu.ar/handle/20.500.12049/5926>

Stucki, T. (2014). *Animation as a medium of socio-cultural critique: thematic development in Hayao Miyazaki's Spirited Away (2001)*. [Tesis de Maestría, University of the Witwatersrand, Johannesburg]. Wits Institutional Repository on DSpace. <https://wiredspace.wits.ac.za/items/caadc630-5a38-4911-bfee-e61ee88f4f39>

Toledo de Araujo W. (1990). Los medios audiovisuales y la lectura. *Documentación de las Ciencias de la Información*, 13 (243). <https://revistas.ucm.es/index.php/DCIN/article/view/DCIN9090110243A>

Triquell, X (2017). Los géneros cinematográficos, entre la historia de la sociedad y la historia de un lenguaje. *Culturas*, 11, 159-176. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/81654>

Ward, P. (Productor ejecutivo), Trussell, D. (Productor ejecutivo), D., Prynosi, C. (Productor ejecutivo), Kalina, B. (Productor ejecutivo) & Canobbio, A. (Productor ejecutivo). (2020). *The Midnight Gospel* [Serie de televisión]. Titmouse; Netflix Animation.

Wells, P. (2013). *Toy Stories, Trade Tattoos y Taiwan Tigers: Or What's Animation Ever Done For Us? - Validating the Animated Film*. [Ponencia] III Foro Académico Internacional sobre Animación - V Festival Internacional de Animación de Córdoba. Córdoba, Argentina.
<https://rdu.unc.edu.ar/handle/11086/11458>

8. Anexos

ANEXO A

TEXTO	AUDIO	DURACIÓN
Una producción original de FedeBMedia	- Separador Inicial y Final: Reverb Begin - Cortina: Water Box	00:08,349 seg
Okey, hagamos esto una última vez	- Cortina: Book Page	00:04,411 seg
Su nombre es Peter Parker. Fue mordido por una araña radioactiva, y desde agosto de 1962 lo conocemos como el sorprendente Hombre Araña. Seguro ya se saben lo demás: Su frase característica, sus villanos, sus romances, sus memes y otras cosas más. Como Batman o Superman, Spider-Man es uno de esos superhéroes surgidos de los comics que no necesitan ninguna introducción. Eso es gracias a sus apariciones en diferentes producciones a lo largo de los años, como películas live-action, series animadas, videojuegos e incluso obras de teatro. Hollywood demostró ser consciente de esto en Spider-Man Homecoming (2017), ya que algo que distingue a la primera película del arácnido en el UCM (Universo Cinematográfico de Marvel), es omitir por completo su historia de origen e ir directo a la acción. El motivo para hacer esto, era sencillo: no querer ser redundante con un personaje tan conocido a nivel mundial. Por eso, en el 2014, cuando Sony barajó la chance de producir una comedia animada, con el objetivo de rejuvenecer la franquicia, Phil Lord y Christopher Miller aceptaron la propuesta con dos condiciones: Adaptar libremente la historia del Spider-Verse, escrita por Dan Slott, y que su protagonista no sea Peter Parker, sino otro Hombre Araña: Miles Morales. Esta idea, sin saberlo de antemano, fue el concepto principal para cambiar el género de superhéroes y la animación mainstream para siempre. Hoy, en Asiento 13, hablemos del Spider-Verse.	- Cortina: Vintage Trap Beat - Efectos: Reverb (00:22,302; 01:45,358; 02:00,920), iPhone (01:01,550) y Eco (02:00,920)	01:52,768 seg

Asiento 13. Un podcast de FedeBMedia	- Cortina: Smooth 68.1	00:11,435 seg
En este episodio, voy a hablar específicamente de la primera película de la franquicia. Igualmente, voy a hacer sus debidas menciones a la secuela.	-	00:09,898 seg
<i>Spider-Man: Into The Spider-Verse</i> (2018), presenta al joven Miles Morales que, luego de ser mordido por una araña radioactiva, debe convertirse en el Spider-Man de su universo y unirse con cinco héroes arácnidos de otras dimensiones para detener una amenaza que puede afectar todas las realidades. Su secuela, <i>Spider-Man: Across The Spider-Verse</i> (2023), catapulta a Miles hacia el multiverso para unirse con caras nuevas y algunas conocidas. Pero cuando un nuevo enemigo aparece, es acorralado por propios y ajenos y debe volver a definir qué significa ser un héroe.	- Cortina: On RD Bruce - Efectos: Reverb (02:27,046; 02:49,690) y iPhone (02:30,993; 02:53,546)	00:41,763 seg
Las dos películas son producidas por Sony Pictures Animation y Columbia Pictures, en asociación con Marvel, y contaron con un trío de directores a su cargo . La primera fue encabezada por Bob Persichetti, Peter Ramsey y Rodney Rothman, mientras que la segunda contó con la participación de Kemp Powers, Joaquim Dos Santos y Justin K. Thompson.	- Separador: Salvar el Multiverso - Cortina: On RD Bruce - Efectos: Reverb (03:19,983)	00:27,540 seg
Sin ninguna duda, ambas se catalogan dentro del género de superhéroes . Pero, de todas formas, hay que destacar que el Spider-Verse es una biología de acción y aventuras, atravesada por la comedia característica de todas las versiones del trepamuros.	- Separador: LYLA - Cortina: Counting 8 bit HZA - Efectos: Reverb (03:48,427)	00:26,029 seg
Cuando la primera película llegó a los cines, a finales del 2018, los superhéroes atravesaban su mejor momento en Hollywood. Ese mismo año, hubo una gran cantidad de estrenos relacionados a ellos: Tres de Marvel Studios, uno de DC Comics, uno de Sony con licencia de Marvel, y dos animados: Uno de Disney/Pixar y otro de WB/DC. Todos fueron un éxito de taquilla y tuvieron una buena recepción	- Separador: ¿Se murió? - Cortina: Saving the World - Efectos: Rewind (04:06,880) y Reverb (04:46,438)	00:46,224 seg

