

Solomonas

Magazine

11

COLEMONOS

MONOCUVE

Mitos y Leyendas Latinoamericanas

Solomonos *Magazine*

Erwin Gómez Viñales *Editor general*
Margarita Cid Lizondo *Productora Ejecutiva*
Leslie Salazar *Producción - Periodista*
Erwin Gómez Viñales *Diseñador Jefe*
Nicolás Bustamante *Diseñador*
Sebastián González *Diseñador*
Portada *"Amucha" de Jesús Sánchez*

Abril 2022, Santiago de Chile www.solomonos.com





La Magia de la Chimai • Way of Giants • Ñihi • Quma y las bestias • Amucha

LA MAGIA DE LA CHIMAI_{/08}

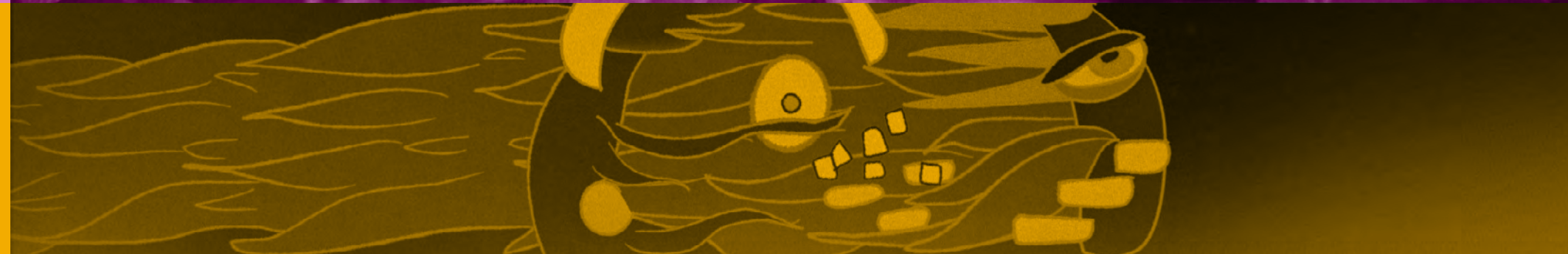
David Bisbano (Argentina) y Lisette Freire (Perú) se refieren a sus dos cortometrajes consecutivos: "El tambor y la sombra" y "La Chimai y la tormenta". Una propuesta versátil tanto en el guión como en la realización, que logró una armoniosa mezcla de técnicas de animación.

WAY OF GIANTS_{/20}

El director Alois Di Leo (Brasil) se refiere a su premiado cortometraje "Camino de Gigantes", una historia sobre cómo una tribu amazónica y, particularmente una niña, experimentan el proceso de duelo en todas sus etapas.

ÑIHI_{/30}

"Ñihi", cortometraje dirigido por Tamara Cruz (México), es una interesante propuesta sobre cómo una emoción puede convertirse en una experiencia sensorial única.



Solomonos

Magazine

La Magia de la Chimai • Way of Giants • Ñihi • Quma y las bestias • Amucha

QUMA Y LAS BESTIAS/42

Inspirado en la llanura pampeana de hace 12000 años, "Quma y las bestias" (Argentina) constituye una interesante historia sobre las aspiraciones de un niño que quiere crecer.



AMUCHA/52

Jesús Sánchez Fuentes (Chile) entrega detalles sobre la realización del cortometraje "Amucha" (2019): una emotiva historia que combina el teatro de marionetas con la técnica audiovisual. Filmado en la costa del sur de Chile, en pleno Ngulu Mapu y hablada en mapuzungün.





LA MAGIA DE LA CHIMAI

David Bisbano - Lisette Freire

“un mosaico de técnicas animadas y una representación del imaginario colectivo”

David Bisbano (Argentina) y Lisette Freire (Perú) se refieren a sus dos cortometrajes consecutivos: “El tambor y la sombra” (2016) y “La Chimai y la tormenta” (2020), en los que ejercieron como director y diseñadora de personajes respectivamente, y cuyo argumento se desprende de un imaginario de historias y personajes épicos inspirados en toda Latinoamérica que han estado desarrollando. Una propuesta versátil tanto en el guión como en la realización, que logró una armoniosa mezcla de técnicas de animación.

Por Leslie Salazar





Ambos cortometrajes estarán en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo titulado “Mitos y leyendas de Latinoamérica” que estará disponible para el público durante todo el mes de abril.

EL ORIGEN DEL MITO

El escenario donde transcurre la historia se desarrolla en un lugar montañoso, con muchos árboles y vegetación: podría ser el bosque a los pies de un volcán o una cordillera, de esa que abunda en Sudamérica y que atraviesa varias fronteras físicas. La cámara sigue la caminata de una anciana: es misteriosa, emite pocos ruidos y ninguna palabra, y se presenta como una persona altamente perceptiva en los primeros segundos de “El tambor y la sombra” (2016).

La Chimai, sin embargo, es sumamente expresiva con el rostro y las manos, un rasgo distintivo de las producciones realizadas por Golem Studio y Vista Sur Films, dirigidas por David Bisbano, y que se aprecia en un nivel superior en la secuela “La Chimai y la tormenta” (2020). Ambas producciones se desprenden de una trama más compleja de imaginario latinoamericano denominada “El Mito”, y la Chimai fue el personaje elegido para realizar pruebas sobre esta propuesta; el diseño de los personajes fue realizado por Lisette Freire, integrante de Golem Studio.

Lisette declara que su interés principal en animación era especializarse en 2D, la técnica que más le fascina desde su infancia: recuerda cortometrajes japoneses en stop-motion que relataban leyendas. En aquel momento, no había escuelas especializadas en la técnica en Lima, por lo que

inició su formación en 3D que, según cuenta Lisette, consistía principalmente en aprender uso de software. Si bien no terminó la carrera, esta experiencia fue clave para comenzar a armar su portafolio de modelados, el cual le permitió ser vista y convocada a trabajar en proyectos de animación.

Por otro lado, David siempre supo que quería hacer películas, y cita obras como Akira y Perfect Blue como referentes, además de la literatura de Liliana Bodoc. Estudió cine, y se declara aficionado a los géneros de terror y ciencia ficción, comenzó filmando cortos experimentales y tuvo un interés temprano en efectos especiales.

Considera que la aparición del 3D en su vida fue revolucionaria, en el sentido de que era una herramienta muy manejable desde el cargo de dirección





“El 2D es como el teatro, que se dice que es muy de los actores: una vez que están arriba del escenario, uno como director debe entregarse a lo que darán ellos, y en el cine el director tiene mucho más control. En mi experiencia el 2D implicaba eso: depender de alguien más.”

Inió con producciones para publicidad y luego largometrajes: como partió su formación filmando, vio la posibilidad de que no todos los elementos de su trabajo nacieran y se desarrollen en el monitor. A partir de ahí, comienza a probar las posibilidades de mezclar distintas técnicas animadas y audiovisuales.

Ambos realizadores han trabajado juntos en varios cortos y películas, por lo que han ido delimitando sus intereses de forma colaborativa, lo que desemboca en dos distintivos cortometrajes protagonizados por una misteriosa curandera, inspirada en una figura transversal de la tradición indígena y latinoamericana.

El místico personaje de la Chimai es, en realidad, uno de los tantos personajes de un proyecto de trilogía de películas de terror que David Bisbano ha estado desarrollando: una épica estilo “El Señor de los Anillos” titulada “El Mito”. La Chimai es presentada en el primer cortometraje “El tambor y la sombra”, y muestra un poco más de sus misteriosas habilidades en “La Chimai y la tormenta”. Ambos dirigidos por Bisbano y realizados al alero de Golem Studio, resultaron ser un excelente acercamiento al rico universo latinoamericano que el director está desarrollando.

MOSAICO DE TÉCNICAS ANIMADAS

Para las primeras pruebas de la trilogía del Mito, eligieron a la Chimai para testear animación sobre maquetas; ante

eso, nace el interés por relatar cuál es el origen de la Chimai y cómo es que se convierte en el personaje que es. “Empezamos a crear una mitología de este personaje, que es la protectora de la región, nos preguntamos por qué no sale y qué hace en el día. El primer corto quedó de muy pocas tomas, empezamos a ver qué escenas podríamos agregar hasta terminarlo”, relata David sobre el origen del guión de la Chimai.

Un antecedente importante para la realización de ambos cortometrajes, fue la experiencia que tuvieron en la producción de la película “Rodencia y el diente de la princesa” (2012), cuya visual está hecha completa en 3D y que significó un desafío de tiempo y de esfuerzo en hacer cada escenario, además de las limitaciones de expertiz y presupuesto; otra señal que desembocó en la mezcla de técnicas como una respuesta.

