

Eje 4:
Animación independiente de bajo presupuesto

El Corto de Animación Independiente...

¿Dependiente de qué?

Los cortos de Graduación en este escenario

Marlene Nascimento Da Silva

(UBA | Argentina)

Resumen:

Los Cortos de Animación Independientes no solamente suponen medios de producción y métodos de trabajo totalmente diferentes del cine comercial, sino además, también suponen circuitos de exhibición y relaciones con los espectadores diferentes de los que conocemos.

En los últimos 20 años se ha desenvuelto un fuerte circuito de festivales específicos de animación tanto en Europa, Asia y especialmente fortalecidos en Latinoamérica. Estos festivales conforman una red de promoción y fomento de la actividad de la animación, incluyendo reflexiones, capacitaciones y actividades de mercado, además de otorgar premios e incentivos monetarios. El Corto de Animación Independiente a la vez recibe subsidios de los institutos de cinematografía y leyes de incentivos fiscales incluidos en las políticas de estado vigentes en cada país.

¿Cuál es el límite entre el corto de animación independiente y los cortos realizados en el marco de las cursadas de las escuelas de cine, diseño audiovisual, artes digital y otras? ¿Cómo se define esta pertenencia? ¿La dependencia de estos medios de producción genera impacto sobre el contenido? ¿Marca el camino que ha transitado las búsquedas temáticas, técnicas y expresivas en este tipo de contenido en los últimos años? ¿Cuáles son los resultados obtenidos y hacia dónde vamos?

Son algunas de las preguntas que este estudio pretende traer a la discusión, utilizando la experiencia de la Cátedra DAV3Animación de la Carrera de Diseño de Imagen y sonido de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la UBA.

Palabras Claves: Cortometraje - Animación - Corto de Graduación - Cine Independiente.

Introducción

Los festivales de animación cuentan con selecciones oficiales para cortos de animación independiente y cortos de animación de graduación.

La posibilidad de realizar bajo la contención de la institución educativa cortos de animación está respaldada por el proceso académico, sostenido en las distintas asignaturas impartidas en las escuelas del conocimiento audiovisual. Algunas con un corte más comunicacional otras, con una matriz proyectual y de diseño. En ambos casos, la metodología de enseñanza y los contenidos didácticos impartidos están diseñados para guiar a los estudiantes en la realización de una pieza comunicacional audiovisual en el lenguaje específico de la animación.

En la asignatura DAV3 Animación de la Carrera de Diseño de Imagen y sonido de la FADU UBA. la Cátedra de diseño tiene como objetivos la práctica del Diseño de la Comunicación Audiovisual desde la relación teórico-práctico en el proceso de realización. Además, afianzar al estudiante en la modalidad proyectual y comunicacional. Por otra parte, introducir y desarrollar la capacidad de concretar el cuádrinomio: creatividad, planeamiento, producción, y postproducción. También, fomentar la experimentación específicamente en el área de animación y guiar el estudiante en la realización de un proyecto de animación. Y por último, afianzar los conceptos de la metodología de la investigación aplicada al desarrollo temático, estético, proyectual, tecnológico y de producción, a la realización del guion, dirección, fotografía, dirección de arte, producción, puesta de cámara, captura de imagen y sonido, diseño de pantalla, partido gráfico, postproducción, etc. Es importante resaltar que la tarea pedagógica incluye la integración de todos sus conocimientos incorporados en el transcurso de la carrera, en el campo del diseño, de la disciplina proyectual y del análisis del discurso audiovisual para la realización del proyecto comunicacional asociado a una técnica específica de animación. Este elemento se da por supuesto pero no es tarea menor en la conducción del proceso académico, y por ende, la aplicación de estos conocimientos en el proceso de realizar el desarrollo integral de un proyecto de animación. El DAV3 Animación es una asignatura que se dedica exclusivamente a estudiantes que desean realizar sus proyectos en el lenguaje de animación. La Cátedra está en un proceso constante de cambio e incorporación de nuevas ideas para mejorar su didáctica.

En el año 2010 la cátedra fue invitada a participar en el Festival de Animación Animamundi 2010¹. llevando allí una muestra de los cortos realizados en los últimos diez años. Este hecho llevo a una profunda reflexión respecto al lugar que podrían estar ocupando los egresados de la FADU y sus proyectos de graduación en los espacios de exhibición de los proyectos de animación.