entre la audiencia, lo que es un gran contraste a la actualidad; donde los fracasos en el género son muy frecuentes a causa de la llamada “ fatiga superheróica ”.		
Por el lado de la animación, la supremacía de Disney y Pixar era indiscutible, con llegada masiva a todo el mundo y la aprobación del público y la crítica. Un ejemplo claro de esto se ve en los Oscars, donde los dos estudios se repartieron el premio a Mejor Película Animada entre 2007 y 2017, con solo una excepción: en el año 2011, ni Cars 2 ni Winnie The Pooh fueron nominadas y el triunfo fue para Rango, de Nickelodeon Movies. Además, la búsqueda técnica y estética por parte de muchos estudios se vinculaba al hiperrealismo. Es decir, que, aunque las productoras mantenían (en cierta medida) el estilo propio del estudio de animación a cargo, se buscaba el perfeccionismo al detalle, de tal forma que parezca que estás viendo una película live-action. Sin embargo, existían estrenos, contados con los dedos de las manos, que se alejaban de esta propuesta. Algunos ejemplos son los siguientes.	- Separador: Thanos Snap - Cortina: Ratatouille’s Kitchen - Efectos: Reverb (05:05,056; 05:29,859) y iPhone (05:22,362)	01:08,257 seg
- The Peanuts Movie, la película de Charlie Brown y Snoopy, de 2015 - Las Aventuras del Capitán Calzoncillos, de 2017 - Las cuatro películas basadas en LEGO.	- Efectos: Snoopy (05:57,804), Tra-la-la (06:02,963), iPhone (06:02;041; 06:06,569) y Eco (06:09,510)	00:15,123 seg
Específicamente, La Gran Aventura LEGO (2014) es una película que hace esto a la perfección. La misma está ambientada en un universo hecho con los bloques de esta marca y se realizó con animación CGI, pero con una dirección inusual. ya que la producción se hizo en computadoras siguiendo muchas reglas de la animación en stop-motion. Eso sí, se tuvieron en cuenta elementos de la vida real, como los límites físicos y las imperfecciones de los personajes.	- Separador: Todo es Increíble - Cortina: Happy Cave - Efectos: iPhone (06:19,021) y Reverb (07:02,981)	00:59,923 seg

La animación fue inspirada en cortos realizados en stop-motion por fans, con sus propias figuras y bloques LEGO, y tuvo la intención de parecer hecha de forma casera, aunque con un presupuesto y ángulos de cámara dignos de Hollywood: "De modo que, si congelas cualquier fotograma de la película, sería algo que realmente podría construir cualquier persona".		
Pero... ¿Y por qué estoy profundizando tanto esta película? Porque pocos meses después de su estreno, los elegidos para ser las mentes creativas de la incursión de Spider-Man en el cine de animación fueron sus directores y guionistas: Phil Lord y Chris Miller.	- Cortina: Happy Cave (fade out) - Efectos: Eco (07:27,132)	00:17,545 seg
Philip Anderson Lord y Christopher Robert Miller son un dúo de directores, guionistas y productores estadounidenses. Ambos se conocieron en la universidad y, desde entonces, trabajan juntos en cine y televisión. Son reconocidos por crear la serie Clone High y dirigir películas como Lluvia de Hamburguesas, Comando Especial 1 y 2, y la ya mencionada Gran Aventura LEGO.	- Separador: Metal File Cabinet 1 - Cortina: Water Box - Efectos: iPhone (07:59,799; 08:02,702)	00:40,541 seg
Después de aceptar el proyecto de Spider-Man, Phil y Chris plantearon sus objetivos en dos aspectos: la historia y la animación.	- Separador: Un Placer - Efectos: Reverb (08:22,720)	00:15,797 seg
Por un lado, tenían la intención de crear una historia diferente del personaje, doblando las expectativas de lo que puede ser una película del Hombre Araña, y explorando la idea de que cualquier persona puede usar la máscara.	- Cortina: On RD Bruce - Efectos: Reverb (08:36,179)	00:13,498 seg
Y por el otro lado, junto con el apoyo creativo de Sony para probar cosas nuevas, buscaban aprovechar la oportunidad de ser los primeros en hacer una película animada de superhéroes que tenga el look y el sentimiento de un cómic.	- Separador: Esa Frase - Cortina: On RD Bruce - Efectos: Reverb (08:58,324)	00:22,581 seg
Lógicamente, la prioridad era lograr un balance entre las dos cosas, para que funcionen sin opacarse entre sí. Sin embargo, esta película corría muchos riesgos.	- Separador: Wow - Cortina: On RD Bruce	00:46,728 seg