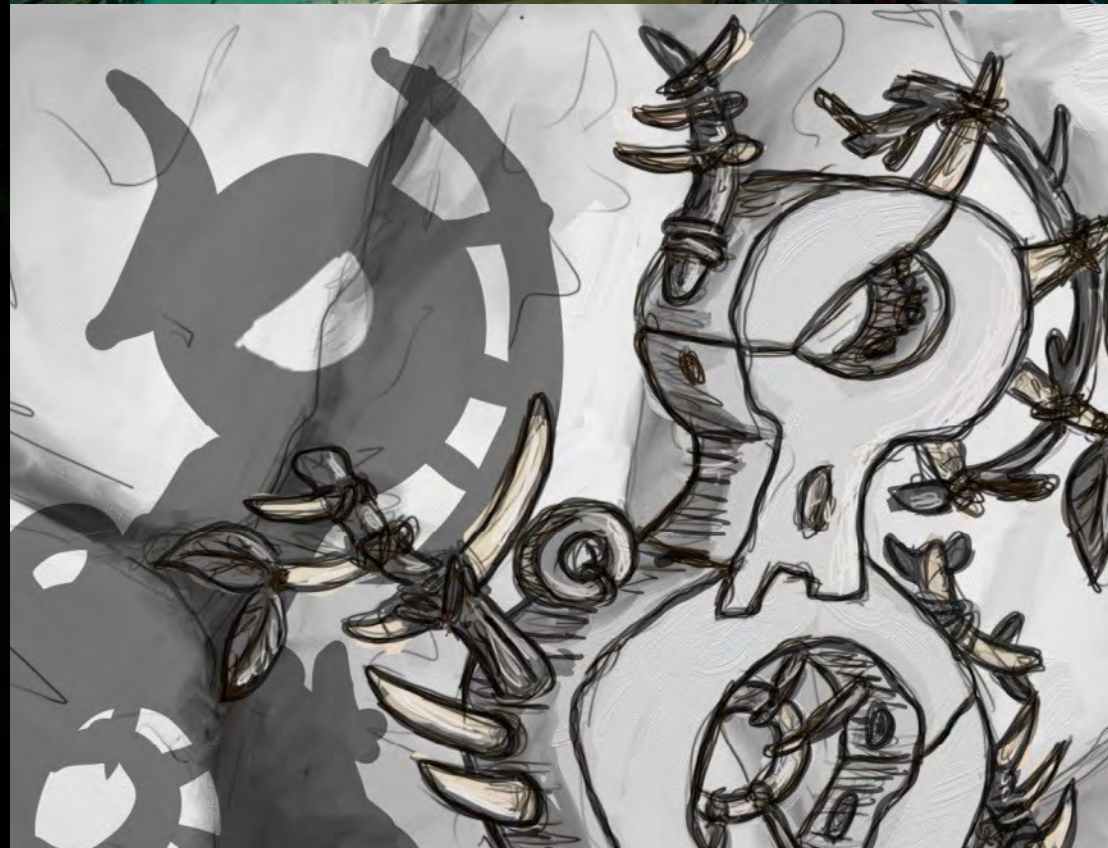
A nivel técnico esto es visible en ambos cortometrajes: se tomó la decisión de utilizar la animación 3D exclusivamente en los personajes, a fin de no sobrecargar el equipo disponible y explorar las posibilidades de usar 2D y stop-motion para construir los escenarios. El resultado es un collage fluido y fascinante de mirar, que realza el carácter místico de la Chimai y es muy ilustrativo del ambiente en el que vive.

En ese sentido, Lisette recuerda que todas las dificultades que tuvieron en “Rodencia” fueron aplicadas en el primer corto “El tambor y la sombra”: “Empezamos el corto con la pregunta ‘¿Qué nos sale bien?’ David sabía que le salía bien filmar, nosotros sabíamos que nos resulta animar personajes; era limitado porque somos animadores, no hacíamos texturas ni riggs y esas cosas se aprendieron en beneficio del corto. Era una prueba de hasta dónde llegábamos.”



“Empezamos el corto con la pregunta ‘¿Qué nos sale bien?’. Era limitado porque somos animadores, no hacíamos texturas ni riggs, esas cosas se aprendieron en beneficio del corto. Era una prueba de ver hasta dónde llegábamos.”

Lisette Freire,
Directora de Arte





“LA CHIMAI Y LA TORMENTA” (2020)



UN RELATO INTRÉPIDO Y COLECTIVO

“‘Rodencia’ era un proyecto que me dieron para adaptar, pasaba todo en castillos de Europa, Edam era un ratón en Francia. Lo primero que le dije al productor era que si quería que yo hiciera esa película, tenía que pasar acá en América.” Cuenta David. Ese universo de aventuras épicas se abrió sobre el interés general de las aventuras míticas que se relatan en la región latinoamericana desde antaño.

En cuanto a la inspiración que nutrió la historia de la Chimai, ambos realizadores destacan el rol que tuvo el diálogo sobre el guión con el equipo de producción, que está compuesto por personas de distintos países de Latinoamérica y que implicó una fuente de retroalimentación para construir el contexto de la historia.

Al respecto, David explica que la idea siempre fue contar Latinoamérica, no contar un pueblo o un país: “Se trataba de preguntarle a todos y hablar de qué se imaginan que esta señora hace, en comparación a nuestras brujas, curanderas, chamanes. Mi gran sorpresa es que todo el mundo tiene mucho conocimiento de la cultura latinoamericana, nos parecemos mucho: yo no le he mostrado nada a la gente de Colombia que le haya sorprendido, por ejemplo, sino que muestran algo parecido o la versión de la historia que ellos tienen, y todo eso lo vamos tomando y mezclando.”

La aparición del Golem del bosque, basado en el personaje de Golem Studio obedece a la misma lógica: “La Chimai va a conocer a un espíritu del bosque, que le teme al agua porque su cuerpo es de barro y podría deshacerse, así crea su propia lógica dentro del corto. Fue algo que queríamos hacer así que creamos un Golem de tierra naranja.” Explica David,



enfaticando en ese afán personal y colectivo que tanto él como el resto del equipo comparten en estas producciones. Tanto Lisette como David coinciden en que su objetivo era que la producción fuera amena y divertida, y por sobre todo que fuera realizable. En cuanto a ese punto, destacan varias decisiones que les fueron muy útiles en el proceso, partiendo por conocer las habilidades propias, la idea a concretar y especialmente que el artista tenga claro qué no sabe hacer, a fin de invertir el tiempo adecuado en cada tarea.

Al respecto, Lisette enfatiza en la necesidad de aprender a resolver tomas: generar storyboards detallados, hacer pequeñas pruebas con lo que haya a la mano y buscar posibilidades realistas en relación a las condiciones de producción. “De repente las personas están más empeñadas en hacer que su idea original resulte a como dé lugar,

que de efectivamente ejecutarlo como salga. A veces nos concentramos tanto en la parte que nos gusta que olvidamos las demás fases del trabajo”, reflexiona la animadora.

El director y la animadora están de acuerdo en que muchas veces estos contratiempos surgen del miedo a la crítica y la exigencia que muchos referentes más industrializados pueden poner sobre los nuevos creadores. A modo de conclusión, David hace una invitación clara: “Ese proyecto que tienen háganlo, terminenlo, muestrenlo, y el segundo va a quedar mejor, el tercero mejor y así. Siempre hay otro corto que hacer, siempre se puede mejorar. Lo que te consigue apoyo y financiamiento es tener equipo y hacer las cosas, mostrar lo que hiciste y dar todo con lo que tengas ahora, hay tiempo para mejorar.” SM







WAY OF GIANTS

“‘Camino de Gigantes’ y su colorido relato sobre el ciclo de la vida”

El director Alois Di Leo (Brasil) se refiere a su premiado cortometraje “Camino de Gigantes”, una historia sobre cómo una tribu amazónica y, particularmente una niña, experimentan el proceso de duelo en todas sus etapas. Destacando su impecable técnica 2D y una estética delineada en todos los aspectos, su creador entrega detalles del proceso de realización. Este cortometraje estará en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo titulado “Mitos y leyendas de Latinoamérica,” que estará disponible para el público durante todo el mes de abril.

Por Leslie Salazar





“WAY OF GIANTS” (2016)



En lo profundo de la selva, una tribu vive y se desarrolla en torno a los enormes árboles: han hecho de ellos sus viviendas, trabajan la madera, pero también son un recordatorio permanente de la fragilidad de sus vidas y de qué ocurrirá con ellas cuando sea momento de despedirse. “Camino de Gigantes”(2016) es una emocionante historia sobre el ciclo de la vida: en una remota comunidad indígena en medio de la selva vive Oquirá, una niña de seis años que debe enfrentarse al fin de ciclo con uno de sus familiares, el cual se marca cuando un miembro joven de la tribu fabrica una flauta de madera que uno de los ancianos sea capaz de tocar hasta echar raíces y erguirse como un árbol gigante.

