

Salamonas

Magazine

12



CHILE MONOS

MONOCULO

Animales

Solomonos *Magazine*

Erwin Gómez Viñales *Editor general*
Margarita Cid Lizondo *Productora Ejecutiva*
Leslie Salazar *Producción - Periodista*
Erwin Gómez Viñales *Diseñador Jefe*
Nicolás Bustamante *Diseñador*
Juan Valenzuela *Diseñador*
Sebastián González *Diseñador*
Portada *"Perros del Planeta" de Antonio Villamandos*

Mayo 2022, Santiago de Chile www.solomonos.com



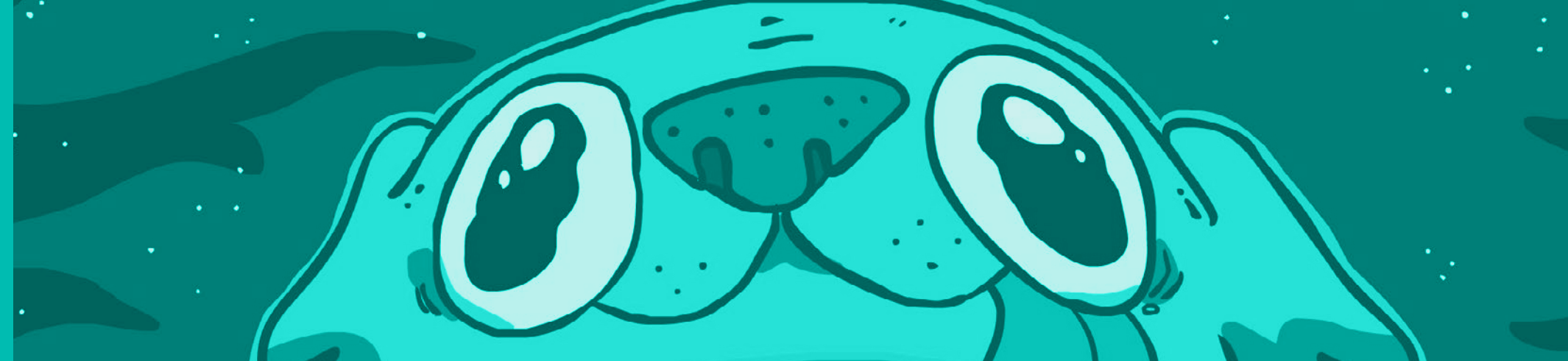
Solomonos

Magazine

El Color de mis Alas • El Pajarocubo • Olas del Cielo • Perros del Planeta

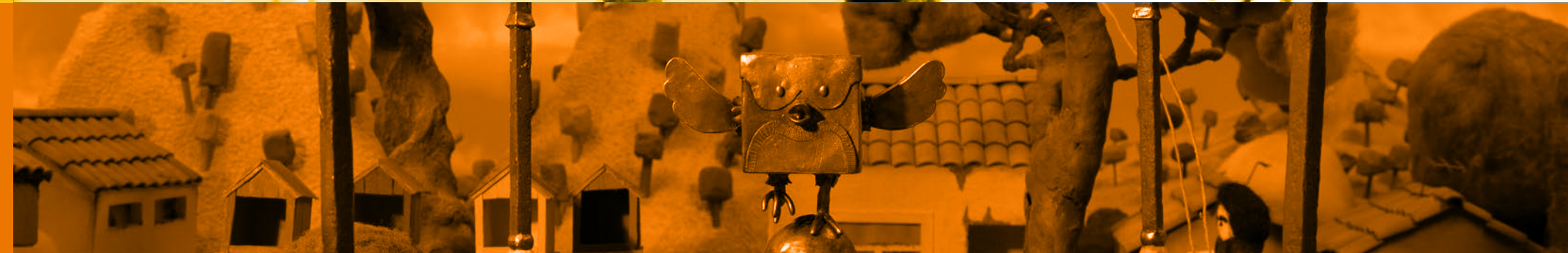
EL COLOR DE MIS ALAS_{/08}

Miguel Anaya (México) entrega detalles de la realización de “El color de mis alas”, una historia inspirada en una leyenda originaria de Oaxaca, que fuera su primera incursión en la técnica del stop-motion. Este cortometraje, lo relaciona a sus demás producciones y su extensa trayectoria como animador.



