
CUENTOS DE VIEJOS: LOS RELATOS DE LA MEMORIA

Marcelo Dematei

María Laura Piaggio

Realizadores independientes

Cuentos de Viejos es un documental colaborativo transmedia que incluye una serie de animación para TV, una plataforma *web* y proyectos escolares. Concebido por las productoras HIERROanimación (Bogotá) y Piaggiodematei (Barcelona), fue elegido Mejor Proyecto Transmedia en el MIFA-Festival de Annecy 2012. Ese mismo año comenzó a producirse, coproducido por la TV pública colombiana (RTVC-Señal Colombia). La serie fue estrenada en septiembre de 2013, y está en producción una tercera temporada. Recibió numerosas distinciones internacionales, y en 2014 estuvo presente en decenas de festivales incluyendo Annecy, Hiroshima, Anima Mundi, Dok Leipzig, DocDF y Animasivo. Fue merecedor de dos premios TAL (de la Red de TV pública latinoamericana), nominado al Prix Jeunesse International y el Japan Prize, y obtuvo el India Catalina a la Innovación (otorgado por la academia colombiana de TV). También ha sido galardonado en el Savannah Animation Festival (USA), Golden Kuker (Bulgaria) y Anima (Argentina). En el siguiente artículo, dos de sus principales artífices nos revelan los entresijos de este inusual modelo de éxito.

Old Folks' Tales is a collaborative transmedia documentary that includes an animated TV series, an online platform and school projects. It was conceived by HIERROanimación (Bogotá) and Piaggiodematei, from Barcelona. It was awarded as Best Transmedia Project at the MIFA-Festival of Annecy in 2012. It was co-produced by the Colombian public broadcaster (RTVC-Señal Colombia). The series was released in September 2013, and now a third season is in production. It has been internationally awarded, and in 2014 it was present at major festivals such as Annecy, Hiroshima, Anima Mundi, Dok Leipzig, DocDF and Animasivo. It received two TAL awards (by LatinAmerican public broadcasters network), and it was nominee to the Prix Jeunesse International and the Japan Prize. It has also won the India Catalina Prize from the Colombian TV Academy. Moreover, it was awarded at the following animation festivals: Savannah (USA), Golden Kuker (Bulgary) and Anima (Argentina). In the following essay, two of its main producers unveil the secrets of this unusual model of success.



Myriam et les vaches



Palabras clave: Animación, documental, transmedia, serie de TV, colaborativo

Quisiera legar algo,...a la gente, a las nuevas generaciones, para que traten de entenderse, de ayudarse mutuamente. Eso embellece la vida, esto es lo que hace que la vida valga la pena ser vivida... [sonríe] ... Gracias, gracias.

Entrevista a Myriam Dawidowics en el capítulo especial de la primera temporada de *Cuentos de Viejos*: "Las historias no contadas".¹

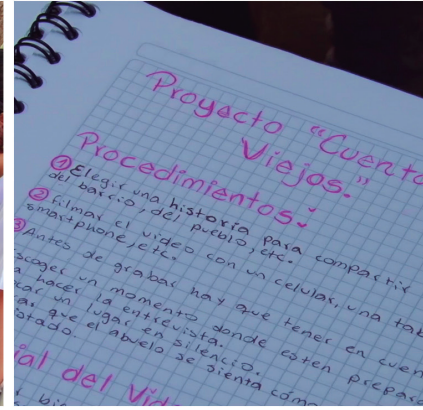
Myriam nació en Lieja en el seno de una familia judía de orígenes polacos. Con la invasión alemana a Bélgica en 1940, la familia huyó a Francia; allí, Myriam había cumplido 13 años cuando vio por última vez a su padre, deportado a un campo de concentración nazi. Myriam es pequeña, parece frágil, pero su impresionante historia y la paz y determinación que desprende hablan de una persona sabia que teniendo, sin duda, justificación para odiar, es en cambio capaz de sonreír y mirar hacia el futuro. Myriam compartió generosamente su historia y al final nos dijo: “gracias”. De dar y recibir, de escuchar y de narrar... De todo esto trata *Cuentos de Viejos (CdV)*.

