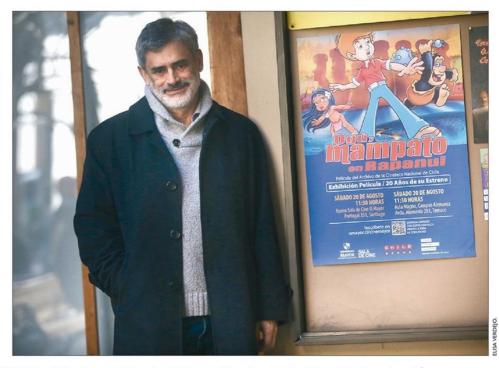
Fecha: 19-08-2022 91.144 Pág.: 22 Tiraje: Cm2: 692,0 Medio: Las Últimas Noticias Lectoría: 224.906 \$ 3.805.346 Favorabilidad: Supl.: Las Últimas Noticias No Definida

Educación Director de "Ogú y Mampato"": "Hay trabajo online para estudios europeos y norteamericanos" Título:

> Alejandro Rojas es director de la carrera de Animación Digital en la U. Mayor.



A 20 años del estreno, Alejandro Rojas analiza el mercado laboral de la animación

Director de "Ogú y Mampato": "Hay trabajo online para estudios europeos y norteamericanos"

Su productora debió formar a los creadores de la cinta de 2002. Hoy una decena de planteles imparte animación digital.

usando las técnicas y los procesos co-

Dónde estudiar animación		
Carrera	Institución	Duración
Animación Digital	Universidad San Sebastián	10 semestres
Animación Digital	Uniacc	10 semestres
Animación Digital	Universidad Mayor	9 semestres
Diseño en Animación Digital	Universidad Gabriela Mistral	9 semestres
Animación Digital	Universidad de Las Américas	8 semestres
Animación Digital	IP Duoc UC	8 semestres
Animación Digital y Multimedia	IP Santo Tomás	8 semestres
Animación 3D	IP Arcos	8 semestres
Técnico en Animación 3D	IP Aiep	4 semestres + práctica
Animación Digital	CFT Alpes	4 semestres

Fuente: mifuturo.cl

-Hay productoras en Chile que tienen mucho trabajo. Después de la pandemia se masificó el trabajo online paque quiere entrar a animación?
-Hay que estudiar mucho, practicar ra estudios europeos, norteamericanos y canadienses. Hay mucha demanda, descubrieron que se podía trabaja online con gente fuera de su país. Puedes trabajar desde Chile para cualquier parte del mundo si tienes un portafolio, un trabajo que mostrar y eso se logra

rrectos. Hay productoras extranjeras que encargan trabajos, contratan animadores chilenos para que trabajen en sus proyectos.
-¿Cuánto se gana?

-Hay alumnos que recién egresados entran con su título a una productora con contrato indefinido y ganan entre \$700.000 a \$800.000 mensuales y des de ahí para arriba, depende de ti. Es una profesión muy importante en el mundo. En Chile es nuevo y no sabemos que es un trabajo como cualquier profesión, sobre todo ahora que está creciendo la industria, la gente está viendo mucha televisión en casa.

Si quiere ver "Ogú y Mampato en Rapa Nui" en pantalla grande la U. Ma-yor la mostrará este sábado en su nueva sala de cine, ubicada en el campus El Claustro. Inscripciones en umayor.cl (https://bit.ly/3prCyOi).

OSCAR VALENZUELA

ace justo dos décadas, en los lejanos días de 2002, se estrenó "Ogú y Mampato en Rapa Nui" considerado el primer largometraje de animación hecho en Chile. "En estos 20 años ha habido un cambio impresio nante en lo que significa la profesión de la animación", reflexiona Alejandro Rojas, director del filme protagonizado por el niño del cinto espacio temporal y su amigo cavernícola.

Actual director de la carrera de Animación Digital en la Universidad Mayor, el cineasta repasa cómo ha cambiado el rubro. "En esos tiempos, para poder hacer Mampato tuvimos que estar 10 años formando jóvenes animadores dentro del estudio (Cineanimadores). Formamos gente y cuando ya teníamos una masa crítica importante pudimos tomar la decisión de hacer la película", recuerda.

"Hoy los grandes estudios contratan gente ya formada y hay varias instituciones educativas que imparten la carrera. Antes lo hacían sólo por talento: mostrabas la carpeta de dibujo, entrabas y aprendías dentro de la empresa".

-¿Habría sido más fácil hacer Mampato hov?

-Hoy día existe tecnología que per mite un flujo más rápido: nosotros estábamos terminando una época y empezando otra. Partimos la película en análoga y terminamos en digital; terminamos pintando con computadores, que eran los primeros que aparecían para eso. Si no hubiera sido por las tecnologías de pintura y postproducción que aparecían en ese momento, no habríamos podido terminarla.

-¿Por qué?

-La tecnología antigua era muy compleja; era filmación en cine, aceta to con pintura témpera, cosa que era muy engorrosa. Nos habríamos demorado muchísimo y habría sido un problema. Justo tomamos las nuevas tecnologías y logramos hacerlo. Por otro lado, siento que en esa época era posible hacer una película y estrenarla en los cines: hablaba con el gerente, él tomaba la decisión y te ponía la película en la sala. Hoy es más complejo que una película chilena logre impactar como lo hicimos nosotros, hay otras plataformas y está más lleno de cosas; antes era como un pueblo, era LA película y todos iban a verla.

¿Qué recomienda a alguien

ser el mejor, el mercado está pidiendo excelencia y calidad. Tal vez algunos creen que estudiar animación es como ir a divertirse; al contrario, se trabaja

-¿Dónde se trabaja?