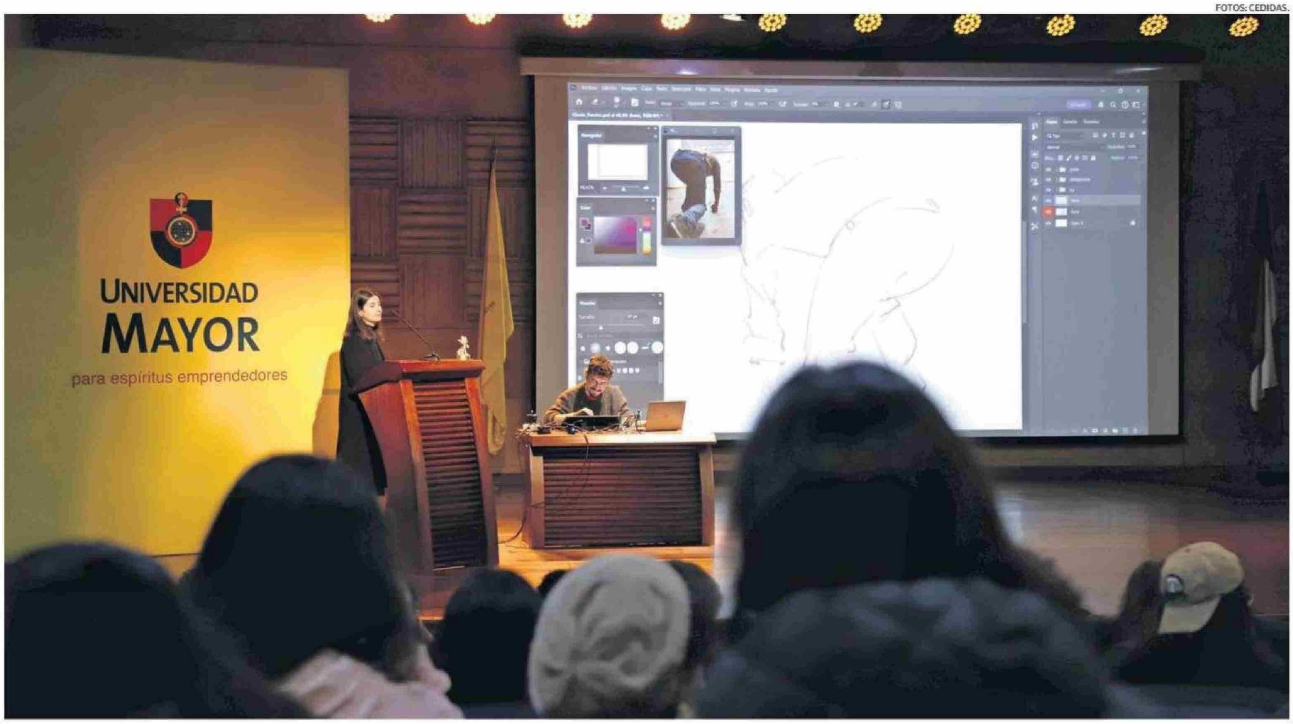
LITORALPRESS

Fecha: 18-05-2025
Medio: El Austral de la Araucanía
Supl. : El Austral de la Araucanía - Domingo
Tipo: Noticia general
Título: **Temuco se abre camino hacia la industria de lla animación digital**

Pág. : 4
Cm2: 679,4
VPE: $ 1.055.839

Tiraje: 8.000
Lectoría: 16.000
Favorabilidad: No Definida

FOTOS: CEDIDAS



Temuco se abre camino hacia la industria **de la animación digital**

Eduardo Henríquez Ormeño
eduardo.henriquez@austraItemuco.cl

Esta semana, acaban de egresar los primeros doce realizadores de cine – animación formados en la sede Temuco de la Universidad Mayor, mientras que a fin de año harán lo mismo los primeros técnicos de nivel superior en Animación Digital y Videojuegos de Inacap. Ellos y ellas están llamados a profesionalizar el rubro y poner las "primeras piedras" para la construcción de una economía creativa que comienza a hacer historia en La Araucanía y que este 2025 se hará notar en el Festival Chilemonos.