El creador de esta historia, Alois Di Leo, es originario de Perú, y ha vivido gran parte de su vida en Brasil. “Yo

quería ser artista cuando era joven, pero no quería ser pintor o artista plástico tradicional. Tuve mucha dificultad para encontrar un lugar para mí, hoy en día creo que es más fácil, pero en ese momento tuve que buscar mucho”, rememora el director, quien asistió a la escuela de arquitectura, se formó en diseño gráfico y también en ilustración en Miami. Todas quedaron a medio camino: recuerda que dibujando en flash llegó a hacer pequeñas animaciones, para darse cuenta que ese tipo de disciplina era lo que estaba buscando hacer; en ese momento tenía 28 años.

Alois recuerda que, para entonces, el mercado animado en Brasil consistía en producciones de gran reconocimiento y presupuesto, como Asterix y Obelix en 2D, mientras que él quería desarrollar un trabajo autoral. Esto lo lleva a



tomar el curso de dirección en animación en la National Film and Television School en Londres: el proyecto de película que preparó para su postulación se convertiría, años más tarde, en “Camino de Gigantes” (2016).

El director señala la literatura como una importante fuente de inspiración, destacando al autor Franz Kafka. Sus referentes audiovisuales son las directoras de animación Joanna Quinn y Ruth Lingford, cuyo trabajo califica como ‘increíble’. Sin embargo, su mayor inspiración es el animador Koji Yamamura, especializado en 2D y a quien tuvo oportunidad de conocer cuando “Camino de Gigantes” fue estrenado en Annecy.

“A mi personalmente siempre me gustó el arte tradicional, me refiero a la mano agarrando un material”, agrega. Si bien reconoce que le ha gustado bastante trabajar con 3D, Alois tiene una gran preferencia por el 2D debido a la cercanía de interacción con el artista y el material. Esto se reflejó en su tesis de graduación, que trató sobre el impacto que el animador tiene sobre el dibujo en el 2D, mejor dicho en sus propias palabras: “En el sentido de que, cuando estás malhumorado, o de buen humor, existe un resultado gráfico de eso”.

De esta premisa nació su cortometraje “The boy who wanted to be a lion” (2010), el cual consistió en 2D hecho sobre papel, aproximadamente 13000 cuadros dibujados casi todos por Alois. El corto fue exhibido en la semana de críticas de Cannes y estuvo en selecciones oficiales de festivales de todo el mundo. Posterior a este exitoso debut, el director regresó a Brasil: antes había conformado SINLOGO, un estudio de diseño, y al regresar abrió una división llamada SINLOGO Animation, a partir de allí comenzó a llenar su portafolio con animaciones



para publicidad.

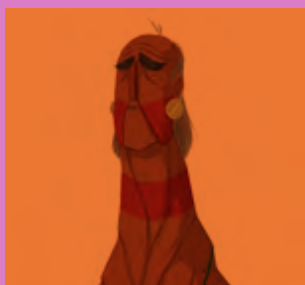
“Un día tuvimos uno de esos clientes gigantescos con un proyecto maravilloso, pero a medio camino me llamaron y me dijeron que ya no querían continuar. Me pidieron la plata de vuelta y, como ya había contratado a un montón de gente, no accedí. Con eso tomé la determinación de hacer una segunda producción”, cuenta Alois, y menciona que también ganaron un fondo estatal para financiarlo.

Así, se dio la oportunidad para hacer realidad el proyecto de “Camino de Gigantes”: su realización fue mayoritariamente en técnica analógica, y también cuenta con trabajo digital sin perder la visualidad característica del 2D.

Al inicio, Alois investigó sobre diferentes culturas, ya que no quería que estuviera inspirada exclusivamente en las tribus amazónicas, lo que le permitió delimitar las características de la tribu de Oquirá e ir eliminando las inconsistencias. Trabajó sobre las herramientas usadas por los personajes, para que coincidieran con los enormes árboles que se dibujaron en el corto, inspirados en las milenarias secuoyas rojas de California y en la samauma o ceiba, un enorme árbol nativo que es popularmente conocido como “árbol-abuela”.

“Empecé a ver documentales en que los filmaban de lejos, todas las herramientas fueron inspiradas en eso y algunas las hicimos igual en su composición y cómo las manipulaban. Empecé a agarrar pedacitos de cosas realistas y ponerlas en la película”, explica el director quien, reconoce, siempre está poniendo pequeños detalles de su lenguaje personal, tal como la pintura corporal, que en el corto luce diferente para cada familia de la comunidad.





“Empecé a ver documentales, todas las herramientas fueron inspiradas en eso y algunas las hicimos igual en su composición y cómo las manipulaban. Empecé a agarrar pedacitos de cosas realistas y ponerlas en la película” (sobre la realización del cortometraje)

Alois Di Leo,
Director

Lo más llamativo del corto es el color, uno de los aspectos más comunicativos para el trabajo de Alois: el guión se construyó en base a las etapas del proceso de luto, por lo que todos los demás elementos se desarrollaron bajo esa línea, siendo muy evidente en la dirección de arte. El director explica que se hizo un color script en Photoshop para ir adaptando la luz y el color a la secuencia de etapas del duelo, la cual fue su bastón para desarrollar toda la película.

De la misma forma, hubo una gran preocupación en caracterizar a la protagonista lo más fiel posible a su edad y su contexto. Para esto, utilizaron video referencias de la hermana pequeña de uno de los animadores para retratar sus movimientos: “La forma en que la niña se sienta, se levanta, se mueve, es todo inspirado en ella para hacer las sombras, las posturas y agarrar el alma del personaje, porque los niños no se mueven como los adultos, todo ordenado, entonces ella nos ayudó mucho en eso”.

En cuanto al sonido, Alois comenta se le dio tanta relevancia como a las demás áreas, desde la premisa de usar exclusivamente sonidos orgánicos, vale decir, ruido de madera, cuero, viento, y ausencia de ruidos metálicos o cualquier indicio de sociedad moderna. Mientras que para la música, desarrollaron bases de percusión para establecer un ritmo congruente con la emoción de cada escena.

Sin embargo, faltaba la flauta: para resolver esto, el director convocó al músico peruano Tito La Rosa, connotado compositor de origen quechua que no sólo se ocupa de estudiar y conservar la música ancestral de

su pueblo, sino que él mismo fabrica sus instrumentos. “Realmente lo que Tito trajo no había cómo anticiparlo. Cuando llegó y empezó a tocar... Era otra cosa, fue mágico. Creo que si hoy tuviera que hacer el corto de nuevo, tampoco tendría las herramientas”, expresa Alois; además, la performance de Tito usando los instrumentos también sirvió como referencia para los movimientos de personajes.

En un principio, la idea era realizar un largometraje: “Cuando hice Way of Giants yo pensé que iba a ser mi oportunidad de lanzarme al mundo de nuevo, pero esta vez con el objetivo de hacer conexiones más adultas”, recuerda. El cortometraje tuvo una gran recepción: se estrenó en Annecy en la selección oficial, clasificó al Oscar, recorrió festivales de todo el mundo y cuenta con un total de 26 premios. Alois comenta que hasta el día de hoy le llega algún mail para exhibir el cortometraje en colegios de la costa, el campo, o la selva, algo que no podría ser más satisfactorio para él.

Actualmente, Alois Di Leo está co-dirigiendo un ambicioso proyecto de largometraje titulado “Arca de Noé”, inspirada en la obra del connotado poeta y músico brasileño Vinicius de Moraes. Dirigida por Sergio Machado, coproducida con India y realizada en 3D, “Arca de Noé” sería la película animada con el mayor presupuesto que se ha hecho en Brasil hasta el momento, y se proyecta su estreno para julio de 2023. **SM**





ÑIHI

“Mirada en perspectiva de un cortometraje sensorial y de origen emocional”

“Ñihi”, cortometraje dirigido por Tamara Cruz (México), es una interesante propuesta sobre cómo una emoción puede convertirse en una experiencia sensorial única. Realizado en 2017, esta obra de titulación sigue atrayendo la atención por su propuesta conceptual en la que Moyoi, la protagonista, emprende un viaje cósmico en el que enfrenta sus miedos internos. A cinco años de su realización, la directora rememora el proceso de producción y comparte sus reflexiones sobre su primer corto animado.

Por Leslie Salazar





“Ñihi” (2017)



Este cortometraje estará en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo titulado “Mitos y leyendas de Latinoamérica,” que estará disponible para el público durante todo el mes de abril.