Fig. 1 – Fotograma del capítulo “Myriam, una larga noche”.²

Fig. 2 – Imagen de Myriam sonriente en un fotograma del capítulo de la primera temporada dedicado a su relato: “Myriam, una larga noche”.³

Fig. 3 – Siguiendo la sugerencia de participación lanzada desde nuestra Plataforma, alumnos de la Institución Educativa *El Carmelo*, del municipio de San Juan del César (Colombia), coordinados por sus profesores desarrollaron un proyecto que exploraba la memoria local a través de entrevistas a los ancianos del lugar.





3

01

Por qué y para qué

De niños nos gustaba escuchar a los abuelos, fascinados por aquellas historias repetidas. No nos interesa la exactitud de los hechos narrados, aunque se investigan y se localizan los hechos cuando existe documentación disponible.⁴ Todo lo contrario, la memoria de los ancianos puede ser frágil, o confusa, pero eso es justamente lo interesante. Es un retrato, uno entre miles, todos son individuales y entre todos construyen una historia colectiva. Nada mejor que el dibujo y la animación, su espacio multidimensional y polimórfico, para dotar de imagen, movimiento y color a la memoria.

CdV propone recoger esas historias para construir una experiencia transmedia compuesta por una serie de documental animado para televisión, así como una web colaborativa y talleres escolares. Nuestra intención es alentar el diálogo intergeneracional, poner en valor la voz de los mayores al integrar sus relatos a los medios contemporáneos, y así provocar la reflexión acerca de nuestra historia y nuestra memoria.

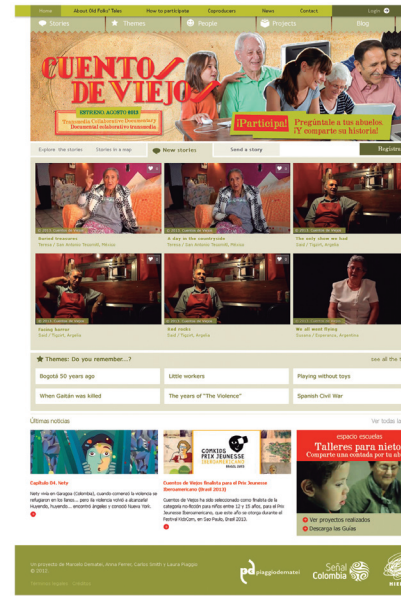
El proyecto colecciona y organiza recuerdos de infancia contados por gente mayor: pequeñas historias personales a menudo conectadas con un particular contexto histórico, conformando una versión anónima de la Historia.

Nos interesan las historias pequeñas, cotidianas, que suceden muchas veces sobre escenarios históricos monumentales como la Segunda Guerra Mundial, la Guerra Civil Española, o la Violencia Bipartidista en Colombia. Los vídeos de las entrevistas realizadas por el equipo de investigación pasan a formar parte de la plataforma online, en fragmentos de hasta tres minutos de duración. Por el carácter colaborativo de la web, muchos de los relatos allí publicados son enviados por los propios usuarios. Desde la web se facilitan los medios y la información para que los usuarios graben (con cámara o dispositivos móviles) anécdotas de infancia contadas por personas mayores, y puedan compartirlas en la plataforma, previo proceso de moderación realizado por la producción. Todas las historias están además relacionadas y agrupadas por temática, afinidad o área geográfica.

De las historias compartidas por los usuarios en la plataforma, algunas son transformadas en relatos animados para la serie de TV. Los testimonios son elegidos por su relevancia u originalidad, la riqueza narrativa aportada por el protagonista, la presencia de un arco dramático apropiado, y su potencial plástico y estético.