Incipiente y prometedora. Así es descrita hoy la industria creativa de la "animación digital" con asiento en Temuco y La Araucanía. Tan incipiente que los primeros doce profesionales del área formados ciento por ciento en la Región acaban de graduarse esta semana en la Universidad Mayor, mientras su contraparte técnica hará lo mismo a fin de año en la sede regional de Inacap.

Son las primeras generaciones del recurso humano calificado que saldrá al mundo para participar de esta atractiva economía que va desde el video juego hasta los efectos especiales para cine y televisión, pasando por una gran gama de opciones relacionadas con la animación que hoy infunde vida y movimiento a las tradicionales imágenes estáticas.

Si bien existe un camino previo, marcado por el trabajo a pulso de realizadores locales, comenta el diseñador, ilustrador y artista visual, Daniel Bernal (Imaginante), hoy surge un mundo de posibilidades con la irrupción de las nuevas generaciones que están siendo formadas en La Araucanía para la animación digital, y que de alguna manera es la continuidad de quienes en el pasado tuvieron que "picar la piedra" para crear el camino que ahora se pavimenta hacia esta industria universal y que genera altas expectativas.

"Yo sueño con que La Araucanía tenga su Oscar por animación en algún momento. Sería maravilloso. Hay gente que está trabajando para meterse en e este mercado, que es una disciplina que además deambula por muchos ámbitos (...). Lo interesante es que post pandemia las cifras de animación y videojuegos, y todo este tipo de plataformas digitales han subido un 400%", acota Bernal. Es decir, "hay mercado. Por supuesto", dice.

Para los formadores de técnicos y profesionales del área el escenario es alentador, aunque este requiere de mucho temple, tesón, creatividad y camino por andar.

Es lo que opina la directora de la carrera de Animación Digital de la Universidad Mayor, Camila Valenzuela.

"¿En qué etapa nos encontramos? Creo que estamos empezando a caminar. Ya no en pañales, pero queda harto camino

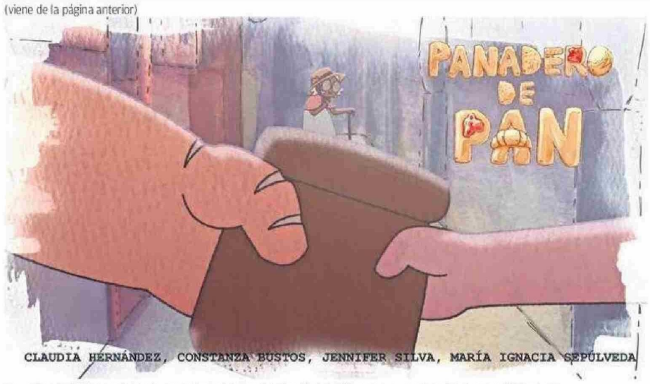
LITORALPRESS

Fecha: 18-05-2025
Medio: El Austral de la Araucanía
Supl. : El Austral de la Araucanía - Domingo
Tipo: Noticia general
Título: **Temuco se abre camino hacia la industria de lla animación digital**

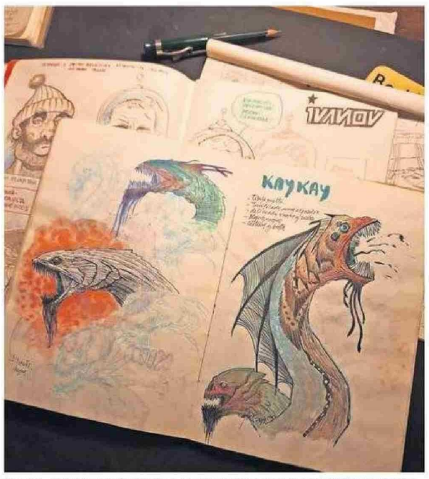
Pág. : 5
Cm2: 658,4
VPE: $ 1.023.226

Tiraje: 8.000
Lectoría: 16.000
Favorabilidad: No Definida

(viene de la página anterior)



EL CORTO "PANADERO DE PAN" DE TEMUCO PARTICIPARÁ EN EL FESTIVAL CHILEMONOS 2025.