No solo que su historia tocaba el tema de los multiversos, que para ese entonces era una novedad en el cine, sino que su animación pretendía alejarse del hiperrealismo de la época de una forma similar a la película de LEGO, pero con un objetivo distinto: Que, al pausarla en cualquier momento, parezca una ilustración sacada de un cómic. Por lo tanto, todos los focos estaban puestos en que la animación de Into The Spider-Verse funcione. Y para lograrlo, se establecieron dos principios en todas las áreas de la producción.		
El primero se vincula a una característica distintiva de los cómics físicos: las imperfecciones. Ya sea por la mano del artista o las impresoras de la gráfica, estos siempre están presentes y son parte de la identidad comiquera. Por eso, estaba muy presente la idea de que, en la película, la animación “no tenía que ser perfecta”.	- Cortina: Phillip Glass Elevator - Efectos: Reverb (09:53,998; 10:10,262)	00:24,119 seg
El segundo surge de un cambio de mentalidad en Sony Pictures Imageworks, la compañía encargada de la animación. Como querían que la audiencia vea la película desde una nueva perspectiva, los animadores fueron incentivados a hacer lo mismo: “tratar de hacer algo de una manera diferente, incluso si no había una razón real para ello”, para que pudieran encontrar ideas nuevas e implementarlas. Es por esta razón que cambiaron el término popular, “Si no está roto, no lo arregles”, por uno nuevo: “Si no está roto, rómpelo”.	- Separador: Diferente - Cortina: CoagulaSiren - Efectos: Reverb (10:36,787; 10:51,555)	00:42,147 seg
Es así como llegamos al corte final de Spider-Man: Into The Spider-Verse. El guion fue escrito por Rodney Rothman, uno de sus tres directores, junto con Phil Lord, quien se encargó de la historia desde el principio y figura en los créditos finales como productor, junto con Chris Miller.	- Cortina: Super8 Projector - Efectos: Eco (11:00,287)	00:21,269 seg

Aun así, lo que le llama la atención, a simple vista, a cualquier persona que vea esta película son cosas relacionadas a la animación.	- Efectos: Reverb y Eco (11:23,603)	00:09,839 seg
Los distintos elementos (e incluso fotogramas completos) dibujados a mano, y los diferentes estilos de cada superhéroe arácnido: - El look rockero y elegante de Spider-Gwen - El look retro, y en blanco y negro, de Spider-Man Noir - El estilo caricaturesco, similar Looney Tunes, de Peter Porker - El estilo anime de Peni Parker. Este concepto de variedad estética se profundiza en la secuela, no solo con nuevos personajes, sino con los universos que visitamos en ella: - El diseño acuarelado y adaptable a las emociones del universo de Gwen - El estilo hindú de Pavitr Prabhakar y de su hogar, una ciudad que combina Mumbai y Manhattan - El look futurista del universo de Miguel O' Hara - El diseño único de los distintos integrantes de la Sociedad Arácnida. Pero volviendo a la primera entrega, hay muchísimos elementos y procedimientos en su animación que la hicieron única. Algunas de las técnicas usadas provienen de la mencionada inspiración en los cómics impresos, y otras son técnicas en desuso de la animación tradicional. Pero también, se aplicaron sistemas creados durante la producción, para que la animación sea más sencilla a nivel técnico, para los propios animadores, y funcione a nivel visual, en el producto final. Hablemos un poco sobre todas ellas.	- Cortina: On RD Bruce - Efectos: Gwen (11:37,118), Noir (11:45,317), Ham (11:52,670), Penny (11:55,978), Comic-Con (12:26,571), Reverb (12:39,339) y Eco (13:05,225)	01:43,045 seg
Comics	- Cortina: Book Page	00:01,948 seg

- Puntos Ben-Day: una técnica de impresión barata en la que sólo cuatro colores (cian, magenta, amarillo y negro) creaban los demás, para generar texturas - Semitonos: técnica de puntos en trama que crean un efecto degradado para generar luces - Plumeados: una técnica de dibujo a partir de líneas cercanas, para generar sombras - Colores divididos y desalineados en los elementos fuera del foco, emulando las imperfecciones típicas de cómics físicos, para crear profundidad de campo (en lugar de hacerlo como un lente de cámara lo haría). - Kirby Krackles, un recurso gráfico del legendario dibujante Jack Kirby, para representar energía (principalmente en el Colisionador). - Uso de varios paneles para mostrar más de una acción a la vez en pantalla (como si fuese la página de un cómic) - Cartelas: recuadros rectangulares con texto, para momentos de narración y el diálogo interno de Miles - Palabras en pantalla, como representación gráfica del sentido arácnido de Miles y distintas onomatopeyas (como por ejemplo Boom, Jab o Thwip)	- Cortina: Phillip Glass Elevator - Efectos: Writing Pencil (13:10,774; 13:18,911; 13:27,038; 13:33,685; 13:47,298; 14:04,300; 14:16,603), Checkmarks (13:11,951; 13:20,088; 13:28,216; 13:37,357; 13:48,310; 14:05,312; 14:18,073), Reverb (13:51,267), Tonto (14:12,034), Boom (14:26,539), Jab (14:28,923) y Thwip (14:30,141)	01:20,685 seg
Animación Tradicional	- Cortina: Looney Tunes	00:04,457 seg
- Fotogramas esparcidos o Smear Frames: técnica que genera la sensación de movimiento con una cantidad mínima de dibujos, utilizando líneas ilustradas y extremidades (o) cuerpos enteros extra por encima de los personajes en pantalla. Esto se puede distinguir fácilmente al hacer pausa en el momento exacto de cualquier escena. - Animación "en dos": Spider-Verse fue animada con 12 cuadros por segundo y dos dibujos para cada uno de ellos, dejando de lado la "animación en unos", con el doble de fps y solo un dibujo en dichos frames. Esto se hizo	- Cortina: Ratatouille's Kitchen - Efectos: Writing Pencil (14:36,366; 15:01,811), Checkmarks (14:38,955; 15:02,989), Vigila las Manos (14:58,081) y Reverb (15:21,434; 15:31,210)	01:12,344 seg