La didáctica del proyecto en favor de una metodología para proyectar animación.

Diseño Audiovisual de 1 a 3 es la materia troncal de la carrera donde la enseñanza proyectual es impartida, y en el caso del DAV3 Animación las sucesivas y excluyentes entregas del proyecto de animación son la guía que imparte la asignatura para la conducción del proyecto, que incluye las etapas sucesivas para la realización del mismo.

La cátedra imparte una metodología para el diseño del proyecto de animación, no es apenas un modo ordenado de proceder, sino que se considera que los elementos pedidos para la realización del trabajo práctico número 8, el proyecto de animación, conforman un cuerpo metodológico para su realización.

Las etapas del proceso proyectual se desarrollan en una serie de documentos formales, se produce una serie de acciones concretas plasmadas en esos documentos formales que son el marco de contención para la libertad creativa que impartimos. Es muy importante recordar que en el Taller de Diseño Audiovisual 1, 2 y 3 lo proyectado llega a su etapa de completa realización.

La metodología proyectual debe, necesariamente, incluir la metodología de producción hasta la pieza final. Esta línea de producción incluye hasta el delivery del contenido en los patrones técnicos y tecnológicos definidos por los canales de distribución.

1. Escolas de Animação: Três representantes de diferentes experiências internacionais no ensino de animação estiveram presentes ao painel realizado no Anima Fórum durante o Anima Mundi no Rio de Janeiro: Eric Riewer – Gobelins (França) Marlene Nascimento – Curso de Imagem e Som da Universidade de Buenos Aires (Argentina) Maureen Furniss – CalArts (EUA) Aproveitando estas presenças e para complementar o debate, o festival exibiu mostras selecionadas dos trabalhos finais desenvolvidos por ex-alunos destes centros de formação.

La conducción del proyecto de animación.

El proceso didáctico pedagógico de trabajo de graduación incluye correcciones sucesivas directamente sobre el proyecto de animación en el curso.

Los contenidos técnicos específicos, herramientas de comunicación y gestión de la producción de la animación son impartidos en ejercicios prácticos que ocurren en paralelo. Estas entregas son en total 16 a saber:

Entrega n° 1: investigación

Objetivos: definir tema específico y desarrollar una idea rectora.

Forma de entrega: presentar en *power point* imágenes de referencia al tema.

Texto de una carilla introduciendo al tema elegido justificando su elección. Exposición oral del proyecto de animación que se desarrollara en formato *pitching*. Duración 7 minutos.

Entrega n° 2: video concepto.

Objetivos: afianzar la investigación temática y estética. Plasmar la investigación en imágenes y sonido. Consigna: realización de un video minuto con imágenes compiladas de archivos u originales que den a conocer el tema de la investigación y las elecciones estéticas elegidas para su comunicación. Forma de entrega: DVD NTSC, duración: 1 minuto.

Entrega n° 3: idea, premisa, storyline y argumento

Objetivos: a partir del trinomio: tema-premisa-argumento desarrollar la línea argumental del proyecto de animación acorde a sus características específicas.

Consigna: story line, en tres líneas. Tendrá el siguiente formato:

Alguien (el protagonista) quiere lograr algo y contra otro alguien (el antagonista o fuerzas antagónicas) con la ayuda de sus talentos, debilidades u otros lo logra, o no lo logra. Argumento narrativo en no más de 20 líneas. Descripción física, económica, cultural, psicológica y social de los personajes. Bocetos de los personajes.

Forma de entrega: texto escrito y láminas.

Entrega n° 4: storyboard / guion visual

Objetivos: lograr una comunicación visual efectiva que permita optimizar los códigos de lectura de nuestra narración, seleccionando encuadres y puestas en escena.

Consigna: realizar el story board que dé a conocer la narrativa y la historia con bocetos que permitan reconocer a los personajes, su entorno, sus acciones, encuadres y puesta en escena.

Forma de entrega: planilla de story board de la cátedra.

Entrega n° 5: story board 2 (re elaboración)

Objetivos: a partir de las correcciones observadas en la entrega anterior, re-elaborar el guion narrativo y el story board del proyecto.

Consigna: realizar las correcciones en el guion narrativo y el story board agregando, modificando o quitando información.

Forma de entrega: texto escrito y planilla de story board de la cátedra.