DANIEL BERNAL COMENTA QUE MUCHOS PROYECTOS ARRANCAN EN PAPEL.

TEMUCO YA EGRESÓ A LOS PRIMERSOS PROFESIONALES DEL ÁREA.

por recorrer. La idea es que los primeros profesionales comiencen a generar un espacio un poquito más sólido y con un conocimiento más específico del área. Porque, por ejemplo, cuando ellos salieron a buscar un lugar para hacer sus prácticas, la verdad es que tuvieron que ser muy versátiles y tuvieron que trabajar en áreas totalmente distintas a la animación como tal; lo cual también resulta ser positivo porque les da un poquito más de carácter y les permite ser más versátiles a los cambios y necesidades de la Región también. Sin embargo, la idea es que ellos empiecen a generar una industria acá como tal y, ojalá, con un sello propio", explica la directora.

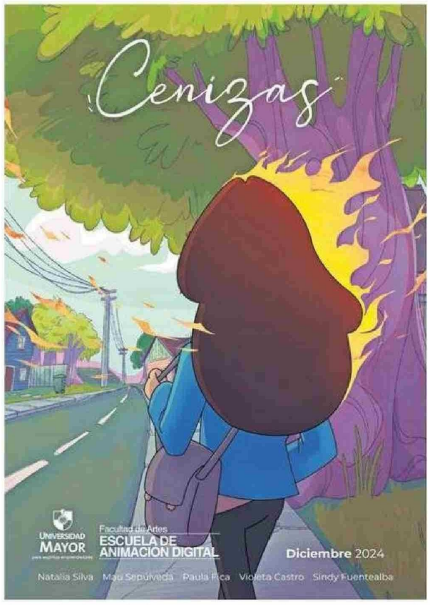
Lo interesante de esta etapa, acota Camila Valenzuela, es que el campo laboral casi no tiene bordes. Está tanto en Chile como el extranjero. Y alcanzarlo, acota, dependerá de las redes que sean capaces de generar los animadores que están saliendo al medio regional; proceso en el cual, la carrera en Temuco cuenta con el apoyo de la productora Maqui, estudio que tiene oficinas en la universidad y que no sólo abre cupos para práctica a los estudiantes, sino que aporta docencia y contactos para proyectos.

OPTIMISMO

Una mirada optimista y esperanzadora también es la que tiene el animador digital, docente y coordinador de la Línea de Arte de la misma carrera de la U.M., Carlos Laporte, quien cree que el escenario es prometedor para la Región, el sur y para su capital humano.

"Esta semana, de hecho, tenemos los primeros doce egresados y entre esos titulados hay un grupo que formó una productora: Anemia Studio, la cual ya está funcionando, ya ganó un fondo en 2024, terminó un cortometraje que tuvo su estreno y que ahora empezará un periplo por festivales (...). Lo rico de la industria de la animación es que se basa en esto, en personas aprenden una técnica y generan propuestas. De esta manera, esta economía creativa empieza a correr sola. Yo siento que estamos en ese momento. Esta industria comienza a moverse", recalca Laporte.

Quien también cree que esta industria de alcance planetario recién inicia en la Región, es la directora del Área de Diseño e Industria Digital de Inacap Temuco, Mónica Vera Navarro. A su parecer, "estamos partiendo. Y no estamos solos. Hay otras instituciones que tienen animación digital en Temuco (...). Además, formamos parte de la Mesa de Economías Creativas (...), así que creo que vamos avanzando. Hay posibilidades, hay empresas que están trabajando ya para fuera. Así que el progreso será rápido porque hoy casi todos los ámbitos necesitan de la animación digital: los videojuegos, el cine, la televisión (streaming) y el márketing", comenta la directora; quien menciona con orgullo que ya tiene un estudiante que trabaja para Google.