para que los movimientos de los personajes se sientan más nítidos y “crujientes”, aplicando la animación en “unos” en momentos específicos, si mejoraba el resultado de una escena. Esto se profundiza en la secuela con Spider-Punk, un personaje con sus propias reglas: su cuerpo se animó en tres (8 foto/seg) y su guitarra en cuatros (6fps), por mencionar algunos de sus elementos, Pero como el personaje es inconformista, estas reglas se rompieron cuando se necesitara (o quedara mejor).		
Nuevas tecnologías	- Cortina: Counting 8 bit HZA	00:02,926 seg
Un sistema de dibujo que permite trazar líneas a mano sobre los modelos 3d tal y como un ilustrador lo haría. Esto se usó principalmente para las líneas faciales de los personajes, aunque también se utilizó en objetos y distintos escenarios de Nueva York. Un sistema de renderizado que tenga en cuenta todo lo mencionado hasta ahora, y otras cosas más, para que las imágenes finales que componen la película se vean tal y como se pretendía: de forma no-hiperrealista.	- Cortina: CoagulaSiren - Efectos: Writing Pencil (15:51,239; 16:13,211), Checkmarks (15:58,220, 16:14,833), Reverb (15:56,165; 16:26,616) y Brooklyn (16:07,577)	00:40,244 seg
Con tanta combinación de técnicas de distintos lugares, no existe una definición precisa, para la animación de esta película.		00:07,708 seg
Y si bien, la base de cada película y cortometraje de la franquicia fue hecha enteramente con animación CGI, categorizarla como tal no sería lo indicado. A veces, se utiliza el término de “animación híbrida”, por la mezcla del 2D y el 3D. Sin embargo, existe varias películas que usan técnicas distintas a la propia en determinados aspectos técnicos (como Tarzán o El Planeta del Tesoro) y eso no modifica su categorización. El término que yo elijo utilizar nos retoma al propósito original de Lord y Miller: hacer una película animada de superhéroes que tenga el look y el sentimiento de un cómic.	- Cortina: Ratatouille’s Kitchen - Efectos: Reverb (16:52,334; 17:16,041), Animal (17:08,865) y Eco (17:51,700)	01:18,359 seg

El apego total a un diseño de producción no-fotorrealista, y en este caso al material de origen, es lo que hace especial a cada una de las producciones del Spider-Verse y a todas las películas que vinieron después y optaron por usar un sistema similar: con esqueletos en 3D y, en distintas capas, la libertad de recurrir a diferentes técnicas en favor del estilo que elijan. Este es el principal motivo por el que, personalmente, voy a utilizar el término “animación estilizada”.		
Después de años de producción y el trabajo de 177 animadores (un récord para el estudio), Spider-Man: Into The Spider-Verse se estrenó en Estados Unidos el 14 de diciembre de 2018. En la Argentina, llegaría casi un mes después, el 10 de enero de 2019, con un título en español: “Spider-Man: Un Nuevo Universo”. En la taquilla, la película recaudó 384.3 millones de dólares, cuatriplicando su presupuesto y garantizando ser un éxito financiero.	- Separador: And the Oscar Goes To... - Cortina: On D Bruce - Efectos: Reverb (18:23,422)	00:39,639 seg
Lo que, siendo sinceros, era probable que pasara ya que estamos hablando del Hombre Araña.		00:06,012 seg
Otro punto importante está en los premios, que reflejan la recepción de la crítica. Into The Spider-Verse se llevó los cuatro galardones más importantes para una película animada en la temporada de premios de la industria del cine: El BAFTA, el Critics Choice Award, el Globo de Oro y el Oscar. Así, no solo rompió la racha de Disney y Pixar en los Oscars, sino que en todos los frentes le ganó (entre otras) a la película más esperada de ambos estudios por años y otra historia de superhéroes: Los Increíbles 2.	- Cortina: Gentle Breeze - Efectos: Reverb (19:01,177) e Increíbles (19:16,438)	00:38,919 seg
Todo este éxito hizo que una secuela fuera irresistible para Sony, que igualmente ya la había anunciado antes de su estreno (junto con un spin-off, liderado por el personaje de Gwen Stacy, que jamás vio la luz).		00:13,790 seg
“Spider-Man: Across The Spider-Verse” fue estrenada el 2 de junio de 2023 en	- Separador: Lástima - Cortina: On RD Bruce	00:23,839 seg