Entrega n° 6: guía de personajes / inspiracionales / primer *leica reel*.

Objetivos: a partir de la evolución del proyecto a través de sus sucesivas correcciones en el taller, definir estética general y estética de los personajes (morfología, vestuario, diseño integral). Confirmar la efectividad del discurso narrativo-audiovisual por medio de la a realización del primer armado de leica reel/animatic.

Consigna: *leica reel*: con todos los elementos presentados y aprobados en las correcciones realizadas en el taller. Se realizará una captura de los cuadros del storyboard, el que será sincronizado con un borrador del sonido, respetando los tiempos previsto para la pieza final. En el mismo debe figurar las transiciones, la banda de efectos sonoros, voces, música y los movimientos de cámara con la duración narrativa correspondiente y sonido incorporado. (ítems 3 y 4)

1) Guía de personajes: se confeccionara una guía completa para cada personaje con

A) Dibujo de 8 posiciones animados en 360°. Para cada personaje de frente, 3/4 frente derecho, perfil derecho, 3/4 espalda derecho, espalda, 3/4 espalda izquierdo, perfil izquierdo y 3/4 frente izquierdo. Luego ubicar cada

una de las posiciones en orden y armar el ciclo de 360° para cada personaje.

B) Dibujos de las expresiones faciales con todos sus detalles que expresen las emociones básicas de cada uno de los personajes, como por ejemplo: alegría, tristeza, sorpresa, cansancio, disposición, entusiasmo, susto, etc.

C) Lámina de proporción que contenga a los personajes relacionándolos entre sí.

Voces, se presentará una muestra grabada de cada una de las voces que se van a utilizar.

2) Música: se presentará un armado de las partes más significantes de la banda sonora musical.

3) Inspiracionales: dos o tres láminas originales que expresen el estilo gráfico coherente para el film, que manifieste una unidad tanto en los fondos como en los personajes. Forma de entrega: láminas a3 - DVD NTSC con leica reel + presentación de la animación de 360 de los personajes. CD con la entrega en (mpeg2) video HD 720p (preset de avs converter)

Entrega 7: guía de personaje y fondos

Objetivos: mediante la descripción escrita del carácter de cada personaje, crecer en el conocimiento del universo del proyecto y enriquecerlo. Desarrollar la guía de personajes, dar a conocerlo, diseñar sus movimientos, gestos, actitudes y vestuario. Diseñar los fondos correspondientes al proyecto.

Consigna: Guía de personaje. Láminas en color con cada uno de los personajes (en cuerpo entero) presentar gran cantidad de poses, gestualidad corporal, trabajo de silueta, vestuario, expresiones faciales, actitudes, bocas ubicadas en el rostro de los personajes, en planos más cerrados. Modelado en plastilina para corpóreos en 3D. Proyecto de construcción para muñecos articulados.

Diseño de los fondos. Presentar los bocetos de construcción de los escenarios en el caso de escenografía: planta de escenarios y maqueta para realización final.

Forma de entrega: colgar y presentar material debidamente identificados. Láminas a A3 + plantas y modelados en plastilina y maquetas.

Entrega 8: lay out

Objetivos: aplicar la herramienta del lay out para el total planeamiento del proyecto de animación.

Forma de entrega: carpeta de *lay out* plano por plano.

La entrega consta de: Banda sonora totalmente realizada, grabada en forma digital (música, efectos, foleys, voces). Fondos dibujados, en color, con la atmósfera y la iluminación definida de cada ambiente. Escenografías realizadas para *stop motion*.

Establecer la puesta en cuadro, ubicación de los personajes, indicando las trayectorias que emplearan para desplazarse dentro del encuadre.

Determinar las animaciones (ubicadas dentro del encuadre) mediante los dibujos claves, los extremos de las acciones que realizan los personajes. Fijar la extensión en números de fotogramas para cada plano. Confeccionar las hojas de cámara. Confeccionar las planillas de sincro sonoro (bar sheets) de los tramos que contienen sincronismo labial y sincronismo musical. Determinar los efectos especiales a ser agregados en post producción. Marcar la indicación clara de la ubicación de la cámara en relación a los fondos o la escenografía. Habrá que considerar la diferencia focal del lente como una consecuencia directa de la ubicación de los puntos de fuga dentro de la perspectiva del dibujo. Indicar los movimientos de cámara provistos, en el caso de *stop motion*

Forma de entrega: carpeta folio A4, separados por escenas + audio grabado en DVD.