EL PAJAROCUBO_{/18}

La productora Ángela Revelo (Colombia) relata el proceso de rodaje de “El Pájarocubo”, cortometraje infantil que destaca por sus personajes fabricados a través del bordado, una narrativa poética y dinámica, y un mensaje que invita a romper, literalmente, las barreras que ponen límites.





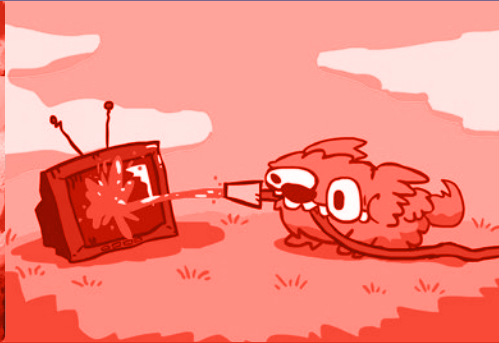
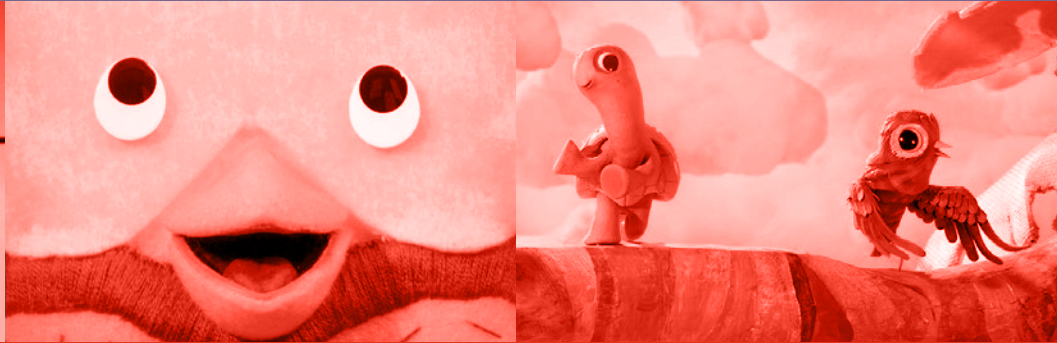
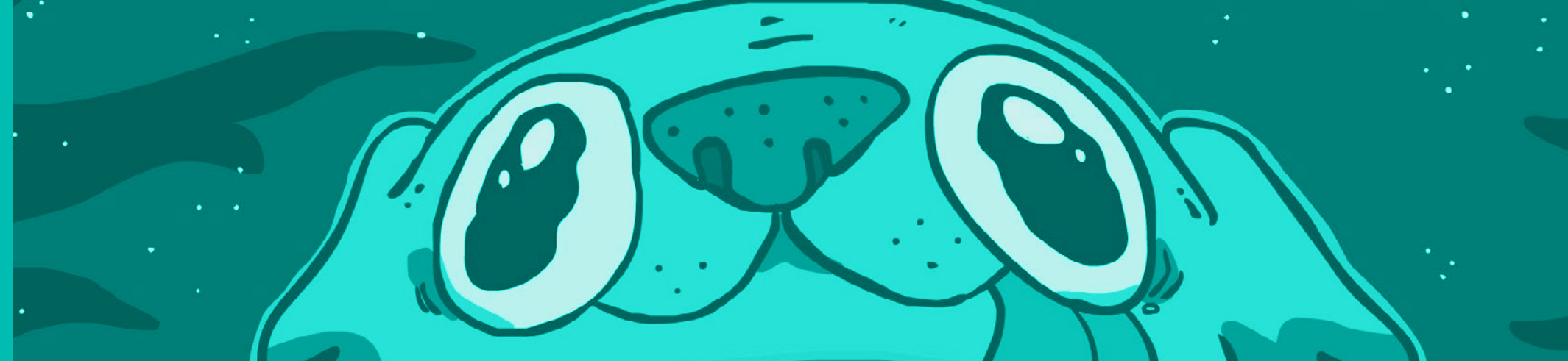
El Color de mis Alas • El Pajarocubo • Olas del Cielo • Perros del Planeta

OLAS DEL CIELO/28

El director Gildardo Santoyo (México) profundiza en la producción de "Olas del cielo": un novedoso cortometraje infantil por su formato musical, las ideas y convicciones detrás de su guión y su combinación de animación en stop-motion con montaje digital.