Estados Unidos y un día antes, el 1ro de junio, en Argentina. La recepción de la audiencia y de los especialistas fue positiva, y el éxito financiero fue aún mayor, recaudando 690.9 millones de dólares.	- Efectos: Reverb (19:38,933)	
Actualmente, existe una tercera película en producción, “ <i>Spider-Man: Beyond The Spider-Verse</i> ”, que dará fin a las aventuras de Miles Morales y tiene una fecha de estreno pactada para junio de 2027	- Separador Inicial: Futuristic Beam - Cortina: On RD Bruce - Efectos: Reverb (20:08,583) y iPhone (20:11,399) - Separador Final: Einstein	00:26,015 seg
Dejando de lado los premios y el dinero, la razón por la que decidí iniciar Asiento 13 hablando de Into The Spider-Verse, y en mi opinión, su aspecto más importante (aparte de que es una de mis películas favoritas), es su legado en la animación mainstream actual. Como les conté antes, existen películas más viejas que utilizaron animación estilizada. Incluso, al mismo tiempo, estaba en producción una serie de Netflix que es reconocida, entre otras cosas, por sus escenarios, texturas y efectos en 2D: Arcane (2021) Sin embargo, al utilizar un personaje reconocido a nivel mundial y retomar técnicas reconocibles de la animación tradicional, muy relegada de Hollywood en la actualidad, su éxito allanó el camino para que grandes estudios aprueben producciones similares. Tres películas que son un claro ejemplo de esto son las siguientes :	- Separador: Futuristic Beam - Cortina: Ratatouille’s Kitchen - Efectos: Reverb (20:40,302), Arcane (20:57,181), iPhone (21:03,426) y Eco (21:25,150)	01:02,200 seg
- <i>The Mitchells vs. The Machines</i> (2021), con un estilo de acuarela pintado a mano y el uso de elementos de distintos medios para complementar las emociones de la protagonista, como dibujos, marionetas y fotos reales - <i>The Bad Guys</i> (2022): que abraza la estilización con diseños simplificados y una estética ilustrada similar a la de libros infantiles modernos.	- Efectos: iPhone (21:31,693; 21:47,094; 21:58,996), Eco (22:11,614) y Gato (22:11,614)	00:46,610 seg

- <i>Gato con Botas: El Último Deseo</i> (2022), que reemplaza la animación conocida de la franquicia de Shrek con una apariencia estilizada más cercana a las ilustraciones de cuentos de hadas, y que seguramente volvamos a ver en la ya anunciada Shrek 5.		
Por supuesto, esto es un arma de doble filo. Así como sucedió con Toy Story y la animación 3D a fines de los 90's, la animación estilizada o "el estilo Spider-Verse" puede ir por el mismo camino y ser usada solo para estar a la moda, sin abrazar del todo un estilo artístico en particular. Un ejemplo de esto lo vamos a desarrollar en un próximo episodio de este podcast.	- Cortina: Ratatouille's Kitchen	00:24,154 seg
No obstante, el hiperrealismo está perdiendo terreno con la estilización. Y así como marcó la tendencia de los multiversos en las películas de superhéroes, Spider-Man: Into The Spider-Verse cumplió su propio objetivo, dando inicio a la masificación de la animación estilizada. ¿Sabía lo que iba a lograr? No lo supo, solo dio...	- Separador Inicial: Bell Tree - Cortina: Vintage Trap Beat - Separador Final: Salto de Fe	00:31,515 seg
Esto fue Asiento 13. Un podcast original de FedeBMedia.	- Separador: Reverb Begin - Cortina: Water Box	00:11,161 seg

ANEXO B

TEXTO	AUDIO	DURACIÓN
Una producción original de FedeBMedia	- Separador Inicial y Final: Reverb Begin - Cortina: Water Box	00:08,349 seg
El año era 2022. Marzo llegaba a su fin y se celebraba la edición número 94 de los Premios Oscars. Al llegar el turno de anunciar a la "Mejor Película Animada", subieron tres actrices al escenario: Lily James, Naomi Scott y Hailey Bailey Primero, mencionaron el vínculo que las une: las tres interpretaron (o iban a interpretar) a una princesa de Disney en una adaptación live-action de un clásico animado del estudio. Luego, presentaron la categoría diciendo lo siguiente:	- Cortinas: Graduation Ceremony Crowd + MidiMelodie-002 - Efectos: Reverb y Eco (00:15,584)	00:35,551 seg
"Las películas animadas constituyen algunas de nuestras experiencias cinematográficas más formativas cuando somos niños"	- Cortina: DVD Player - Voz: Cecilia Coga	00:13,427 seg
"Muchos niños miran estas películas una, y otra, y otra, y otra, y otra, y otra y otra vez"	- Cortina: DVD Player - Voz: Mayra D'Agostino	00:06,285 seg
"Veo a algunos padres que saben exactamente de lo que estamos hablando..."	- Cortina: DVD Player - Voz: Mariel Guillamón	00:06,101 seg
Para algunos, estas palabras son ciertas. Sin embargo, omiten una realidad : Hay muchas películas de animación que no son concebidas únicamente como un divertimento para toda la familia. Un claro ejemplo de esto es Flee, una de las nominadas de esa misma noche, que es un documental danés sobre un hombre homosexual y su pasado como un joven refugiado proveniente de Afganistán	- Cortinas: Graduation Ceremony Crowd + MidiMelodie-002 - Efectos: Reverb (01:14,547)	00:28,108 seg
Ese premio se lo llevó <i>Encanto</i> , de Disney Animation Studios. Ahora bien, el año siguiente sucedió lo opuesto. El Oscar a Mejor Película Animada se lo llevó una producción autoral, animada en stop-motion, de un cineasta reconocido a nivel mundial, que cada vez que tuvo un micrófono en frente, no dudó en afirmar la realidad : "La	- Cortinas: Piano Loops - Efectos: iPhone (01:39,776) y Reverb (02:00,223)	00:30,957 seg