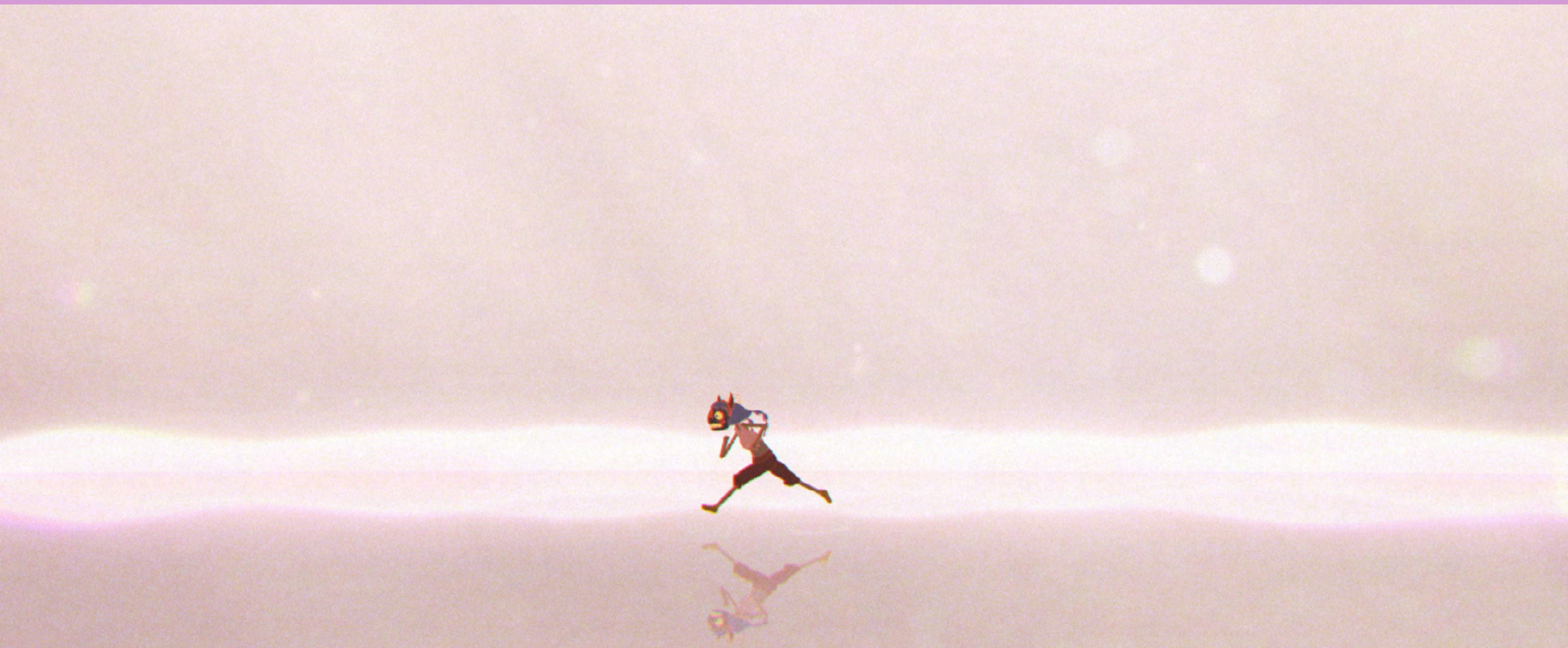
La luz se hace cálida y el ambiente sofocante: dentro de lo que parece una cueva está Moyoi, una niña con trenzas y expresión afligida, que es perturbada por unas máscaras inquietantes que la empujan, cada vez más, a huir del encierro en el que está. Así comienza “Ñihi” (2017): un cortometraje con una propuesta visual alucinante y un guión más bien introspectivo e interpretativo. El cortometraje sigue el vertiginoso viaje de Moyoi, quien huye de sus miedos pero eventualmente se ve forzada a enfrentarse a ellos.

Este cortometraje fue hecho casi en su totalidad por Tamara Cruz, quien en ese momento estaba graduándose de animación digital en el Sae Institute de México; tuvo colaboración para desarrollar el sonido y componer la música, pero la obra en sí misma es de su autoría y Tamara desarrolló prácticamente todos los aspectos del cortometraje: guión, arte, montaje, posproducción.

“Yo decidí estudiar animación porque tenía esta idea de transmitir mis sueños, tenía ganas de que la gente viera lo que estaba en mi cabeza y cómo yo lo sentía. Siempre me manejé en una comunicación no verbal, yo me llenaba de emociones y no sabía cómo pasarlas a algo concreto, entonces me ponía a dibujar. Y eso era lo que quería, esto es lo más cercano a la telepatía que puedo

tener”. Tamara se crió con sus tres hermanos, recuerda que no veía mucha televisión ya que siempre estaba jugando con ellos, mientras que su padre trabajaba en diseño, y su madre comenzaba a incursionar en pintura hiperrealista.

Su acercamiento a la animación fue más bien tardío: cuando vio cómo eran las tareas de un amigo suyo que había entrado a estudiar animación se le abrió un mundo nuevo, recuerda, y supo que era la forma de expresión que estaba buscando. Así, en tres años de formación, llegó a desarrollar “Ñihi”, una obra de titulación que cuenta con un concepto bien planteado tanto desde la estética como del sonido y que nace, como todo lo que Tamara hace, desde su emocionalidad.





El cortometraje inicia dentro de un temazcal, que es el nombre que recibe la construcción dentro de la que se realiza un ritual de desintoxicación con vapor de hierbas medicinales: el lugar se encuentra cerrado y se añade el vapor echando infusión sobre piedras calientes; la sesión dura aproximadamente una hora y es acompañada por cantos.

La directora tomó como punto de inicio la primera vez que fue a un temazcal, cuando tenía 15 años: “Yo tuve asma durante muchos años de mi vida, entonces entrar a esa experiencia sin explicación previa, la sensación de no poder respirar y el calor, yo realmente creí que me iba a morir. Estaba con gente que no conocía entonces tampoco tuve la confianza de salirme, porque podía ser irrespetuoso, tuve que luchar conmigo misma hasta que pude adaptarme y, al final, salió todo bien.”

Años más tarde, cuando Tamara inicia la producción de “Nihi”, lo hace con la premisa de una situación que vivió en su juventud y que ella describe como el punto en el que las personas tocan fondo: “Cuando estaba pensando en hacer el corto quise usar esto, dejarlo todo ahí y que sea la catarsis de esto que me sucedió, y al tratar de pensar en una situación física en que yo hubiera estado, que me hubiera sentido igual que todas esas emociones me acordé del temazcal: como que estaba luchando para salir o encontrar una salida ahí mismo adentro, dentro de mi, no se trataba tanto de salir del lugar físico.”

A partir de ahí, Tamara inició su investigación para retratar el temazcal de la forma más fiel posible, por lo que volvió a buscar la experiencia. En eso, llegó a la localidad de Catemaco, en Veracruz, donde hay una laguna conocida por las historias místicas que se cuentan





lo hago desde la emoción, desde la entraña, pensaba en esta escena que representaba tal cosa, pero después no sabía cómo pegarla con la anterior y con la que seguía, entonces tuve que sacrificar escenas y agregar otras. Lo que yo quería generar era que fuera mucha información y que se sintiera abrumador, al personaje no le daba tiempo de entender donde estaba y de pronto estaba en otro lado, porque así me sentía yo: apenas pasaba una fase emocional y de repente ya estaba en otra”, reconoce la directora.

Tamara hizo una animación 2D cuadro a cuadro, usando Photoshop y luego Toon Boom, y utilizó 3D y rotoscopia en una escena en la que Moyoi se encuentra sumergida en agua: “Yo quería poner agua pero que se viera distinto, no como el agua normal, y ahí se me ocurrió la idea de meter planos que, en lugar de curvos, fueran más cuadrados, entonces era como un movimiento de agua pero parecen tapetes, un agua cuadrada, quería hacer ese contraste; eso me ayudaron a animarlo en 3D, y luego fuimos cuadro a cuadro rotoscopeando. La textura del agua se logró unificar con la animación 2D gracias a la posproducción”, explica Tamara.

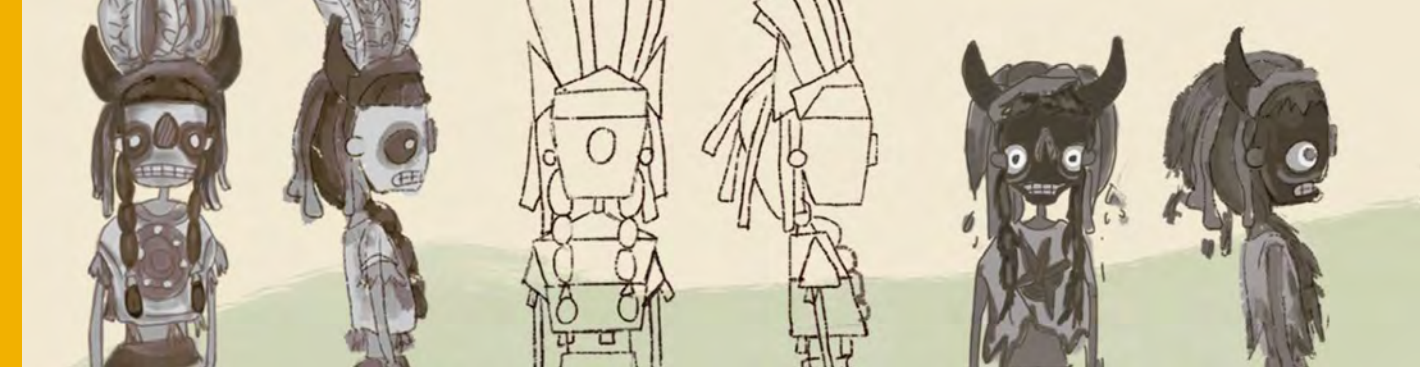
En general, retrató todo en base a paletas de colores bien definidas: colores muy cálidos al interior del temazcal, azul y verde para el agua, colores en tonos petróleo cuando esa misma agua se transforma en un ente que inmoviliza a Moyoi, y que posteriormente se transforma en las máscaras que la estaban atormentando en un principio.