Entrega 9: segundo *Leica reel*

Objetivos: incorporar todas las indicaciones del *lay out* al *leica reel*.

Consigna: forma de entrega: DVD NTSC y un cd con la entrega en (mpeg2) video HD720p (preset de avs converter)

Leica reel: con todos los elementos presentados y aprobados en las correcciones realizadas en el taller. Se realizará una captura de la última versión del storyboard y los fondos, el que será sincronizado con un sonido, respetando los tiempos previsto para la pieza final. En el mismo deben figurar las transiciones, la banda de efectos sonoros, voces, música y los movimientos de cámara. Voces, se presentará una muestra grabada de cada una de las voces que se van a utilizar en el proyecto. (voces finales).

Música; se presentará un armado de las partes más significantes de la banda sonora musical.

Entrega 10: plan de producción y presupuesto

Objetivos: plantear un plan de producción y rodaje que nos permita anticipar nuestro trabajo y concluir nuestro proyecto en las fechas establecidas. Confección del presupuesto del proyecto.

Forma de entrega: entrega en carpeta A4

Entrega 11: pruebas de animación

Objetivos: comenzar con el proceso de producción. Encontrar el timing de la animación y el lenguaje específico del proyecto. Experimentar.

Entrega 12: pre entrega *biblia (on line)*

Objetivos: afianzar la herramienta de comunicación del proyecto: La Biblia.

Consigna: las páginas de *La Biblia* deben presentar un diseño identificativo.

El universo del proyecto: motivaciones, tema a tratar, target, técnica y formato.

Guía del personaje: su nombre, cuerpo entero, gestos faciales, giro 360°, posiciones de boca y su breve descripción. Diseños y plantas de escenarios.

Sinopsis de divulgación. Para caso de una serie la sinopsis de cada capítulo.

Argumento. En caso de una serie: argumento de cada capítulo. Storyboard.

Plan de producción, presupuesto detallado (acorde a las cotizaciones reales de la industria audiovisual actual), equipo técnico, cv completo del/ los realizadores, con datos de contacto. Afiche promocional

Entrega 13: animación

Objetivos: proceso de producción del proyecto. Animar. Se evaluarán los avances en la animación y se guiará al estudiante para continuar el proceso de producción.

Entrega 14: entrega de *La Biblia (on line)*

Objetivos: armado de Biblias de proyectos con el material que ha sido compilado durante el proceso.

Entrega 15: *making off*

Objetivos: afianzar el poder comunicacional de esta herramienta para la difusión del proyecto audiovisual.

Forma de entrega: entrega en DVD NTS. La duración del mismo no debe superar los 4 minutos. Un cd con la entrega en (mpeg2) video HD 720p (preset de avs converter).

Entrega 16 – títulos de apertura y créditos

Objetivos: reforzar la comunicación narrativa del proyecto, reflejar el partido estético y animar.

Consigna: realizar diseño de los títulos de apertura y créditos finales del trabajo.

Fondo de pantalla para el menú de DVD. Diseño de la impresión que será estampada en el DVD. Afiche promocional, pressbook, merchandising que forme parte del universo de la obra, otros...

Forma de entrega: impresos, DVD y prototipos.

Un cd con la entrega en (mpeg2) video HD 720p (preset de avs converter)

Entrega 17 – entrega final

Consigna: entrega del proyecto terminado en conjunto, dos DVDs.

DVD 01

Entrega del proyecto en DVD

Dvd NTSC conteniendo (1er botón) corto o piloto, (2do botón) extras: que contenga: making off, tps realizados, leica final y La Biblia en formato digital.

Un CD con la entrega en (mpeg2) video hd 720p (preset de avs converter)

El primer DVD con un menú principal, cuyo diseño del fondo de pantalla deberá contener el logo de la FADU y el de la cátedra: DAV3 animación. Cátedra Nascimento. DlyS – FADU-UBA y proyecto de graduación.

