

# PIUKE

## Un camino transmedia

**Betiana Burgardt**

**Matías Bianchi**

(UNLP | Argentina)

marlenenascimento.nascimento@gmail.com

matiasrevello@gmail.com

### Resumen

PIUKE es una productora audiovisual transmedia que centra su actividad en el género de la animación 2D y 3D. Su conformación tuvo lugar en julio de 2016 en la ciudad de La Plata, en el seno de la Universidad Pública Nacional.

Entre las motivaciones que dieron forma a la productora, se puede destacar la apuesta por una experiencia interdisciplinaria, la apertura de un medio que permita la construcción de sentido, el proyecto de una fuente laboral sólida, la iniciativa por explorar las potencialidades de la narrativa transmedia, la posibilidad de contar con un espacio de aprendizaje y crecimiento, y el interés por resignificar algunos mitos y leyendas populares que atraviesan el entramado histórico y cultural de la región,

Para lograrlo, ancla sus prácticas en los valores del trabajo colectivo, la integración de actores diversos -provenientes, o no, del ámbito académico-, y la búsqueda permanente por desmitificar y resignificar las prácticas del campo de la producción audiovisual y la animación.

Entre sus objetivos se desprende el interés por visibilizarse. Es el motor que le permitirá trabajar en un doble movimiento. Por un lado, la búsqueda por financiar su proyecto transmedia en marcha: Lihuén: Cosa e' Mandinga. Y por el otro, socializar el proceso de trabajo para construir espacios de diálogo y articulación entre productoras que se encuentren en caminos y búsquedas similares.

**Palabras clave:** Transmedia, Trabajo colectivo e interdisciplinario, Animación 2D/3D

*Un siglo de animación Argentina.*

Actas del V Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2017  
Burgardt, Betiana y Bianchi, Matías: "PIUKE. un camino transmedia" -

Pág. 99 - 108, 2018

ISBN 978-987-1697-83-0 (E-Book)

<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-foro-academico/2017-v-foro-v-forum/>

## Proceso de formación

En los últimos años una parte de la sociedad Argentina ha incrementado su acceso no sólo a las nuevas tecnologías sino también a una diversidad cada vez más grande de programas digitales complejos y hardware de uso profesional. No obstante, ese fenómeno no recorre el mismo camino en los espacios de capacitación. En efecto, el acceso al conocimiento en áreas específicas del campo audiovisual se ve muy afectado tanto, por la escasa cantidad de carreras públicas que pueden abordar ese tipo de contenidos, como por el alto costo de las casas de estudio de gestión privada.

En la llamada era de la convergencia se ha producido la eclosión de nuevos tipos de narrativas que, basadas en las nuevas tecnologías, ponen un énfasis especial en la actividad del lector/espectador/ usuario. La industria audiovisual se ha beneficiado de estas nuevas formas de contar historias, en particular, de aquellas que se valen de diferentes soportes y lenguajes para construir un relato unitario. Expresiones como multiplataforma, crossmedia o transmedia se utilizan con frecuencia para designar esta tipología de proyectos a los que se puede acceder desde diferentes plataformas con contenidos adecuados al lenguaje forma de cada una de ellas (audiovisuales, textuales, hipertextuales, multimedia...). Entre estas narraciones, resultan de particular interés los proyectos transmedia en cuanto se trata de historias expandidas en diferentes medios y que permiten a los receptores obtener una experiencia unitaria –del contenido en un solo medio- o completa–con el disfrute de la totalidad de los componentes. (Costa Sánchez, 2012, pág. 102)

PIUKE es una productora audiovisual transmedia que centra su actividad en el género de la animación 2D y 3D. Nace en el seno de la Universidad Pública Nacional de la ciudad de La Plata en Julio de 2016 y tiene su origen en los cursos de formación audiovisual que dependen de la secretaría de extensión de la Facultad de Bellas Artes de la UNLP.