4



5

02

El origen

CdV fue concebido inicialmente como un proyecto artístico de Carlos Smith y Marcelo Dematei, en la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, donde ellos eran los responsables académicos del *Máster en Animación por Ordenador*, hacia el año 2006. Esto resulta relevante en tanto fue durante este desarrollo inicial cuando se perfilaron las características definitorias del proyecto, que, como veremos, ponen a prueba la lógica propia de la producción de animación para televisión. El proyecto ya proponía una exploración muy particular de los conceptos de retrato y narración oral desde el punto de vista de la animación que, empleada con carácter documental, resultando ser una herramienta para *hacer visible lo invisible*: una herramienta que permite reconstruir los relatos recordados no solo en su dimensión *histórica*, sino más especialmente, en su dimensión emotiva, poniendo a la vez de relieve los mecanismos de la memoria.

Durante el siguiente par de años se realizó la rotoscopia y el diseño del arte de la primera pieza. Ya estaba decidido el esquema característico de la serie actual: cápsulas autoconclusivas de 5 minutos en las que se alternarían rotoscopia y 2D digital. La primera resultó idónea para retratar al entrevistado, permitiendo rescatar la gesticulación y el lenguaje no verbal. Con el 2D se dio vida a los eventos de la historia. La animación no sólo fue el medio de expresión de los autores, sino que también era el medio ideal para representar la memoria: polimorfa, difusa, proclive a distorsiones y mezclas inesperadas. Era ésta una idea para ser animada, y sólo así lograría hacer emerger todo su potencial.



6

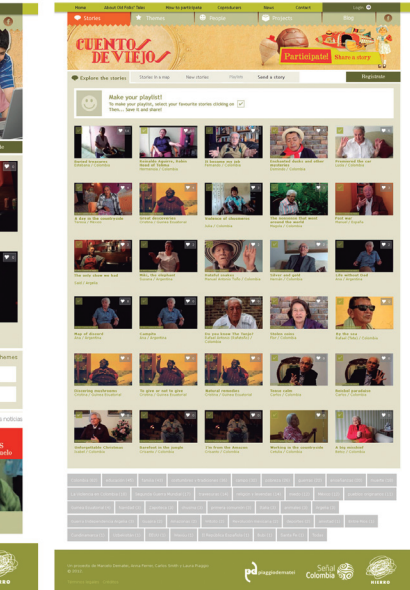


Fig. 4 – Esquema transmedia de *CdV*

Fig. 5 – Capturas de pantalla de la plataforma online⁶.

Fig. 6 – Fotograma de *Cuentos de Viejos* el cortometraje⁶.

Fig. 7 y 8 – Dos imágenes de José María Díaz Oñate, reentrevistado por nuestro equipo en San Juan del César a partir de una primera colaboración espontánea, en un caso en la plataforma la imagen de video, y en otra ya dibujado en el capítulo donde se recrea su relato de la segunda temporada de la serie de TV. La entrevista a José María ha sido una de las más votadas y comentadas de la plataforma⁷.

Aquel primer cortometraje permaneció inconcluso varios años. Años después, Anna Ferrer y Carlos Smith fundaron HIERROanimación en Bogotá, y con el respaldo de la productora se propusieron reflotar el viejo proyecto. En el año 2011, Laura Piaggio y Marcelo Dematei habían dado un nuevo impulso al estudio Piaggiodematei en Barcelona y se sumaron a la apuesta de reformatear el proyecto, pensando ahora en la televisión. El aporte de Laura y Anna fue fundamental para darle el carácter definitivo de documental transmedia, desplazando el corazón del proyecto a la base de datos de relatos, ajustando el formato y generando la documentación necesaria para resaltar lo arriesgado de sus características, así como encontrar financiación para la producción.

A mediados de 2012, *CdV* recibió dos reconocimientos que le dieron el impulso definitivo: el premio a Mejor Proyecto Crossmedia en el Carrefour de la Création del MIFA (Festival Internacional de Animación de Annecy), y la selección para participar del Pixel Lab 2012 (organizado por Power to the Pixel).⁹ Parale-

lamente, el proyecto resultó seleccionado en el Mercado de Coproducción de Señal Colombia, socio imprescindible para hacer realidad *CdV*.