DVD 02: Entrega de datos en DVD

DVD de datos conteniendo corto o piloto, making off, Leica reel en formato mpeg 4, 4 (cuatro) imágenes del corto o piloto en formato tif o jpg a 300 dpi (tamaño mínimo de cada imagen: 10 x 15 cm). Biblia en formato digital,

jpg 300 dpi y en pdf. (que incluya model sheets). Afiche promocional en tif o jpg 300 dpi. Foto 4x4 del/los realizadores, CV completo y versión abreviada del/los realizadores que incluyan datos de contacto, sinopsis en word y pdf del proyecto (si es serie, sinopsis de cada capítulo) Los DVDs estarán debidamente estampados en box de DVD estándar Las cajas tendrán una tapa diseñada que deberá contener el logo de la FADU, el de la cátedra, DAV3 animación, cátedra Nascimento. DIyS – FADU – UBA y proyecto de graduación y el año. En la contratapa los datos del trabajo: sinopsis de promoción, técnica de animación, equipo artístico, datos técnicos y datos para el contacto con el realizador.

Afiche promocional. El afiche promocional de la película será entregado en papel impreso color en tamaño A3 (vertical), con los datos del mismo cuyo diseño deberá contener el logo de la FADU y el de la cátedra, DAV3 Animación – Cátedra Nascimento DIyS- FADU-UBA y el año.

Yo te quiero!, Bandoneón y Katakroken... tres proyectos, una sola pertenencia.

Yo te quiero! es un cortometraje de animación en técnica stop motion que cuenta la historia de Juancito, un solitario niño de la estepa Patagónica, que en el habitual camino de regreso de la escuela encuentra, en una desolada estación de tren, a un caballito aparentemente abandonado. La alegría de tener un nuevo amiguito para jugar hace que el niño quiera apropiarse del caballito, sin darse cuenta de que este espera el regreso de su verdadero dueño.

Yo te quiero! fue un proyecto en curso de la cátedra en el año 2011 llevado adelante por los estudiantes regulares, Nicolás Conté, Micaela Doll y Florencia Suero. El proyecto transitó la cursada por todas estas sucesivas etapas didácticas y tuvo un excelente desarrollo. Al final de año académico les quedaba todavía muchas escenas por animar y toda la post producción y el retoque digital de los planos animados. Todo lo realizado luego de la conclusión del plan labor no estuvo en el rango de influencia del proceso pedagógico. *Yo te quiero!* durante todo su proceso de producción no tuvo otro sponsor externo además de la familia, incondicional en la ayuda, y la institución educativa.

El corto tuvo su término en el 2013 y desde entonces empezó a participar de festivales de los cuales ha cosechado alrededor de 30 premios y ha sido seleccionado oficialmente a más de 60 competencias oficiales y muestras no competitivas. Estas selecciones han sido en su totalidad en el apartado de muestra de cortos de graduación.

El hecho que estos realizadores se identifiquen como estudiantes y hagan valer los beneficios de pertenencia a una institución educativa les ha abierto las puertas de muchas situaciones de exhibición. Estos premios han sido otorgados la gran mayoría por festivales de Argentina y Latinoamérica, tres de Estados Unidos y cuatro de Europa. (Anexo1)

Bandoneón es un proyecto de animación en curso en la cátedra en el corriente año de 2015. Llevado a cabo por los estudiantes regulares Celeste Lagos y German Pace. Es un corto de animación que cuenta la historia de un viejo bandoneón en la Buenos Aires del 2016 que, junto con sus amigos Juan y el Farol, deberán emprender una aventura por la ciudad del futuro donde lo digital ha reemplazado por completo a lo analógico.

El proyecto se encuentra en este momento en el punto de desarrollo correspondiente a la metodología impartida por la cátedra. *Bandoneón* cuenta con gran parte de la pre-producción terminada: como el Guion, el Story board, el Diseño de los personajes con sus giros, movimientos y expresiones, y hasta el Diseño de Producción con el presupuesto desglosado.

Por motivo de presentarse al concurso Animate del INCAA (convocatoria 2015), se adelantó en la confección de *La Biblia del proyecto*. Además está utilizando IDEAME la plataforma *on line* de captura de financiación.

El *crowd funding* es una tendencia actual, tiene su modelo en *KickStarker* que se auto define como: una comunidad vibrante dedicada a convertir en realidad proyectos creativos. IDEAME sigue la lógica del financiamiento colectivo, enfocado a Latinoamérica.