Estos cursos comenzaron a funcionar en el año 2010 y su cuerpo docente lo componen Betiana Burgardt, Yesica Díaz, Agustín Pellendier y Walter Santisteban. Algunas de las herramientas que allí se exploran son: Modelado y Animación 2D/3D, Motion graphic, Efectos especiales, Cromas, Edición de video, Cine, Postproducción. Compartir estos contenidos con actores provenientes tanto de la comunidad académica como por fuera de esta, le da al espacio una diversidad interesante. Tras 7 años de funcionamiento, y ante el interés por canalizar el conocimiento compartido en un proyecto concreto y la búsqueda por construir una sólida fuente laboral y de crecimiento, emprenden un nuevo espacio que contemple la posibilidad de

trabajar en un producto de animación digital.

Para eso, el cuerpo docente convocó a todos los alumnos de los cursos a participar del proyecto. El resultado fue un plantel muy diverso e interdisciplinario. Entre ellos hay estudiantes y egresados de las carreras de Cine, Multimedia, Artes Plásticas, Comunicación visual, Comunicación social y Música, entre otros, conformando un rico y complejo espacio de trabajo.

### **Estructura, roles y comunicación organizacional**

PIUKE se esfuerza por sostener una estructura de trabajo horizontal. Se trata del intento por construir conocimiento en forma colectiva. Las voces de todos los integrantes del grupo se proponen como un aspecto fundamental a la hora de tomar decisiones respecto, no sólo del aspecto creativo, sino también de la parte organizacional.

El grupo cuenta con un total de 21 integrantes:

Producción General: Ramón Zandarin

Producción Ejecutiva: Gabi Cominotti

Dirección: Betiana Burgardt

Guión: Denise Gay

Ilustraciones y Diseño de texturas: Carla Tapparo

Director de Fotografía: Ignacio Izurieta

Diseño Comunicación Visual y Multimedia: Yésica Díaz y Romina Quiroz

Storyboard: Alejandro Antón y Bárbara Winchel Peano

Diseño de personajes: Alejandro Antón, Bárbara Winchel Peano y Pablo Andrés Meilán

Modelado y Rigging: Matías Celis Romero y Matías Minazzoli

Animación 3D: Noelia Meza, Gabriel Baez y Matías Celis Romero

Composición de fondos 2D: Maite López Annes y Pablo Andrés Meilán

Animación 2D: Bárbara Winchel Peano y Matias Bianchi

Diseño de sonido y Música: Agustín Pellendier

Edición y Postproducción: Walter Santisteban y Carlos Matthews

Render y Desarrollo Transmedia: Nicolás Aversa

Sostener un proceso de trabajo con un grupo tan numeroso se presenta como un verdadero desafío. Entenderlo como un espacio de aprendizaje facilita la comprensión y el compromiso del conjunto. En efecto, es un grupo que transita los primeros pasos en el circuito de la animación digital. El permanente intercambio de conocimiento se torna indispensable.

En este sentido, uno de los aspectos más importantes a seguir desarrollando son los espacios de comunicación interna. Si bien no cuenta con un lugar físico de trabajo, la toma de decisiones, que requiere la opinión del conjunto, se realizan al menos una vez por semana. Aulas de la facultad de Bellas Artes (UNLP), bares y domicilio de algún integrante, entre otros, son los lugares más utilizados. Esto permite, además de la búsqueda por avanzar en el proyecto, abrir espacios que sirvan para afianzar las relaciones grupales. Incluso, se considera de vital importancia la programación de encuentros que escapen a la temática laboral.

A su vez, es importante destacar el rol que cumplen las vías de comunicación virtual. PIUKE cuenta con un gran número de canales que permiten el intercambio de opiniones. Sin dudas es un modo muy eficaz que otorga fluidez a la mayor parte de las tareas. Grupos por áreas en Facebook y grupos por eventos en Whatsapp, cuentas para compartir archivos como Hotmail y Gmail o nubes como Google Drive, entre otros. Las redes sociales son un aliado indispensable para pensar el proceso de trabajo cotidiano.