7



03

Qué es

CdV es hoy una serie que se emite por Señal Colombia, incluyendo veintiséis relatos y tres capítulos especiales,¹⁰ y una web documental colaborativa que contiene más de doscientas historias entre las aportadas por los usuarios y las realizadas por nuestro equipo. *CdV* es también un número indeterminado de eventos presenciales, como los talleres escolares, algunos promovidos por nosotros y otros surgidos espontáneamente de los colaboradores o la audiencia.

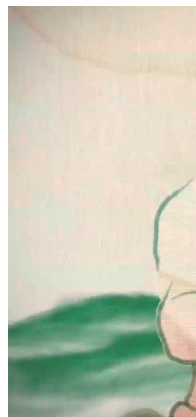
A partir de su estreno en septiembre de 2013 hasta hoy, el proyecto ha participado en decenas de festivales, mercados y foros; ha recogido varios premios en el ámbito de la televisión, la animación y el transmedia. Hoy nos disponemos a realizar una tercera temporada, seguir desarrollando la plataforma y potenciar los eventos presenciales. El objetivo de *CdV* es formar una base de datos de espíritu universal. Si bien hoy por hoy la experiencia transmedia completa es posible solo en territorio colombiano, debido a que es donde se emite la serie de TV, tenemos perspectivas para ampliar la coproducción a otros países, principalmente de Latinoamérica, y han aparecido varias televisiones públicas interesadas en comprar los capítulos realizados para su proyección.

04

Particularidades de una serie documental animada

Hay al menos tres elementos que hacen *CdV*, como serie de TV, una producción de animación de características muy particulares, como son: el uso de diferentes técnicas de animación,

Figs. 8 y 9 – Capturas de pantalla de los capítulos “Ilma, la hermana mayor” y “Jaime, entre las olas”. Tanto en uno como en otro el espacio es el espacio de la acción, todo sucede por un momento y se diluye, transformándose en otra cosa donde se mezclan el relator y los distintos tiempos del relato.



la necesidad de definir un nuevo set de personajes para cada historia, y la premisa de realizar un diseño de arte diferente para cada episodio. Si consideramos que las dificultades propias de la producción de una serie de animación derivan fundamentalmente de la necesidad de mantener un estándar de calidad técnica y narrativa durante todo el proceso, veremos rápidamente que estas características dificultan la necesaria sistematización, que hace más controlable sobre todo la gestión de los recursos y los tiempos de producción. Este desafío, aunque arriesgado, fue considerado necesario por los autores para alcanzar la calidad formal y narrativa que devinieran un valor agregado y diferenciador del proyecto. Sin embargo, esta propiedad requiere de un constante ajuste y revisión al enfrentar la producción de cada nueva temporada.

En términos generales, las técnicas de animación utilizadas incluyen la rotoscopia y la animación 2D digital, pero con matices y enfoques diferentes. Podemos decir que estos matices están definidos por las intenciones narrativas de los directores y las habilidades y fortalezas del equipo de animadores.



8



9

En algunos casos, utilizamos la animación *tradicional* de la forma más habitual en la industria: personajes con línea, sometidos a procesos de limpiado y coloreado, color plano, etc. La animación planificada y el control de línea evitan la vibración típica del 2D. Los procesos de limpiado y coloreado resultan costosos en términos de “pipeline”; sin embargo, son la forma más eficaz de dotar de color pleno a una animación.

En otros casos, como en el capítulo “Ilma, la hermana mayor” de la primera temporada, o “Jaime, entre las olas” de la segunda,¹¹ el espacio se transforma en lo que podríamos llamar un plano continuo, por lo que fue dibujado cuadro a cuadro —labor del animador principal Diego Guzmán—, con lo que conseguimos una animación libre y expresiva.¹² Esta técnica nos permite un flujo constante del movimiento, sin un espacio estático contenedor de las acciones.