Si una persona tiene algo de dinero y quiere invertirlo en un proyecto interesante, simplemente entras al sitio, buscas un grupo que te guste, y le aportas lo que quieras (o puedas) al creador. Dependiendo de la cantidad que uno entregue, puede recibir una recompensa por parte de la compañía una vez que el proyecto esté terminado. Según Sebastián Uchitel, CEO de IDEAME:

En Latinoamérica hay una fuente extraordinaria de talento creativo e innovador que se enfrenta con muchas restricciones a la hora de conseguir financiamiento. A través de nuestra plataforma, podemos ayudar a que esas ideas se conviertan en realidad

La presencia de *Bandoneón* en IDEAME sirvió para detectar que el proyecto se presenta como una producción independiente no vinculada a ninguna institución educativa. Pide 150.000 pesos y hasta la fecha, agosto de 2015, recaudo alrededor del 6% de lo pedido. *Bandoneón* niega su pertenencia académica aun estando su realización en pleno proceso de producción en el transcurso de la cursada. Importante resaltar que se tratan de estudiantes que desarrollan un excelente proceso pedagógico. Estudiantes que son permeables a las sucesivas correcciones para lograr el ajustes de las herramientas de comunicación que son constituyentes del proyecto.

No hay duda que estos proyectos son totalmente dependientes del contexto donde surgen para su realización sin embargo niegan esta pertenencia cuando se les ofrece una oportunidad de exhibición pública. Esto se detecta mucho en los festivales de animación. Muchas veces estos cortos eligen inscribirse en las selecciones de cortos independientes retirando de sus títulos de apertura y créditos finales la presencia de la escuela como productora y espacio de realización del mismo.

En las selecciones oficiales de cortos de graduación de cualquier festival se observa la presencia de una temática marcada por la investigación referencial al conocimiento académico, de técnicas experimentales que innovan el lenguaje, de la utilización de la tecnología disponible de forma libre generando innovaciones estéticas y la utilización experimental del lenguaje marcando tendencias expresivas. La libertad de estilo y la originalidad resulta ser el factor común más destacado.

Respecto a los resultados obtenidos en las producciones de cortos de graduación podríamos utilizar el ejemplo de *Katakroken* (2014), España, de la *Escuela Primer Frame*. El corto tiene en su temática una clara exposición respecto a la historia de la representación. Presenta una profunda investigación respecto las vanguardias artísticas del siglo XX, se divierte con infinitas anécdotas extraídas de la historia del arte pictórico y de la historia de la representación. En su sinopsis dice que un incomprendido monstruo rosa te persiguen para darte caza, para acabar contigo, pero en

el fondo se visten de ti porque ama lo que representas y además cita una frase de Dalí que dice: "El canibalismo es una de las manifestaciones más evidentes de la ternura" (Salvador Dalí). *Katakroken* se anuncia como lo más barroco desde el Siglo XVIII. Esta referencia directa a una escuela artística abre las puertas de un tipo de humor que también es marca registrada de los cortos de graduación.

Referencias Bibliográficas:

FILIPPIS, Jorge (2015). *La destreza del Diseño*. Diseño Editorial. Buenos Aires.

LANDER, Edgardo. *La colonialidad del saber: eurocentrismo y ciencias sociales*. Perspectivas latino-americanas.

LITWIN, Edith (1997). *Configuraciones didácticas. Hacia una didáctica del nivel superior*. Paidós, Buenos Aires.

MAZZEO, Cecilia y ROMANO, Ana María (2007). *La enseñanza de las Disciplinas Projectuales*. Nobuko. Buenos Aires.

MAESTRO, George (2000). *Creación Digital del Personaje Animado*. Anaya Multimedia. Madrid.

OLIVEIRA CERVENY, Ceneide Maria (2011). *Intergeneracionalidade, Heranças na Produção de Conhecimento*. Roca, São Paulo.

Perisic, Zoran. *Los dibujos animados - Una guía para aficionados*. Ediciones OMEGA, Barcelona 1979.

SÁENZ VALIENTE, Rodolfo. *Arte y Técnica de la Animación*. Editorial de la Flor, Buenos Aires, 2006.

WILLIAMS, Richard. *The animator's survival kit*. Ed. Faber & Faber, 2002.