Tamara dibujó las máscaras una por una, y en su entusiasmo terminó con aproximadamente 30 máscaras distintas: “Busqué más bien referencias de máscaras para ver las formas que podían tener, pero la verdad me



“Un aprendizaje que me quedó es ver a la animación más como una herramienta que como un fin, y que si tienes ganas de contar algo, experimentes y lo intentes.”

Tamara Cruz,
Directora



fui más a cómo sentía que se veían las emociones dentro de mi, no tanto para representarlo como tradicionales de una cultura prehispánica específica, sino usar máscaras para representar emociones”.

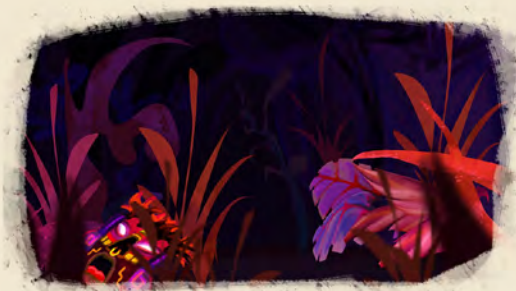
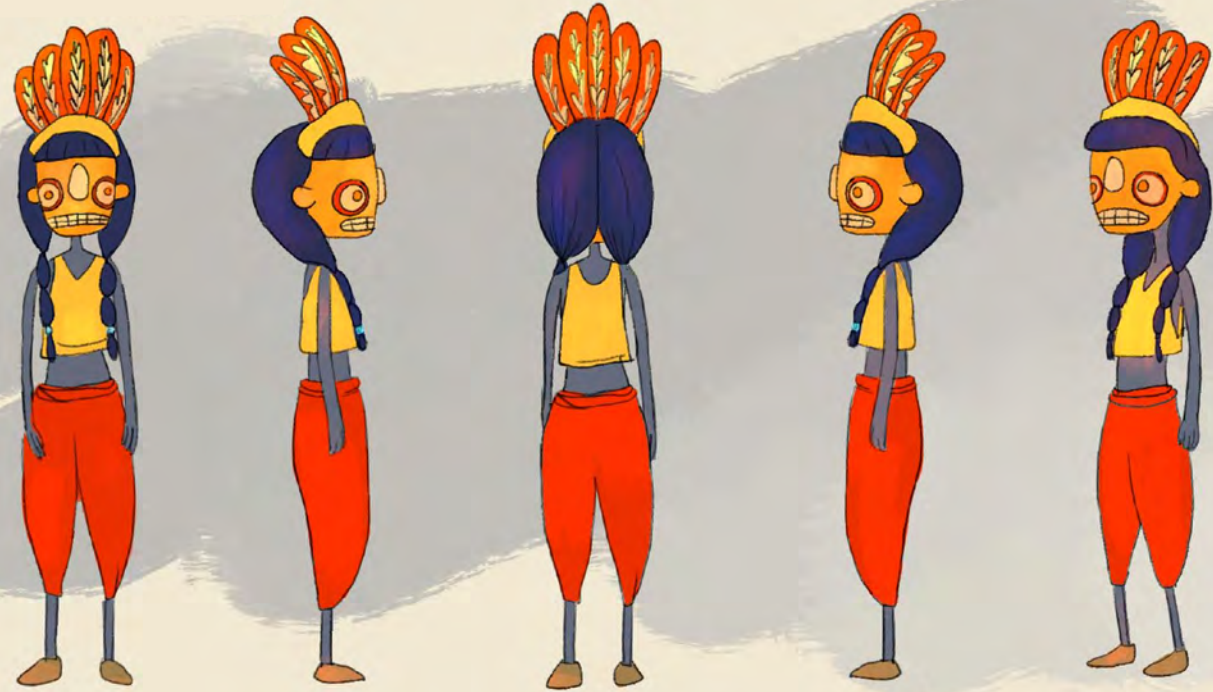
No obstante, el cortometraje no sólo se sostiene en su atrapante animación, sino también con la musicalización, que fue hecha por Jaime Solórzano en su primera versión, y por Salvador Solís y José Manuel Pérez en su segunda versión. La canción principal fue compuesta de forma digital, el sonido ambiente se realizó en un estudio, y Tamara hizo previas con percusiones descargadas de páginas libres de derechos de autor para darle referencias a sus colaboradores quienes, según ella, hicieron su magia y fueron capaces de componer exactamente lo que ella quería para su cortometraje, siendo suficiente las referencias sonoras y la explicación de las emociones que ella quería plasmar.

El resultado de “Ñihi” es un cortometraje con una estética llamativa y detallada, destacando la variedad de locaciones por las que circula la protagonista con fluidez gracias al trabajo de animación desarrollado por Tamara. La obra ha recibido varios premios, entre ellos el primer lugar en la categoría “Cortometrajes de escuelas Latinoamericanas”, en la edición 2020 del Festival Chilemonos.

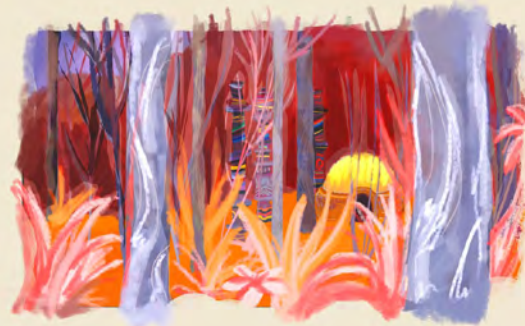
“Un aprendizaje que me quedó, es que la animación no es una herramienta tanto ‘de mi para ti’, pero sí se

trata de que cuentes algo que te den ganas. Me pasó que estaba en la universidad y sobreviviendo a la vida, y el corto lo dejaba muy al último, llegaba entregando todo al final, siempre con mucha pasión pero no me sentaba de verdad a ver lo que estaba haciendo y todo salió medio tropezado. Hay cosas que técnicamente podría parecer que no van a funcionar, o que no vas a salir a tiempo, yo creo que si le metes empeño y sustento tus ideas se pueden realizar, sobre todo si tienes la oportunidad de hacer un corto financiado o con apoyo de profesores. Y también hay que atreverse a compartir, a mi me cuesta mucho compartir lo que hago, pero es muy hermoso ver lo que hace la gente, es inspirador”, expresa Tamara, haciendo cuenta de todo el camino para producir “Ñihi”. Actualmente, Tamara está explorando la animación análoga, específicamente el dibujo con lápices de madera y se ha involucrado en proyectos en los que pueda trabajar con dicho formato; además, está colaborando con amigos para hacer música. “Estoy en preproducción de un corto, que hablará de cómo fue crecer con mis hermanos, tomándolos a ellos como personajes, para conocerlos más, y también para saber cómo fue para ellos crecer conmigo, porque yo sé la experiencia en mi lugar, pero no sé qué personaje soy yo. Entonces estamos en la parte de investigación, preproducción, estoy entrevistándolos de vez en cuando y también se hará con colores de madera”, cuenta sobre su trabajo actual. SM

Totems



Dentro del temaZcal



Fuera del temaZcal



Debajo del agua



Superficie del agua





QUMA Y LAS BESTIAS

Iván Stur - Javier Luna Crook - Verónica Acordaci - Lucas Timerman

“Stop motion en papel y megafauna patagónica: el relato sobre el anhelo de crecer en ‘Quma y las bestias’”

Inspirado en la llanura pampeana de hace 12000 años, “Quma y las bestias” (Argentina) constituye una interesante historia sobre las aspiraciones de un niño que quiere crecer. Por su llamativa técnica de stop motion con papel, la rigurosa ambientación en la época y un guión redondo, sus directores y encargados de arte y fotografía entregan detalles tanto de la construcción de la propuesta como de la producción misma de la obra.

Por Leslie Salazar





Este cortometraje estará en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo titulado “Mitos y leyendas de Latinoamérica,” que estará disponible para el público durante todo el mes de abril.