Finalmente, en otros casos emulamos la animación de recortables bajo cámara. Esta técnica de “cut-out” digital facilita y acorta los tiempos de producción, sin bien requiere un trabajo más detallado de ilustración, especialmente de los

personajes. Es importante encontrar el equilibrio entre las necesidades narrativas y los límites definidos por la producción; así, cuando utilizamos un dibujo muy detallado y complejo, es a costa de cierto hieratismo. El capítulo “Josefina, la de los dientes filudos”¹³ propone una mirada irónica y un punto cínica: nos interesaba mostrar el contraste entre la inocencia y la maldad, tanto en el guion como en la puesta en escena. La dos historias que refleja el capítulo —el incendio en el teatro, provocado por los “chulavitas”, y la historia personal de la oreja y la representación del pesebre—, una como hilo conductor y la otra como marco, confluyen con la intención de ilustrar la dramática situación social. La síntesis de la metáfora es el contraste entre la niña bonita, representada como una Virgen,¹⁴ y la oreja sangrante del niño en su boca. En este caso, los marcos utilizados enfatizan lo estático de las imágenes y los personajes, convirtiendo cada acción en una estampa religiosa, donde únicamente animamos algún detalle de los personajes —por ejemplo, el parpadeo—, y los fondos. Este uso expresivo de la técnica de animación sintoniza así con el concepto del diseño de arte, las intenciones narrativas y la economía de recursos.

LA NIÑA
JOSEFA
REPRESENTA
SANTA
VIRGEN



LA NIÑA
JOSEFA
REPRESENTA
SANTA
VIRGEN

EL NIÑO RÓMULO



EL CAMOSO, BOYACA

EN UN DESGRACIADO ACONTECIMIENTO EL NIÑO



RÓMULO PERDIÓ SU OREJA IZQUIERDA. EN UN



EN UN DESGRACIADO ACONTECIMIENTO EL NIÑO RÓMULO PERDIÓ SU OREJA IZQUIERDA. EN UN



DESDE LA VENTANA DE LA CASA DE LOS NIÑOS Y SU HERMANO MAYOR COMO

Figs. 10-14 – Josefina nos cuenta que una vez mordió a un compañero muy fuerte en la oreja para defender a su hermana, pero lamentablemente arrancó el pedazo de oreja y el niño quedó sin ella de ahí en adelante. Nos cuenta que habitualmente representaba a la Virgen en el pesebre de Navidad, y que ese año el San José era nada menos que el hermano mayor de su “víctima”, y éste cobró venganza con Josefina. A su vez, relata el día que estando todos los niños de la escuela en el teatro este sufrió un atentado con fuego a manos de los grupos paramilitares en el año 1948, particularmente doloroso para todos los colombianos por el asesinato del líder liberal y candidato a presidente Jorge Eliecer Gaitán, lo que fue el comienzo del período llamado de La Violencia.

Fig. 15 – Capítulo “Hernán, el niño y los muertos”. Todo se ve superpuesto sin profundidad o espacialidad, “en foco”.

Fig. 16 – Props: diseño arquitectónico para Mompox en el capítulo “Hernán”. Todos los diseños están basados en casas y edificios realmente existentes.

En otro capítulo se utiliza la técnica de “cut-out” de forma más clásica, incluyendo pequeños detalles mediante otras técnicas, como animación stop-motion bajo cámara. En el capítulo “Hernán, el niño y los muertos”,¹⁵ la intención de la dirección era presentar un contraste entre el tono luctuoso del contexto político y el interés del protagonista por la muerte, con los vivos colores de la ciudad de Mompox donde sucede la historia, un municipio de arquitectura colonial sevillana en medio del trópico sudamericano.

El diseño de arte se define mediante claves de color vibrantes y saturadas. Cada escena aporta una gama diferente, buscando un mayor o menor contraste entre fondo y figura. El color caracteriza cada escena por clima, atmósfera y temperatura, y los personajes muestran uniformidad de color, pero el dibujo es detallado y costumbrista. Otra vez, la técnica de “cut-out” digital resulta apropiada por su economía a la hora de compensar los recursos utilizados entre ilustración y animación.