Por otro lado, PIUKE mantiene una política comunicacional externa muy activa que ha ido creciendo en forma sostenida. Una de las vías más importantes es la página de la red social Facebook. Se la encuentra como Lihúen: cosa 'e mandinga. Tras seis meses de vida ya alcanzó los 1000 likes. Este canal le permite compartir avances, novedades y participaciones en diversos eventos.

También cuenta con una página web. En [www.piukeproductora.com](http://www.piukeproductora.com) se puede conocer a cada uno de los integrantes del grupo, explorar imágenes e información actualizada del proyecto y contactarse por una vía más institucional.

Los medios de comunicación también han sido un eslabón importante. Entre ellos se destacan la revista digital *Transeúntes*, algunos medios radiales como FM Universidad, Radio Provincia y la Radio online Alta Voz, y por último, medios televisivos como el programa Buenos días Buenos Aires por el canal QM. Además, a partir de este año, PIUKE forma parte del Catálogo de Cine Argentino en el INCAA como productora de animación.

### **Proceso de producción de PIUKE**

El primer paso es la preproducción. En este proceso se emprende el guión literario. Es una tarea permanente de avances y retrocesos que parte de una idea principal, que se va enriqueciendo con un estudio lo más complejizado posible sobre la temática trabajada. En paralelo, empieza el diseño de concepts y personajes. Se trata de ilustraciones que permiten visibilizar y evaluar la estética, la iluminación y la paleta de colores a emplearse.

Luego se desarrolla el storyboard. Es un conjunto de ilustraciones en secuencia, a modo de guión gráfico, que sirve de guía para entender la historia y pre-visualizar las animaciones. Este paso es fundamental para facilitar el trabajo de los animadores.

Para una mejor interpretación del story, PIUKE utiliza un recurso simple pero efectivo: filmar a un actor para tener referencia de sus movimientos, gestos y pausas dramáticas. El objetivo es facilitar las instancias siguientes. El animatic es la animación que se hace a partir del storyboard. Esta etapa permite evaluar y definir el montaje final del corto, sus tiempos, los sonidos y la música.

Producción de fondos, elementos y personajes 2D. Los dibujantes intentan llevar adelante esta tarea teniendo en cuenta el proceso de animación e integración. El intento por mantener la estética y el acto de separar en capas la totalidad de las ilustraciones es una acción crucial para sostener el buen flujo de trabajo y el correcto armado de los escenarios.

A su vez se realiza el modelado de personajes y objetos 3D. Aquí es fundamental conocer con qué recursos técnicos cuenta la productora. Realizar un modelado con una alta carga de poligonos puede complicar los tiempos futuros de render. Además, al igual que en el párrafo anterior, es muy importante no escapar a la estética prevista.

Luego viene la etapa del rigging. Es el armado de la estructura del personaje para poder animarlo. A la hora de realizar el story, es fundamental conocer qué tipo de rigging se puede lograr de acuerdo a los conocimientos que, por el momento, alcanzan los integrantes de PIUKE. Esto es importante para determinar las acciones que demandarán los personajes en el story.

El paso siguiente es la animación. Interpretar los planos que propone el story es fundamental en esta etapa. Es un proceso complejo que requiere una permanente evaluación.

Luego se intenta integrar todas las animaciones en un video en baja calidad. Los escenarios y las animaciones 2D y 3D deben sincronizar y funcionar lo más armónicamente posible.

Una vez resuelto esto, se procede a colocar las texturas y materiales (mapeado) a las figuras tridimensionales y, a su vez se aplica la iluminación de cada plano.

En el proceso de postproducción se realiza el render de las animaciones 3D con sus texturas correspondientes, se unifica la iluminación, se generan los efectos visuales (partículas), se realiza el retoque de color y por último se trabaja el sonido.

El último paso es el render final en alta calidad.

### **Condicionantes**

La falta de recursos económicos se traduce en uno de los obstáculos más complejos. El total de los integrantes de PIUKE cuenta con obligaciones laborales por fuera de la productora, afectando de forma significativa el tiempo que cada uno puede dedicarle al proceso de producción.