En medio de los pastizales de la pampa patagónica está Quma, un niño curioso y entusiasta quien, al presenciar el rito de iniciación de un chico mayor que él, se enfrasca en una aventura solitaria por salir del cuidado de su comunidad y explorar su entorno: en una época que solía ser hostil, Quma descubre un vínculo con su entorno y llega a un mundo fascinante, poblado de animales colosales, a los cuales deberá observar y entender para poder volver a salvo a casa. Esta es la premisa de “Quma y las bestias” (2019), un cortometraje sin diálogos y con un estilo de stop motion que se caracteriza por la predominancia del papel. Fue dirigido por Iván Stur y Javier Luna Crook, quienes también son fundadores de Tamandua Estudio.

La primera inspiración para la historia provino de un libro titulado “Bestiario fósil” que adquirió Javier; Iván recuerda que hace tiempo querían hacer un proyecto juntos. La propuesta tomó forma en una charla dada en el INCAA (Instituto Nacional del Cine y Artes Audiovisuales) el año 2011: bocetearon la idea en el momento y la presentaron a los especialistas y, si bien quedó finalista, no consiguió ganar el financiamiento.

Sin embargo, el proyecto de “Quma y las bestias” resurgió en 2015 y, con una carpeta mucho más elaborada con reformulación del guión y propuestas completas de arte y foto, consiguió su primer fondo de Mecenazgo para iniciar su producción; es en este periodo que se suma al equipo Verónica Acordaci y Lucas Timerman, quienes hicieron dirección de arte y fotografía respectivamente.

Tanto Javier, Lucas, Verónica e Iván se formaron en la Universidad de Buenos Aires y entre todos se conocieron

trabajando en distintos proyectos; sin embargo, no se habían encontrado los cuatro en una misma producción. En cuanto a sus referentes, Lucas mencionan el programa “La magia del cine”, que forjó su interés por comprender cómo se hacen las películas y “engañar” al espectador con distintos efectos; por otro lado, Verónica creció en un hogar con mucho estímulo artístico y manual por su madre, quien es maestra jardinera, al igual que Javier, a quien le llegaban las maquetas en desuso de su padre, quien es arquitecto; mientras que Iván tuvo su primer acercamiento a la animación a través de videojuegos, y que recuerda haberse cautivado ante la posibilidad de mezclar técnicas para animar.

Los antecedentes de cada artista detrás del cortometraje coinciden con la premisa del mismo: las primeras experiencias de crecimiento solitario, la exploración lejos de la supervisión de los padres, una motivación emocional que se fusionó con la investigación sobre los habitantes indígenas de la época: Javier menciona la influencia de la perspectiva de Liliana Bodoc quien, si bien partía su trabajo basándose en la cultura de un pueblo originario, esto se encontraba con el afecto personal que quería transmitir inspirándose en su familia, por ejemplo, cuya dinámica no necesariamente iba a coincidir con las estructuras filiales de la cultura que ha sido retratada.

Los primeros bocetos de Quma eran un “Niño Pixar”, como lo describe Iván, pero en la indagación encontraron referencias como vestimenta y rasgos físicos que terminaron por darle la caracterización fiel al contexto. “Tomamos como referencia las culturas mapuche y tehuelche, y por ejemplo con la vestimenta no había certeza de que fuera como la hicimos, porque no se han encontrado restos de ropa exactos de la época o indicios que contradicen la estética que propusimos; en los baches donde no hay registros arqueológicos, nos tomamos ciertas libertades para ilustrar”, detalla Verónica sobre cómo la inspiración artística tuvo que dialogar con el rigor científico.



“El árbol en el que se rasca el megaterio: no había ningún árbol de ese tamaño en esa época, y fue un permiso que nos tomamos a conciencia, sabiendo que ese elemento podría no haber estado allí pero que lo necesitábamos para poder contar la historia, porque la reacción del megaterio tiene que ver como Quma resuelve su supervivencia frente al animal”, relata Iván respecto a las decisiones que tomaron entre la evidencia material y la idea narrativa que tenían para el cortometraje.

El principal desafío que se propusieron para relatar esta historia, era que el corto derivara en un material pedagógico, respaldado por el conocimiento de paleontólogos, arqueólogos y biólogos. Para lograr esto, se aliaron con el Museo de La Plata y con los especialistas del lugar comenzaron a instruirse: destaca la labor de Jorge González, un paleoartista dedicado a reproducciones de animales prehistóricos, a quien le pidieron clases para aprender

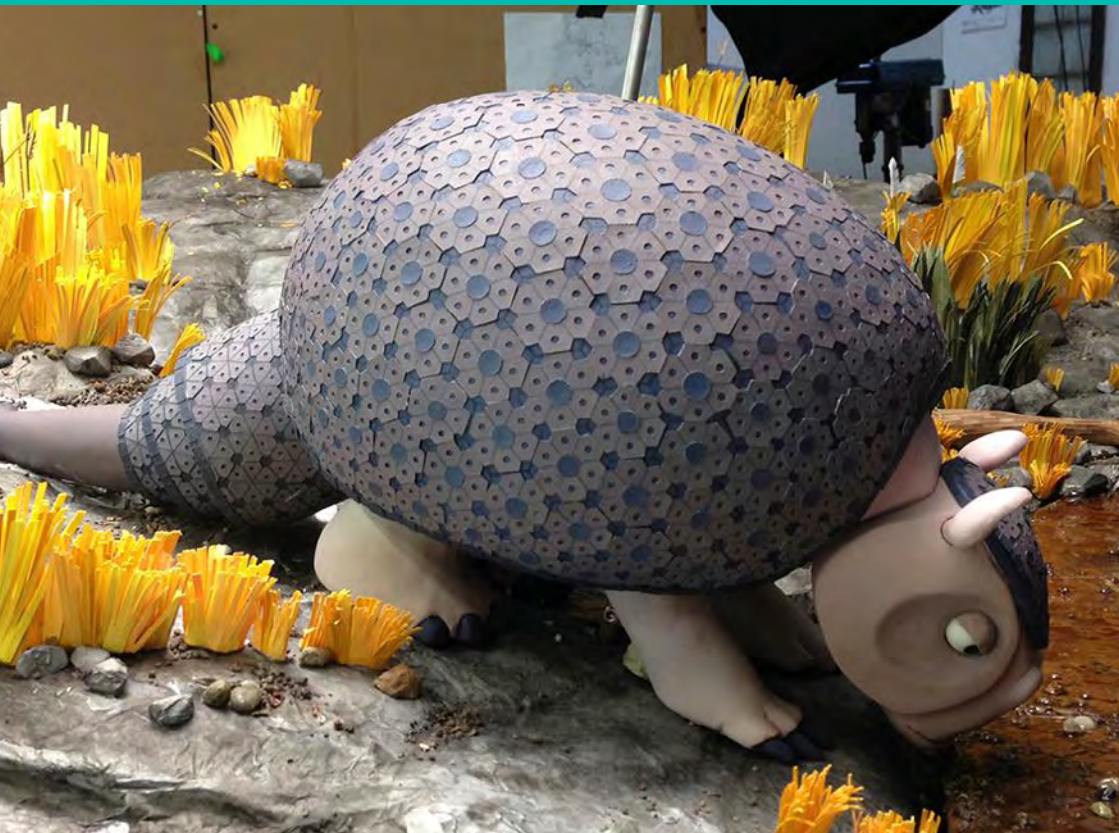
sobre locomoción animal, estructuras óseas y musculaturas; en esta tarea, Javier construía las estructuras internas de las marionetas, mientras que Verónica exploraba texturas y creaba la apariencia de cada una. Por otro lado, Lucas estaba probando lentes en función de las escalas de maquetas que iban a trabajar, ya que plantearon escenarios complejos con una perspectiva forzada para recrear la llanura en toda su extensión. Pero esto era sólo la base, ya que las marionetas no sólo debían ser fieles al aspecto real de los animales: “Una de las animadoras estuvo meses testeando estructuras, el estudio sobre cómo se podrían haber comportado estos animales con referencias actuales fue constante. Cada animador se especializaba en un animal, había que buscar el acting de cada uno y a la vez que refiera a movimientos que realmente podría haber hecho el animal según su tamaño y peso. Todo lo anterior, tiene que dialogar con la fabricación del muñeco”, detalla Iván.

En total, pasaron más de 100 personas por el proyecto: al no tener estudio, arrendaron un galpón en el que trabajaban artistas de otras disciplinas, constituyendo un ambiente inspirador para la creación; gracias a esto, varias personas interesadas en aprender a animar llegaron a practicar, y eventualmente terminaron formando parte de la producción.

De acuerdo al relato del equipo de realización, hay aspectos destacables del cortometraje más allá de su técnica y su historia: el primero, la rigurosidad y la organización en las tareas necesarias para concretar la obra. “El entramado de producción y coordinación fue vital: teníamos los días lunes para organizar quiénes y qué tareas hacen, ver los horarios y la disponibilidad de cada persona, porque hay muchas manos que quieren ayudar, pero no resulta si no hay una programación”, explica Javier.