15



16



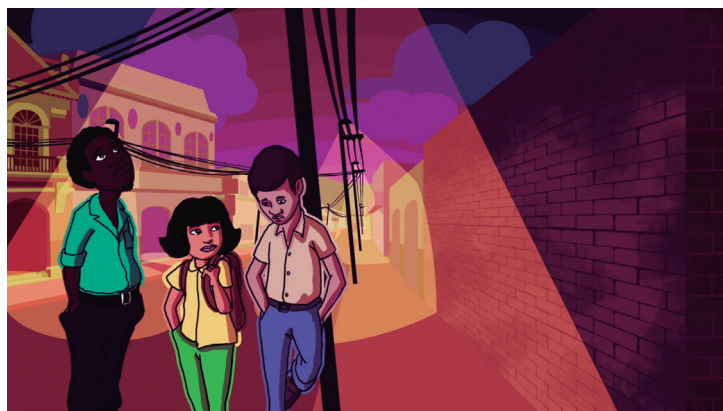


Fig. 17 – Los ambientes y el clima del capítulo de “Jacinta” remiten al relato gótico tradicional, generalmente de origen europeo, aunque en este caso se trate de una leyenda folclórica sudamericana.

Fig. 18 – Las líneas rectas, los campos de color plano, la definición regular de los bordes, y una preferencia por las diagonales, son rescatadas de la gráfica revolucionaria, no buscando una rápida identificación, sino más bien un punto de partida para el sistema completo de diseño.



Otra de las variantes que conviven en la producción de *CdV* son los matices en el enfoque documental. En el mencionado capítulo de “Hernán”, intentamos reconstruir fielmente la ciudad de Mompox y sus paisajes tropicales. Tratándose de una serie documental, la investigación previa es necesaria; sin embargo, no siempre interesa reconstruir literalmente el ambiente donde se desarrollan los hechos, sino que a veces los directores deciden enfatizar otros aspectos de la historia, incluso a costa de una representación verosímil o detallada del escenario. Es este el caso de “Josefina”, o de “Jacinta, cuando vino la vieja”,¹⁶ donde se optó por dotar a la historia, propia del folklore local, de los elementos de un cuento gótico. Otras veces, la investigación documental conduce a un concepto visual asociado. Un ejemplo es “Nelis, mi revolución”,¹⁷

que transcurre durante la Revolución Cubana: la gráfica revolucionaria y el cartel cubano, con vagas referencias aunque sin la corrección formal o ideológica del cartel ruso de los años 20 del pasado siglo, nos ayudó a establecer la pauta visual del capítulo.

05

Conclusión

Podemos decir que se han diseñado veintiséis soluciones creativas completas para veintiséis capítulos, que respondieran a la vez a las intenciones narrativas, las capacidades de producción y los recursos disponibles, combinando ciertas características del cortometraje, pero gestionan-

do la limitación de recursos propio de la animación para TV y manteniendo un estándar de calidad enfocado al mercado global. En esto ha radicado el enorme riesgo de este proyecto, que ha sido también su virtud y mayor seña de identidad: es la *antiserie* de animación.

CdV no es tampoco una serie concebida como un producto audiovisual apto para cualquier mercado, sino que es parte de un proyecto transmedia, desarrollado alrededor de la intención de provocar una experiencia. Una experiencia colaborativa rica y compleja, que está conectada con la historia local y las personas que la han vivido y la narran, y aquellas que la escuchan, descubren y registran y a la vez con valores de relevancia global, como es la reivindicación del diálogo intergeneracional y la implicación de la comunidad en la construcción de la memoria colectiva. Finalmente, como realizadores, nos gustaría proponer, en medio de la vorágine en que vivimos, un relato más pausado, que requiere escuchar bien y con atención.