Webs

<http://www.idea.me/>

<https://www.facebook.com/yotequieroshortfilm>

<https://www.fayerwayer.com/2011/08ideame-un-lugar-donde-buscarfinanciamiento-a-tu-proyecto/>

<https://www.kickstarter.com/>

<http://www.infotechnology.com/internet/httpwww.infotechnology.cominternetdeame-permite-llevarse-fondos-aunque-no-logren-obtener-la-meta-establecida-20121213-0004.html>

<http://www.animamundi.com.br/quem-somos/#contato>

<http://shortsfit.wix.com/shortsfit#!yo-te-quiero/cwci>

Anexo 1.

Premios y menciones otorgadas al corto de graduación *Yo te Quiero!*, Argentina, 2014.



Mejor corto de animación - 5° Festival Rec de Universidades Públicas (Argentina, 2014).

Mención especial del jurado - 1° The America's Film Festival of New York (USA, 2014).

Mejor animación - 5° Festival de Cine del Conurbano (Argentina, 2014).

Mención especial Mejor animación en categoría estudiantil - 3° Festival Latinoamericano de Cine Independiente de Bahía Blanca (Argentina, 2014).

Mención especial FEISAL (Federación de escuelas de imagen y sonido de América Latina) - 21° FLVR Festival Latinoamericano de video y artes audiovisuales (Argentina, 2014).

Mención especial Escuela de Realización Audiovisual - 21° FLVR Festival Latinoamericano de video y artes audiovisuales (Argentina, 2014).

Mejor animación - 6° Mirada Oeste (Argentina, 2014).
Premio del Jurado - 6° Mirada Oeste (Argentina, 2014).
Mejor corto de graduación - 8° Expotoons (Argentina, 2014).
Mejor Animación Stop-Motion - 2° Festival Nacional de Cine de Esteban Echeverría (Argentina, 2014).
Mención de la AACA- Asociación Argentina de Cine Animado - 2° Festival Nacional de Cine de Esteban Echeverría (Argentina, 2014).
Primer Premio "Nuevos directores" - Maipú Cortos 2014 (Argentina, 2014).
Audience Award - Animation - Indiana Short Film Festival (Estados Unidos, 2014).
Primer Premio en la categoría Escuelas de Cine - 5° Visión Ribereña (Argentina, 2014).
Mención especial del jurado - 5° Festival Cine: Infancia y Adolescencia, ciudad de Bogotá (Colombia, 2014).
Award for excellent design - Beijing Film Academy 14th Animation Awards.
Primer premio en categoría Estudiantes Maxi - 11° Festival internacional de animación estudiantil de Brasil Animarte (Brasil, 2014).
Mejor animación - 9° Festival Relatos Cortos (Argentina, 2014).
Mejor corto animado - 1° Festival Internacional de Cine de Puerto Madryn MAFICI (Argentina, 2014) .
Best international newcomer - Canterbury Anifest 2014 (UK, 2014).
Best Screenplay - Filofest International Student Film and Video Festival (Eslovenia, 2014).
Miglior Animazione - America del Sud - Valle D'Itria Film Festival (Italia, 2014).
Premio del Público - 11° TAFIC - Festival internacional de cine de Tapiales (Argentina, 2014).
Mención Corto Animado - 37° UNCIPAR (Argentina, 2015).
Certificate of Merit - Rochester International Film Festival (Estados Unidos, 2015).
Miglior animazione internazionale - Video Festival Imperia (Italia, 2015).
Best animation - Chicago Shorts Film Festival (Estados Unidos, 2015).
Best animated film - Chocolate City Film Festival (Estados Unidos, 2015).

Marlene Nascimento Da Silva:

Bacharel en Ciencias de la Comunicación por la ECA de la Universidad de San Pablo, Brasil y Doctorando en Diseño en la Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires. Investiga los aportes al lenguaje audiovisual de la técnica 3D Estereoscópica aplicados a la animación. Se desempeña como Profesora universitaria en las áreas del diseño de imagen y sonido, de la disciplina proyectual y de la comunicación especializada en ANIMACIÓN. Desarrolla y gestiona proyectos audiovisuales. Directora, realizadora, creativa, guionista y Post productora. Video Artista. Productora de Festivales.

Contacto: marlenenascimento.nascimento@gmail.com

El Estado de Independencia.

Actas del IV Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2015

Nascimento Da Silva, Marlene: "El corto de animación independiente.
¿dependiente de que?" - Pág. 129-144, 2017

ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)

[http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/
actas-foro-academico/2015-iv-foro-iv-forum/](http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-foro-academico/2015-iv-foro-iv-forum/)