Otro énfasis importante en la producción de este corto es una toma realista de decisiones que estén orientadas a concretar el proyecto, suprimiendo labores que podrían alargar innecesariamente el proceso como por ejemplo, la decisión de que no hubiera diálogo, lo que implicaba la creación de máscaras y gestualidades extra para el personaje principal, además de agregar un obstáculo en la difusión del cortometraje a nivel internacional.

En esta misma línea de economización, se le dio mucho énfasis al sonido para completar el universo de Quma y resolver un elemento crucial: el retrato de la comunidad en que el protagonista vive. “El recrear una comunidad completa en el ritual, fue una decisión técnica porque podíamos hacer una cantidad limitada de marionetas y el sonido cumplió esa función de completar un ‘fuera de campo’”, detalla Lucas sobre la escena







del ritual que Quma presencia, y que se completó con marionetas de manos para retratar al grupo de personas.

En general, el sonido fue grabado en estudio y los realizadores recuerdan, entre risas, que varios de los gestos vocales de personajes secundarios son gritos bien editados de ellos mismos. Mientras que para construir la música, se partió de la premisa de que, fuera del continente, Sudamérica se representa desde la estética cultural de Los Andes o de la Amazonas, por lo que se propusieron a romper ese molde, insertando instrumentos más actuales como bombos y guitarra criolla, además de percusiones más típicas de la época.

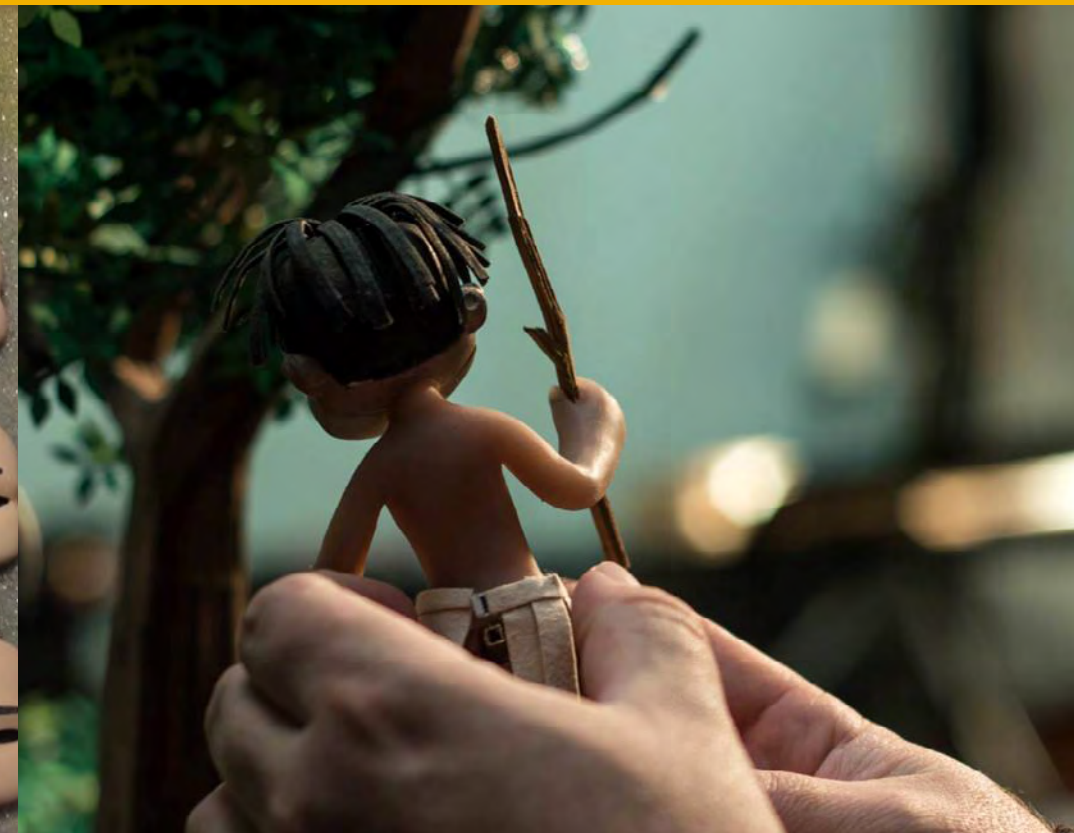
Un último aspecto importante sobre este cortometraje es el financiamiento y las posibilidades de retroalimentación: el proyecto tuvo que pasar por postulaciones para distintos fondos

de cultura y sólo se adjudicó algunos. Siendo el papel el principal recurso para armar los escenarios, eventualmente se encontraron con una marca de papeles que los auspició con difusión y entrega de recursos para seguir trabajando; esta etapa va estrechamente relacionada con la reformulación constante de la idea que se quiere realizar y deriva en, por ejemplo, una carpeta de venta de la propuesta en un formato distinto a la estructura tradicional en que se presentan los proyectos audiovisuales.

“Si tienen un proyecto que no esté cerrado, mándenlo. Siempre hay una posibilidad de devolución y crecimiento, que fue lo que les sirvió a los chicos, así lo hicimos un montón de veces: presentamos cosas que no salieron pero nos quedaron los comentarios que servirán para mejorar. Los fondos por lo general no alcanzan, a menos que tengas una idea muy sintética, y está la corriente de pedir sponsors que es una opción teniendo

imágenes del corto y una propuesta realista y bien planteada”, concluye Verónica.

Si bien los realizadores coinciden en que está difícil realizar una producción de stop-motion de tal envergadura, lo cierto es que el mundo “Quma y las bestias” ha continuado su expansión: fueron convocados por la editorial argentina Pequeño Editor para producir una serie de ilustraciones que constituyen una secuela del corto. Además, en la actualidad están trabajando en conjunto con el Museo de La Plata para realizar una miniserie de docuficción con partes de animación, la que contará con soportes de accesibilidad tales como lenguaje de señas y audiodescripciones; de momento están planificando los capítulos animados, filmando con niñas y niños en el museo, y explorando qué otros recursos pueden implementar para que el contenido pueda llegar a la mayor cantidad de personas posible. SM





AMUCHA

“Sobre sueños premonitorios y cosmovisión mapuche: el arte de marionetas en «Amucha»”

Jesús Sánchez Fuentes (Chile) entrega detalles sobre la realización del cortometraje “Amucha” (2019): una emotiva historia que combina el teatro de marionetas con la técnica audiovisual. Filmado en la costa del sur de Chile, en pleno Ngulu Mapu y hablada en mapuzungün, el argumento desarrolla la mitología y el enfrentamiento alrededor de la pérdida de un ser querido, desde la óptica de la cosmovisión mapuche.

Por Leslie Salazar



Este cortometraje estará en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo titulado “Mitos y leyendas de Latinoamérica,” que estará disponible para el público durante todo el mes de abril.

Comienza un día como cualquier otro en la vida de la pequeña Alen: una niña de cinco años, que vive en Lafken Mapu o zona costera junto a su madre Ilwen Liwen, y el abuelo Ligkoyam, quien cuida de Alen en la ausencia de la madre. Ambos, abuelo y nieta, desarrollan sus vidas en tranquilidad y comparten un fuerte vínculo familiar, basado en la complicidad y el afecto. El día transcurre sin novedades, excepto porque Alen es perturbada por un sueño que indica un presagio para el abuelo Ligkoyam.

Así comienza “Amucha”: una historia sobre el enfrentamiento de la pérdida y el desarrollo de dicho proceso bajo la perspectiva de la cosmovisión mapuche, basada en el epew o relato antiguo de tradición oral sobre Trepükälwe, el ser mitológico que transporta las almas a la Amucha o isla Mocha.

El cortometraje fue realizado por el Colectivo Epewma, cuyo nombre reúne dos palabras en mapuzungün: epew, que refiere a los relatos antiguos transmitidos de forma oral, y pewma, concepto que se usa para hablar de los sueños premonitorios. Todas las obras del colectivo se basan en un epew, y a la vez los sueños o pewma son el factor que moviliza a los personajes de sus obras.

El colectivo está conformado en gran parte por actores y actrices formados en la escuela internacional La Mancha, la cual desarrolla un estilo de teatro especializado en uso de máscaras y objetos; algunos miembros están instruidos en más de una disciplina, entre las que se cuentan diseño de marionetas, instrumentalización, dramaturgia, investigación y voz, entre otros. En el caso de Jesús Sánchez, director del corto, es Comunicador Audiovisual del Duoc UC en Santiago, y actualmente vive en la comuna de Pucón con

“AMUCHA” (2019)



su compañera Andrea Contreras, actriz e integrante activa del equipo, y sus hijos.

“La gran mayoría de las personas tenemos un referente abuelo o abuela, que nos contó historias, que al ser chicos nos dejábamos llevar por ellas y aprendimos mucho a través de eso. Nosotros recurrimos a esa memoria que habita en cada uno y también como una técnica para interpelar a la audiencia”, expresa Jesús respecto a su interés por desarrollar tramas con contenido valórico y educativo, sumado a elementos como la flora y la fauna, los conflictos medioambientales y el valor de las reservas naturales. En cuanto a sus referentes, menciona a Christopher Nolan por el carácter de misterio y tensión en sus historias, además de Jim Henson, connotado por crear obras de títeres como Los Muppets o The Dark Crystal.