animación no es un género para niños. Es un medio para el arte y el cine”		
Hoy, en Asiento 13, hablemos de Pinocho, de Guillermo del Toro	- Cortinas: Piano Loops (fade out) - Efectos: Reverb (02:11,286)	00:06,111 seg
Asiento 13. Un podcast de FedeBMedia	- Cortina: Smooth 68.1	00:12,518 seg
Por supuesto, si hablamos de un personaje tan popular como Pinocho, hay que mencionar que la película está libremente basada en la novela original, <i>The Adventures of Pinocchio</i> de Carlo Collodi, pero no cuenta la misma historia ni tiene relación con otras adaptaciones conocidas, como la realizada por Disney en 1940. Esta producción nos presenta al famoso muñeco de madera, hecho por Geppeto y traído a la vida por el Hada Azul, que verá las numerosas paradojas de la vida y aprenderá lo que significa ser humano, acompañado por Sebastián Grillo y en el contexto de la Italia fascista	- Cortina: Soft Piano Loop	00:38,247 seg
La producción fue principalmente hecha por Netflix, quien jugó un rol clave para que se pudiera realizar, y aunque el título es engañoso, fue dirigida por dos personas: Guillermo del Toro y el recientemente fallecido Mark Gustafson. Además, Guillermo trabajó en la historia junto a Matthew Robbins, un habitual colaborador suyo, y junto al creador de la miniserie <i>Mas Allá del Jardín</i>, Patrick McHale, en el guion.	- Cortina: Super8 Projector - Efectos: Reverb (03:18,494) y iPhone (03:34,403)	00:32,501 seg
Por último, cabe destacar que esta cinta, además de catalogarse dentro del género fantástico, es un musical, que cuenta con 9 canciones interpretadas por los personajes durante el transcurso de la misma. De todas formas, más allá de la narrativa, lo que identifica a esta película a simple vista es su animación, realizada en stop-motion.	- Cortina: Soft Piano Loop - Efectos: Reverb (03:59,642)	00:24,804 seg
Stop motion: Técnica de animación que crea la ilusión de movimiento a partir de la reproducción de imágenes de	- Separador: Metal File Cabinet 1 (fundido) - Cortina: Water Box	00:26,113 seg

objetos físicos, que fueron manipulados ligeramente entre cada foto. Es decir, funciona de forma similar a la animación tradicional, pero en lugar de usar dibujos, utiliza fotografías. Por ejemplo: El Extraño Mundo de Jack.	- Efectos: Reverb (04:30,893) y iPhone (04:36,110)	
El stop-motion es una técnica muy apreciada por los fanáticos de la animación., pero lamentablemente, las producciones de Hollywood eligen usarla cada vez menos. El motivo de esto es puramente corporativo: El trabajo manual detrás de cada cuadro, que compone a cada película o corto, requiere de mucho tiempo y de un alto presupuesto, que no se suele compensar con los ingresos en taquilla. Para hablar de esto, quiero mencionar dos estudios reconocidos que se dedican, exclusivamente, a hacer películas animadas con esta técnica. El primero es LAIKA, situado en Estados Unidos, que es reconocido por su ópera prima <i>Coraline y la Puerta Secreta</i> (2009) y estrenará su sexta producción, <i>Wildwood</i>, en octubre de este año. El otro... es Aardman Animations, estudio británico famoso por la franquicia de <i>Wallace y Gromit</i> y películas como <i>Pollitos en Fuga</i> (2000) y <i>Lo que el agua se llevó</i> (2006) Sin embargo, como dije antes, la aprobación de la crítica y la audiencia no se refleja en lo económico. y Mientras que Aardman lleva 52 años sosteniéndose en áreas más allá de la ficción, LAIKA lo hace gracias al dinero de su dueño: el cofundador de Nike, Phil Knight. Pero a contracorriente de esto, Pinocho siempre se mantuvo como una película de animación en stop-motion. Esto fue porque Del Toro sostuvo que era el único medio posible para contar esta historia de la forma que él quería, incluso rechazando la posibilidad de hacerla en animación tradicional. Fue recién en 2018 que, después de muchos intentos fallidos, consiguió la aprobación de Netflix para hacer	- Cortina: Ratatouille's Kitchen - Efectos: Reverb (04:48,338; 05:17,917; 05:32,803; 06:17,386; 06:37,507), iPhone (05:25,998; 05:42,495; 05:45,839) y Eco (06:45,789)	02:11,320 seg