Para lograr el desarrollo de un flujo de trabajo provechoso, PIUKE entiende que es fundamental conocer todas las limitaciones con las que se cuenta. Por eso, además de la disponibilidad horaria, tanto los recursos tecnológicos disponibles, los saberes previos, y el interés de cada integrante, son condicionantes muy relevantes que deben ser tenidos en cuenta.

### **Lihuen: Cosa e` Mandinga**

PIUKE está llevando adelante un proyecto transmedia llamado "Lihuen: Cosa e` Mandinga". En estos momentos el foco está puesto en el desarrollo de una serie Web animada para niños/as de 4 a 9 años, y comprende 10 episodios de 3 minutos cada uno.



La historia de Lihuen narra que hace miles de años, Kuyen se vio obligada a dejar su luz en la Tierra, a quien llamó Lihuen. Ella tiene el poder de dar vida y hacer realidad los más profundos deseos. El Túcu Mandinga, un ser misterioso, se lleva a Lihuen para despertar a sus ancestros y Samuel, una criatura de campo se embarca en la misión de encontrarla.

Es un relato que combina mitos y leyendas populares argentinas, focalizado en una estética originaria, autóctona y precolombina. Lihuen (Luz) y Kuyen (Luna) son términos mapuches y la historia está basada en la leyenda de la luz mala. En este caso se buscó resignificar ese concepto. La luz de la luna encarna la tarea de generar vida y cumplir sueños. Por otro lado, la bajada cosa e` Mandinga es una frase coloquial que referencia el concepto sudamericano de "aquello que no tiene explicación lógica"

Las narraciones son el patrimonio inmaterial de nuestra cultura que nos conecta con las generaciones anteriores y las que están por venir; la Historia, en términos universales, se nos narra desde que somos pequeños, condicionando la interpretación que hacemos de nuestro presente; y no sólo la Historia en mayúsculas como gran relato universal, sino las pequeñas historias, propias y ajenas, constituyen el material del que departimos en nuestro día a día, en el trabajo, en casa, con los amigos. Son nuestra principal ocupación, vivimos para contar y contamos para vivir. Nuestra propia identidad es la suma de los relatos que realizamos sobre nosotros mismos y aquellos que los otros nos han contado y hemos incorporado como propios. (Costa Sánchez, 2012, pag 104)

Asimismo, la serie intenta problematizar la importancia del trabajo colectivo y el modo en que reconocemos al otro y nos relacionamos con él. "El reconocimiento significa conceder cierta igualdad de honor al otro, considerándolo capaz de jugar en el mismo juego. Es decir, implica un postulado de reciprocidad" (Bourdieu en Huergo, 2006). Pero al mismo tiempo, ¿qué pasa cuando el mundo cultural que ese otro representa lo entiendo como "un palo en el engranaje que detiene esta totalidad que venía funcionando bien?" (Sztajnszrajber, 2015).

En Lihuén aparece la pregunta por el otro. ¿Vale la pena, o no, conocer y comprometerse con ese otro diferente que irrumpe, que propone otra forma de entender el mundo? La aceptación y el rechazo, el compromiso y la tolerancia, el conocimiento y el miedo, son dicotomías muy presentes en las prácticas cotidianas de la coyuntura social y cultural actual. PIUKE decide explorarlas y resignificarlas en el mundo de Lihuén.

Por otro lado, resulta pertinente explicar en qué consiste el concepto transmedia. "Las narrativas transmedia son una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)" (Scolari, 2013, pag. 24).

En efecto, es una narrativa que le permite a PIUKE construir un relato aprovechando la multiplicidad de dispositivos y plataformas existentes para lograr el nivel más alto de participación posible de los usuarios. A través de aplicaciones para celulares y tablets en realidad aumentada, video juegos, series web, entre otras, PIUKE busca producir nuevos y únicos contenidos para cada formato. El objetivo es lograr expandir, enriquecer y potenciar el complejo mundo de Lihuén.