El origen de “Amucha” parte por el interés de mostrar la isla Mocha, ubicada en la costa a la altura de la región del Bío-Bío: Andrea fue por primera vez para presentar una obra de teatro y, según cuenta Jesús, quedó fascinada con el lugar ya que estaba estacionado en el tiempo. Por otro lado, existe el epew de Trepükälwe: un ser mitológico que para el pueblo Lafkenche (gente del mar) se representa como cuatro ballenas blancas o cachalotes albinos, que aparecen cuando es momento ir a buscar el alma de una persona para llevarla a un sitio de transformación que, en este caso, sería la isla Mocha.

Es así como llegan a constituir este modelo de familia que se escapa de las propuestas más convencionales: Alen, la protagonista, una niña de cinco años que explora sus alrededores y está absorbiendo conocimiento constantemente; Ilwen Liwen, madre de Alen, quien se ocupa de cazar y recolectar para abastecer a la familia; y su padre Ligkoyam, quien también hace labores de recolección pero se ocupa principalmente de cuidar a Alen cuando la madre tiene que salir a buscar el sustento para su hogar.



“Es súper importante investigar, llegar a los territorios, pedir permiso, conversar con la gente adecuada, entrar con mucho respeto y estar atento y abierto, entregarse al conocimiento, preguntar mucho, hablar menos, escuchar más”

Jesús Sánchez,
Director

La obra está situada en el año 1300 a. C. y fue grabada en distintas locaciones del Ngulu Mapu, tales como el lago Budi en Puerto Saavedra o la isla Maiquillahue en Mehuín. Además, durante el año 2021, desarrollaron una serie de mini cápsulas educativas con los mismos personajes, que fueron transmitidas en el canal chileno de televisión abierta La Red.

El trabajo de investigación para conseguir el retrato fiel de la zona Lafkenche y la época en que transcurre la historia fue riguroso y cuidadoso: Jesús destaca en esta labor a sus compañeros Margarita Cuminao y Christopher Millapán, actriz e instrumentista respectivamente quienes, en palabras del director, son quienes le dan soporte al trabajo en cuanto a plasmar parte de la cosmovisión originaria en la obra audiovisual.

Partieron visitando museos de la zona como el Museo de Cañete, y Jesús menciona la influencia de Leonel Lienlaf, poeta de origen mapuche. Sin embargo, no todo está escrito y buena parte del trabajo se basó en ir a buscar los relatos: “Es súper importante investigar, llegar a los territorios, pedir permiso, conversar con la gente adecuada, entrar con mucho respeto y estar atento y abierto. Entregarse al conocimiento, preguntar mucho, hablar menos, escuchar más”, sintetiza el director de “Amucha”.

En cuanto a las materialidades, se estudió qué tipo de fauna había en la zona para recrear la vestimenta de época. Por otro lado, muchos personajes y objetos se armaron en el lugar del rodaje, como por ejemplo la ruka que se construyó en escala para marionetas, la cual además fue forrada con plástico para resistir las lluvias; o las abuelas, encarnaciones humanas de Trempülkalwe, que se encontraban cubiertas de cochayuyo y algas.

Por otro lado, las marionetas se fabricaron con plástico termomoldeable para hacer que flotaran en el agua, y las conexiones y mecanismos se hicieron con espuma, pvc, alambres

y tornillos. Esta etapa duró tres meses y estuvo comandada por Tomás O’Ryan, artista de marionetas y que hizo clases al equipo sobre la fabricación; las marionetas tienen el rostro rígido, boca de ventrílocuo y ojos que parpadean, por lo que hubo que explorar la caracterización desde otras áreas. “Uno completa el personaje con la voz, el foley, todo el sonido que se recrea de fondo, eso hace que el personaje tenga más vida, y la emocionalidad que el relato y los diálogos tienen”, explica el director.

Si bien el guión se escribió en español y se grabaron los diálogos en ambos idiomas, la versión final elegida por el colectivo fue la hablada en mapuzungun. Al respecto, Jesús cuenta que “Al traducirlo a mapuzungun, se evidenciaban que había conceptos que no existen, como por ejemplo el concepto de ‘magia’, o el uso del negativo. Tuvimos que modificar algunas cosas en el guión, y ahora también estamos explorando eso para los nuevos proyectos, el partir más desde el idioma y la cosmovisión”. El trabajo de guión estuvo a cargo de la dramaturga Mariela Córdova, y el realizador destaca la ternura lograda en los diálogos entre abuelo y nieta.

El caso de “Amucha” es muy particular, porque la voz de Alen fue hecha en mapuzungun y español por Helena, la hija de Jesús y Andrea, quien en ese entonces tenía la misma edad de la protagonista. La grabación fue dirigida por Andrea y llevada como un juego en el que Helena, de a poco, desarrollaba la emocionalidad de cada escena la cual ya tenía interiorizada cuando se grabó la versión en mapuzungun; con Helena, las sesiones de grabación eran máximo de 20 minutos por día.

En cuanto a la traducción general del guión, Jesús detalla que “Se trabajó con dos profesores, uno de lenguaje oral y otro de escritura. Primero el español se tradujo en texto, se grabaron los audios de cómo se debía pronunciar, y luego con ese audio íbamos trabajando pedazo por pedazo con la emocionalidad que ya habíamos conocido desde el español, la llevamos al







mapuzungun, buscando pronunciar de manera correcta”.

En la misma línea, el sonido de las tomas fue usado como referencia cuando se hizo la grabación en estudio, ya que las actrices marionetistas hablaban las líneas de cada personaje; esta parte estuvo a cargo de Carlos Johnson, diseñador de sonido del estudio Lincura Records. Además de lo anterior, las marionetistas tuvieron que solucionar cómo animar los personajes sin aparecer en cámara, en lo que Jesús describe como un “yoga”, en el que las actrices tenían que esconderse, enterrarse en la arena o trabajar en posiciones incómodas; se usó hilo de pescar para sujetar los títeres, y se trabajó en chroma key y After Effects para eliminar cualquier herramienta o detalle técnico.

El corto también cuenta con escenas en stop motion e impresionantes tomas aéreas que se lograron con un drone, trabajo atribuido al director de fotografía Mateo Barrenengoa,

quien se dedica a realizar obras medioambientales.

Salta a la vista que las escenas más difíciles de filmar fueron las que ocurrían en el agua: aquellas en la orilla, en las que se desarmaron las marionetas producto del oleaje, y las tomas debajo del mar, para las que se contrataron pescadores locales y Jesús tuvo que sumergirse en un traje de buzo con el personaje de Ligkoyam. Esas escenas se trabajaron con cámaras lentas, a fin de estabilizar las imágenes, y también se trasladó la locación al lago Caburgua para algunas tomas, ya que el lago es de aguas más tranquilas y limpias.

Si bien el cortometraje ha circulado por varios festivales, el Colectivo Epewma se ha centrado en realizar exhibiciones gratuitas, las cuales partieron en las comunidades que habitan las locaciones del rodaje y, en 2019, consiguieron mostrar “Amucha” de Arica a Punta Arenas. Luego, durante el periodo

de pandemia, se volcaron a difundir el corto a través de redes sociales, como parte del compromiso del Colectivo de abarcar todo el territorio con su obra.

Actualmente, el Colectivo Epewma está produciendo un cortometraje llamado “Kuyen Mongelei” o “La vida de la luna”, cuya protagonista es una abuela que rememora su vida y sus conflictos internos: el llamado a través de los sueños y la existencia como mujer mapuche; esta producción está siendo dirigida por Jesús y Andrea. En paralelo, se está trabajando en un proyecto de serie para televisión titulado “El último viaje de Ligkoyam”, que se sitúa un año antes de los acontecimientos de “Amucha”, y en el que se planea mostrar más locaciones a lo largo del Ngulu Mapu, varias de ellas con alta intervención humana, a fin de continuar con el objetivo de poner sobre la mesa el valor del territorio y la cosmovisión mapuche. **SM**



Solomonas

Magazine



PAOCC

Programa de Apoyo a
Organizaciones Culturales
Colaboradoras



Solomonas Magazine se reserva los derechos de la publicación. Prohibida su reproducción sin autorización. Los conceptos vertidos en los artículos de Solomonas magazine, corresponden a los autores y no necesariamente coinciden con los de Solomonas Magazine. Solomonas Magazine declina toda responsabilidad por los derechos que pudieran derivarse de la lectura y/o interpretación del contenido de los artículos publicados. Está prohibida su reproducción por cualquier medio sin previo permiso del propietario del copyright. Las fotografías, marcas, íconos, imágenes y logos fueron suministrados por los respectivos entrevistados.