realidad el proyecto, tal y como él siempre lo quiso. Porque claro, ¿Quién le iba a decir que no al más reciente ganador del Oscar a Mejor director?		
Guillermo del Toro Gómez es un cineasta y productor mexicano, ganador del Oscar, BAFTA y Globo de Oro a Mejor director por <i>La Forma del Agua</i> (2017). Con 12 películas en su haber y una 13ra en producción, es reconocido por su trabajo en películas de habla hispana, como <i>El Laberinto del Fauno</i> (2006), en franquicias populares, como <i>Hellboy</i> y <i>Titanes del Pacífico</i>, y en otras como <i>El Callejón de las Almas Perdidas</i> (2019)	- Separador: Metal File Cabinet 1 - Cortina: Water Box - Efectos: iPhone (07:12,220; 07:24,087; 07:33,942)	00:45,880 seg
Al confirmarse la realización de la película, Del Toro afirmó que “quiso hacer su versión de Pinocho desde que tiene uso de razón”. Pero como mencioné al inicio de este episodio, estoy hablando de la adaptación de un cuento que se llevó al cine en múltiples ocasiones. ¿Qué habría de especial en esta historia para que haya conectado a nivel personal con un cineasta y quiera otorgarle su propia voz? La respuesta a esta pregunta nos la da la misma <i>Guillermo del Toro's Pinocchio</i>, que guarda múltiples conexiones con la visión que plasma su autor a lo largo de su filmografía. Para empezar, algo obvio en casi todas sus producciones son los elementos sobrenaturales, incluso si las historias no están volcadas al género de fantasía. Grandes ejemplos de esto son su ópera prima, <i>Cronos</i> (1992), y <i>La Cumbre Escarlata</i> (2015). Después, hay varios puntos a destacar en películas reconocidas como <i>El Laberinto del Fauno</i> y <i>La Forma del Agua</i>: La ubicación temporal de los hechos en tiempos de conflicto bélico, los protagonistas como representantes de la inocencia frente a un horror que los obliga a rebelarse, y que estos personajes sean testigos de que el “otro”, aquello desconocido que las	- Cortina: Soft Piano Loop - Efectos: Reverb (07:59,909; 08:17,995; 08:43,924; 08:51,305; 08:59,686; 09:19,940; 09:58,253; 10:31,363), iPhone (08:31,092; 08:34,095) y Eco (09:19,940)	02:59,368 seg

personas consideran “monstruo”, tiene más rasgos humanos que los antagonistas de sus historias. Por último, quiero destacar un elemento clave en muchos protagonistas escritos por Del Toro, que en Pinocho va más allá del guion y se refleja en lo visual: la imperfección. A lo largo de la película, uno de los conflictos que enfrenta el muñeco de madera es entender por qué los humanos buscan ser perfectos o hacer cosas perfectas, a pesar de que ellos mismos no lo son. Esto lo vemos reflejado en la madera que trabaja Gepetto, en los jóvenes entrenados por el Podestá y en las complejas relaciones entre padres e hijos... Este dilema moral lo afecta a Pinocho y, por si eso no fuera poco, su inmortalidad lo lleva a afrontar situaciones que le hacen cuestionar si esta habilidad tan valorada por los demás es una gran ventaja u otro de sus defectos... Es por esta razón que Guillermo Del Toro exigió el uso del stop motion para esta película. Si uno de los puntos centrales de ella era valorar lo que nos hace humanos, ese mismo mensaje también debía ser expresado visualmente. Y la mejor forma para lograrlo era con esta técnica de animación, donde las texturas imperfectas y los movimientos irregulares (capturados cuadro por cuadro) aportan esa humanidad gracias a su proceso artesanal.		
La búsqueda visual de Pinocho, reflejada en la técnica de animación, adquiere un nuevo significado si tenemos en cuenta que esta es la primera película animada dirigida por Del Toro. Y si bien es llamativo, que un director reconocido por su trabajo en acción real desarrolle un proyecto en este medio, Guillermo no es el único en hacerlo. Algunos directores se involucran en animación de vez en cuando. Un gran ejemplo es Steven Spielberg, que	- Cortina: Super8 Projector - Efectos: Reverb (10:45,058), Eco (10:56,096), iPhone (11:13,679), Boing Animaniacs (11:22,222), Trompeta Shrek (11:34,334) e Increíbles (11:53,047)	01:26,935 seg

experimentó con la herramienta del motion capture en <i>Las Aventuras de Tintín: El Secreto del Unicornio</i> (2011) además de ser el fundador de DreamWorks y ser productor ejecutivo de dos series, <i>Tiny Toons</i> y <i>Animaniacs</i>. Después, hay casos donde directores abandonan el medio y pasan a trabajar en acción real, como Andrew Adamson tras dirigir <i>Shrek 2</i>, y hay casos opuestos al de Spielberg, donde directores de animación realizan producciones live action ocasionalmente. Esto hizo Brad Bird, que dirigió <i>Misión Imposible 4</i> y <i>Tomorrowland</i> luego de <i>Ratatouille</i> y antes de <i>Los Increíbles 2</i>.		
Aun así, el caso de Del Toro es especial, porque su conexión con la animación es mucho más profunda. Cuando el proyecto fue anunciado, él había dicho lo siguiente	- Efecto: Reverb (12:07,441)	00:13,021 seg
“Ninguna expresión artística ha influido en mi vida y en mi trabajo más que la animación, y ningún personaje de la historia ha tenido una conexión personal tan profunda conmigo como Pinocho”	- Cortina: DVD Player - Voz: Lautaro Leguizamón	00:18,234 seg
Ya hablamos de la conexión de Guillermo con esta historia, y de la ausencia de un proyecto animado en su CV de director hasta la realización de este proyecto. A pesar de eso, su trabajo ya estaba vinculado a la industria: Fue productor de <i>El Libro de La Vida</i> (2014), y también fue creador de la franquicia “<i>Relatos de Arcadia</i>”, compuesta por tres series y una película. Y como les mencioné antes, uno de los elementos tratados en la filmografía de Del Toro son las imperfecciones, y Guillermo eligió hacer del stop motion un elemento vital para otorgarle humanidad a Pinocho y al mundo que lo rodea.	- Cortina: Soft Piano Loop - Efectos: Reverb (12:43,911) y iPhone (12:50,613)	00:40,694 seg
Esta decisión, con motivos creativos, contrasta con muchos otros directores que hacen animación para “tachar algo de su lista” o realizar “experimentos tecnológicos”. Un gran ejemplo de esto es Robert Zemeckis, que hizo uso del	- Cortina: <i>Ratatouille</i>’s Kitchen - Efectos: Reverb (13:24,088; 14:03,957)	01:01,034 seg