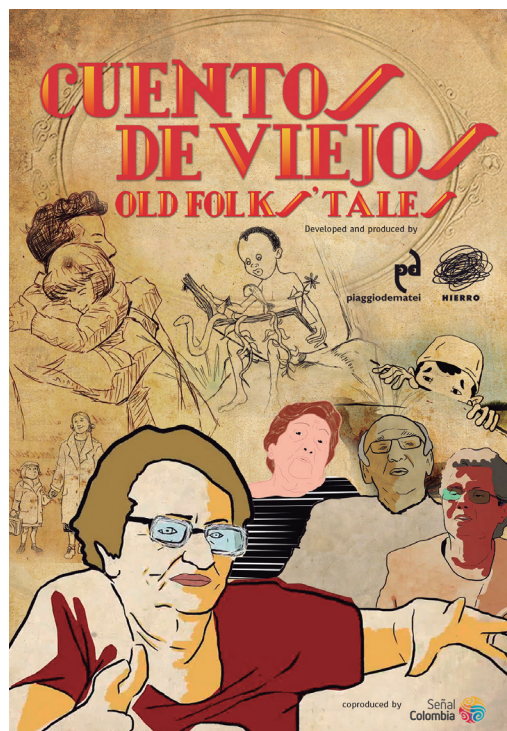
Agradecimientos

Con todo nuestro agradecimiento a nuestros protagonistas por regalarnos un fragmento de sus recuerdos: a Myriam, a Ysabel, a Jaime, a Hernán... y a todas las personas que nos compartieron sus historias. Asimismo, también debemos un especial agradecimiento en la realización de este artículo a nuestro amigo, coproductor y co-director, Carlos Smith.

© Del texto: Marcelo Dematei, María Laura Piaggio, 2015

© De las imágenes: Marcelo Dematei, María Laura Piaggio, Carlos Smith Rovira, HIERROanimación – Piaggiodematei - Señal Colombia, 2006-2015.

Fig. 19 – Cartel promocional de la primera temporada de *CdV*.



Notas

¹ DEMATEI, Marcelo; SMITH, Carlos; 2013. “Las historias no contadas”, en *Cuentos de Viejos*, 1ª temporada, Colombia-España: HIERROanimación – Piaggiodematei – Señal Colombia (<http://cuentosdeviejios.com/que-es-cuentos-de-viejios/capitulos-especiales/> [acceso: enero, 2015]).

² DEMATEI, Marcelo; SMITH, Carlos, 2013 “Myriam, una larga noche”, en *Cuentos de Viejos*, 1ra temporada, Colombia-España, Hierroanimación – Piaggiodematei – Señal Colombia.

³ DEMATEI, Marcelo; SMITH, Carlos, 2013 *Op. Cit.*

⁴ Dicha información se relaciona en la plataforma *Cuentos de Viejos* (<http://cuentosdeviejios.com/ficha-de-proyecto/2216/> [acceso: enero, 2015]).

⁵ Puede verse el proyecto en PIAGGIO, María Laura, 2013. *Cuentos de Viejos, plataforma* (<http://cuentosdeviejios.com/ficha-de-proyecto/2216/> [acceso: enero, 2015]).

⁶ PIAGGIO, María Laura, 2013. *Cuentos de Viejos, plataforma* (<http://cuentosdeviejios.com> [acceso: enero, 2015]).

⁷ La ficha de la entrevista a José María en PIAGGIO, María Laura, 2013. *Cuentos de Viejos, plataforma* <http://cuentosdeviejios.com/ficha-de-historia/2034/> [acceso: enero, 2015]). El capítulo referido es “José María, historias con acordeón”, de la segunda temporada, 2014.

⁸ DEMATEI, Marcelo; SMITH, Carlos, 2011. *Cuentos de Viejos*, cortometraje, 5', Colombia-España, Hierroanimación – Piaggiodematei

⁹ *Power to the Pixel* es un organización con sede en Londres, pionera en la difusión y desarrollo del audiovisual transmedia europeo.