"CENIZAS" ES OTRO DE LOS CORTOS ANIMADOS QUE VA A CHILEMONOS.

Tres

● Tres cortometrajes de animación digital realizado por estudiantes de la carrera albergada por la sede Temuco de la Universidad Mayor, participarán este año en el Festival Chilemonos. "Uno habla de una niña que vive los incendios forestales en el sur de Chile; otro es la historia de un panadero de pan que se saca pedazos de sí mismo para ayudar a los demás y un tercero que aborda el tema de las relaciones tóxicas versus las relaciones positivas", detalla la directora de escuela.

UN OCÉANO

Si bien la Región aún no está inserta en las grandes ligas, salvo por la experiencia que hoy genera la productora Pudoctopus Entertainment, plataforma con asiento en Pucón que ha realizado trabajos para Netflix y HBO (y donde algunos alumnos han trabajado como "mano de obra"), el profesor Carlos Laporte ve con buenos ojos la historia que se puede forjar desde o en La Araucanía. "Algo interesante que está pasando en Temuco, a diferencia de Santiago, es que se trata de un océano azul (concepto de la ingeniería comercial), donde no hay mucha competencia entre nosotros y es una disciplina que se requiere mucho. Somos la niña bonita con la que todos quieren bailar", resalta el docente y creativo.

En este camino hacia la consolidación de una industria de animación digital en la que ha entrado la Región, acota la directora de la carrera en la U. Mayor, Camila Valenzuela, hay un hito que habla del aquí y ahora, y de las huellas que comienzan a quedar en la historia regional en este ámbito. A lo que se refiere es al hecho que tres documentales producidos íntegramente al alero de la escuela formarán parte de la competencia 2025 del Festival Chilemonos, uno de los certámenes más importantes de Latinoamérica.

"Son tres cortometrajes creados por alumnos y alumnas, con historia universales y locales. Uno habla de una niña que vive los incendios forestales en el sur de Chile; otro es la ficción de un panadero de pan que se saca pedazos de sí mismo para ayudar a los demás y un tercero es el que aborda el tema de las relaciones tóxicas versus las relaciones positivas", detalla Valenzuela.

Consciente de que no todo es un camino de rosas para sector ni para profesional alguno, Carlos Laporte detalla que si bien esta es una de las industrias que menos se ve afectada durante la pandemia, porque no requería de presencialidad para continuar, "esta industria gigante se está recogiendo", lo que no significa reducción de oportunidades, sino adaptación.

"Como que ahora la tendencia es a la subcontratación, por lo cual es más conveniente - opina - trabajar en pequeños núcleos de producción".

Con los primeros profesionales regionales egresados de la educación superior rumbo a "la realidad externa", tanto Carolina Valenzuela como Carlos Laporte creen que las oportunidades están para consolidar el sector.

"Estoy súper convencido y estoy en una posición privilegiada para observar esto, a no ser que pase algo que lo impida. Creo que de a poquito se va a ir generando industria, se hará más conocida y, por supuesto, ser hará más estable acá en el territorio", comenta el profesor, y no solo se traducirá en películas de animación, sino series, publicidad, videojuegos y efectos especiales, lo que sólo dependerá del propio desarrollo de los profesionales del área.

Las expectativas son importantes, acota Camila Valenzuela. La directora comenta que el despegue del sector está ocurriendo.

"(Como ya se dijo) hay un grupo de alumnos que formaron una productora y tres de los recién egresados están también empezando a hacer clases. Yo siento que esta primera generación, al salir como un poquito menos favorecida, ha tenido que desarrollar otro tipo de habilidades, todas necesarias para hacer crecer una industria que no tiene mucho cuerpo todavía, y que requerirá perseverancia y carácter. Pero ellos tienen que poner esta primera piedra para todos los que vienen. Siempre a las primeras generaciones les toca picar un poco más de piedra". El asunto es que es su tiempo. Y ya veremos cómo se escribe esta historia, acota la directora de la carrera .