### **Fuentes de financiamiento**

En pleno proceso de formación de PIUKE, la productora toma la decisión de presentarse al concurso de Desarrollo de proyectos, series web y/o TV de ficción y animación, lanzado por el Instituto Nacional de Artes Audiovisuales (INCAA).



Para mediados de Noviembre de 2016, PIUKE logra obtener el subsidio. La primer parte del financiamiento incluye por un lado, el desarrollo del teaser definitivo. Se trata de un video de 3 minutos que pueda sintetizar la trama narrativa y artistica de la serie animada. Al mismo tiempo está realizando una Biblia. Es un libro que contiene todos los concepts, diseños de personajes, fondos, sinopsis, guiones, propuesta estética y presupuesto, entre otras cosas. Es una herramienta muy importante para la búsqueda de financiación.

En paralelo, PIUKE logra ser seleccionada por Usina de Ideas: Espacio de Coworking Lab de la FCE – UNLP, para la adquisición de asesorías. Se le exigió, en solo 15 días, la producción de un teaser provisorio. Fue un modo de poner en marcha el trabajo grupal y la posibilidad de contar con un teaser de referencia.

Más adelante, PIUKE obtuvo una beca del Programa de Apoyo a la Realización Artística y Cultural (PAR) de la Secretaria de Arte y Cultura de la UNLP. Este recurso fue concedido para producir el primer capítulo de la serie, significando un importante reconocimiento de parte de la Universidad.

## **Participaciones**

A lo largo del primer año de vida, se han dado una serie de eventos muy importantes para el proceso de visibilización y capacitación de la productora. En primera instancia, se puede destacar la participación de algunos integrantes de PIUKE en una tesis colectiva e interdisciplinaria de la Facultad de Bellas Artes con el proyecto Lihúen: Cosa e' Mandinga. Es la primera vez que una tesis colectiva alberga un total de 7 estudiantes.

Con respecto a las capacitaciones, PIUKE fue seleccionada a participar en el WIP ANIMATION LAB 2017 IVTLSM (Taller Latinoamericano de Stop Motion en Bolivia). Significó un espacio para compartir experiencias, talleres y tutorías junto a otros proyectos latinoamericanos. Allí, PIUKE ganó tutorías online con Quique Rivera, un conocido animador que ha participado en videoclips para Calle 13, series, etc. Fue un insumo muy importante en la asesoría de diseño de personajes, guión y producción.

Luego, PIUKE participó como invitada dando charlas en dos Festivales sobre animación y transmedia. El Festival Nacional de Cine Rural de Ayacucho y en el FESAALP – Festival de Cine Latinoamericano de La Plata. Estos espacios significaron un eslabón muy importante. Permitieron visibilizar el proceso de trabajo, las motivaciones, y la estructura organizacional de la productora, entre otras cosas.

Por otro lado, también contó con la invitación de Ventana Sur para participar en workshops con productores internacionales. Es un espacio que permite visibilizar el proyecto entre empresarios del ámbito audiovisual.

### **Referencias Bibliográficas:**

SCOLARI, C. A. ( 2013): Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan. Extraído el día 03 de Octubre de 2017, desde <http://www.fadu.edu.uy/estetica-diseno-ii/files/2013/05/119756745-1r-Capitulo-Narrativas-Transmedia.pdf>

COSTA SANCHEZ, C. y PIÑEIRO OTERO, T. (2012): Nuevas narrativas audiovisuales: Multiplataforma, crossmedia y transmedia. Extraído el día 03 de Octubre de 2017, desde <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/156/363>

HUERGO, J. (2006): El reconocimiento del "universo vocabular" y la prealimentación. Extraído el día 03 de Octubre de 2017, desde <http://comeduc.blogspot.com.ar/2006/03/jorge-huergo-el-reconocimiento-del.html>.

SZTAJNSZRAJBER, D. (2015): Programa de televisión "Mentira la Verdad". Episodio "El otro". Extraído el día 03 de Octubre de 2017, desde <http://encuentro.gob.ar/programas/serie/8023/6929>