¹⁰ Los capítulos especiales se hicieron todos para la primera temporada en 2013. Se trata de un primer capítulo que explica qué es *CdV* como experiencia transmedia colaborativa, otro donde se

recogen fragmentos memorables de las entrevistas realizadas que no están en los capítulos (este capítulo es puramente imagen real), y un tercero a modo de *Making-of*. Pueden verse en su totalidad en la plataforma: <http://cuentosdeviejios.com/que-es-cuentos-de-viejios/capitulos-especiales/> [acceso: enero, 2015].

¹¹ DEMATEI, Marcelo; SMITH, Carlos, 2013. “Ilma, la hermana mayor”, en *Cuentos de Viejos*, 1ª temporada, y “Jaime, entre las olas”, en *Cuentos de Viejos*, 2ª temporada. Colombia-España, Hierroanimación – Piaggiodematei – Señal Colombia.

¹² Los trabajos de Caroline Leaf y Joanna Quinn han sido nuestros referentes de este tipo de puesta en escena con escenarios cambiantes o neutros, donde se resignifica el espacio tiempo tradicional.

¹³ DEMATEI, Marcelo; SMITH, Carlos, 2014. “Josefina, la de los dientes filudos”, en *Cuentos de Viejos*, 1ª temporada, Colombia-España, Hierroanimación – Piaggiodematei – Señal Colombia.

¹⁴ Hemos utilizado como referencia el estilo de las pinturas de Marion Peck y Mark Ryden, en las que el tratamiento tradicional de los personajes alude a las estampas religiosas e infantiles, caricaturescamente angelicales, hieráticas, pero asociadas a significados perversos a veces solo sugeridos.

¹⁵ DEMATEI, Marcelo; SMITH, Carlos, 2013. “Hernán, el niño y los muertos”, en *Cuentos de Viejos*, 1ª temporada, Colombia-España, Hierroanimación – Piaggiodematei – Señal Colombia.

¹⁶ DEMATEI, Marcelo; SMITH, Carlos, 2014. “Jacinta, cuando vino la vieja”, en *Cuentos de Viejos*, 2ª temporada, Colombia-España, Hierroanimación – Piaggiodematei – Señal Colombia.

¹⁷ DEMATEI, Marcelo; SMITH, Carlos, 2014. “Nelis, mi revolución”, en *Cuentos de Viejos*, 2ª temporada, Colombia-España, Hierroanimación – Piaggiodematei – Señal Colombia.



Biografía

María Laura Piaggio.
Nace en Buenos Aires, Argentina, 1970. Directora Creativa y Productora. Especialista en transmedia. Diseñadora gráfica por la Universidad de Buenos Aires, y Master en Artes Digitales por la Universitat Pompeu Fabra. Imparte clases y ha participado en proyectos de investigación en distintas universidades de Latinoamérica y España.

Ambos son socios y trabajan desde Piaggiodematei, productora independiente radicada en Barcelona, dedicada al diseño y producción crossmedia, y el desarrollo de IPs y proyectos propios. Sus trabajos han recibido reconocimientos como los Premios TAL (TV Latinoamericana), Prix Jeunesse Internacional, India Catalina (TV colombiana), Eurographics, Japan Prize entre otros de animación, artes electrónicas y TV.

En los últimos dos años han coproducido, codirigido y diseñado el arte del transmedia *Cuentos de Viejos*, junto con Carlos Smith de HIERROanimación, entre otros proyectos.



Biografía

Marcelo Dematei.
Nace en Mercedes B, Argentina, 1967). Director y diseñador. Especialista en animación e ilustración. Graduado de la Universidad de Buenos Aires y actualmente con su tesis doctoral en curso por la Universitat Politècnica de València; como investigador independiente ha publicado artículos y colaborado con universidades españolas, argentinas y colombianas. Fue director del *Máster en Animación por Ordenador* de la Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.

www.marcelodematei.com

E-mail

marcelo@piaggiodematei.com

laura@piaggiodematei.com