motion capture en tres películas y, paradójicamente, realizó una adaptación live-action de Pinocho para Disney, que fracasó en todos los aspectos. Por lo tanto, que Del Toro elija realizar esta producción de este modo en esta época del cine, con la industria de la animación tambaleando entre la carencia y el fracaso de proyectos originales, las denuncias de pobres condiciones de trabajo y el uso indiscriminado de la inteligencia artificial, hace de esta película una declaración de principios necesaria y digna de mi reconocimiento. Todo esto sería más explícito, tiempo después de su estreno, en cada premiación.		
Luego de años de trabajo y una vida de envisionar el proyecto, <i>Guillermo Del Toro's Pinocchio</i> tuvo su premiere el 15 de octubre de 2022 en Londres y contó con un estreno doble: Primero, se proyectó en cines seleccionados durante el mes de noviembre y después, el 9 de diciembre, se estrenó en todo el mundo a través de Netflix. Hablar del alcance de esta película en números es complicado.	- Separador: And the Oscar Goes To... - Cortina: MidiMelodie-002 - Efecto: Reverb (14:32,807)	00:35,625 seg
Mientras que su estreno limitado en salas tuvo una recaudación de 110.000 dólares, los números de visualizaciones en streaming son desconocidos. Esto se debe a que las plataformas no suelen compartir esa información.		00:14,742 seg
Sin embargo, de lo que sí podemos hablar es de la recepción de la crítica, que fue muy positiva y se vio reflejada en la temporada de premios. Al igual que <i>Spider-Man: Into the Spider-Verse</i> cuatro años atrás, <i>Pinocho</i> se llevó los cuatro galardones más importantes para una película animada: El BAFTA, el Critics Choice, el Globo de Oro y el Oscar. De esta forma, se anotó en la lista de ganadores del premio de la Academia ajenos a Disney o a Pixar, y se convirtió en la 2da película animada en stop motion en llevarse el galardón, siendo	- Cortina: Gentle Breeze - Efectos: Reverb (15:16,157; 15:30,056) y iPhone (15:46,769)	00:46,521 seg

<i>Wallace y Gromit: La Batalla de los Vegetales</i> la anterior vencedora 16 años antes.		
En cada uno de esos 4 eventos, Guillermo tomó el micrófono y luego de agradecer a las personas correspondientes, transmitió el mismo mensaje: “La animación no es un género para niños. Es un medio para el arte y el cine”	- Efectos: Eco (16:08,895)	00:19,709 seg
De más está decir que, en Asiento 13, compartimos esta opinión, así como lo hacen miles de personas apasionadas por el medio. Sin embargo, no es frecuente que una persona reconocida en el mundo del cine tradicional haga propia esta batalla. En ese sentido, y con el diario del lunes, se podría decir que ese mensaje hizo eco en los miembros de la Academia, ya que las siguientes ganadoras del Oscar a Mejor Película Animada fueron, hasta la fecha, producciones que antes se hubiesen quedado con las manos vacías.	- Cortina: Piano Loops - Efectos: Reverb (16:31,183; 16:46,591)	00:39,838 seg
• <i>El Niño y la Garza</i> (2023): Película de Studio Ghibli dirigida por el legendario Hayao Miyazaki. Es la primera ganadora con clasificación +13. • <i>Flow</i> (2024): Una coproducción de Letonia, Francia y Bélgica dirigida por Gints Zilbalodis. Es la primera película considerada independiente en llevarse este premio.	- Efectos: iPhone (16:53,687; 17:05,472)	00:29,047 seg
¿Acaso las palabras de Guillermo fueron el único detonante para este cambio? No, para nada. Pero sin dudas, fueron la primera gran expresión mediática actual de una lucha que sigue dándose dentro de la industria y fuera de ella. Ojalá, sean muchas más las personas como Del Toro que tengan la oportunidad de crear arte de la forma que les apasiona. En una de esas, logran marcar la diferencia y llevarla al siguiente nivel.	- Cortina: Piano Loops - Efectos: Reverb y Eco (17:49,995)	00:36,657 seg
Esto fue Asiento 13. Un podcast original de FedeBMedia.	- Separador: Reverb Begin - Cortina: Water Box	00:11,466 seg

ANEXO C