PERROS DEL PLANETA/40

El animador Antonio Villamandos (Chile), desentraña sus ideas y visiones del humor detrás del cortometraje "Perros del Planeta", además de dar detalles de su formación y cómo ha logrado encontrar un método propio para sus obras.





EL COLOR DE MIS ALAS

Miguel Anaya

“El color de mis alas”: sobre la corrupción de la inocencia y el aventurarse a probar nuevas técnicas

Miguel Anaya (México) entrega detalles de la realización de “El color de mis alas”, una historia inspirada en una leyenda originaria de Oaxaca, que fuera su primera incursión en la técnica del stop-motion. Este cortometraje, lo relaciona a sus demás producciones y su extensa trayectoria como animador.

Este cortometraje estará en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo titulado “Animales”, que estará disponible para el público durante todo el mes de mayo.

Por Leslie Salazar



En un valle, aledaño a una comunidad rural oaxaqueña en México, un polluelo nace y es cuidado por su madre, hasta que las circunstancias los separan, dejando a la cría indefensa y con pocas probabilidades de sobrevivir. No obstante, el polluelo sabe lo que debe hacer: aprender a volar para buscar a su madre, y está dispuesto a hacerlo, a pesar de que todavía no le ha crecido el plumaje. Luego de varios intentos fallidos, un grupo de aves acuerdan darle algunas de sus plumas para que pueda protegerse, pero el mundo se le presenta como un lugar demasiado cruel, lo que produce en el polluelo un cambio progresivo de actitud que lo alejará de su objetivo principal.

Así comienza el argumento de “El color de mis alas”, un cortometraje en stop-motion, estrenado en 2014 y que tuvo una nominación a Mejor Cortometraje Animado en los premios Ariel ese mismo año. Su director, Miguel Anaya, se distingue por plantear historias complejas e interpretarlas, casi en su mayoría, a través de animales. El realizador se ha desempeñado en áreas como dirección de arte, producción, diseño gráfico y publicidad, sumado a una completa formación en fotografía, guión, composición digital, edición y artes plásticas, entre otras especialidades.

Miguel declara haber tenido interés por la animación desde niño: solía copiar en dibujo lo que veía en la televisión, e incluso intentó replicar la animación cuadro a cuadro, con ayuda de su padre. Más adelante, en su adolescencia, buscó hacer contactos con un tío que tenía relación con personas del mundo del cine, y preparó su primer portafolio con fondos y personajes dibujados por él.

Si bien no prosperó, Miguel no se sacó en ningún momento la idea de dedicarse a la animación y entró a estudiar Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana; él esperaba a llegar al octavo semestre para cursar la asignatura de animación, y al mismo tiempo aprovechó todos los recursos en la biblioteca de su universidad para nutrirse de la disciplina.

🎬 “EL COLOR DE MIS ALAS” (2014)



“Antes el acceso era limitado: lo que yo hacía era enviar correos a Estados Unidos, a librerías o estudios de animación para que me compartieran algo de información. Hoy pasa lo contrario: hay demasiada información, por lo que es muy importante saber filtrar lo que te interesa y ser muy organizado, además de no limitarse a los recursos en línea: viajar, conversar con gente y observar son fundamentales para tener un bagaje y poder transmitirlo, no sólo recicar lo que ya existe en el mundo digital”, aconseja el artista desde su experiencia personal.

Durante su formación, Miguel entró por primera vez a un estudio de animación como becario, en el que el connotado director Fernando Ruiz estaba realizando el segundo largometraje animado hecho en México. La película terminó de rodarse dos años después, y Miguel pudo forjar lazos con distintos animadores, lo que le permitió ingresar al mundo de la animación y trabajar en publicidad y desarrollo de comerciales.

Luego de un tiempo, Miguel empezó a sentir que le faltaba algo, pero fue gracias a este trabajo, que pudo costear sus proyectos personales: su primer cortometraje “De la vista nace el amor” (2008) tomó 10 años en ser concretado, circuló por muchos festivales de América y Europa, y recibió el premio Ariel como Mejor Cortometraje de Animación. A partir de este corto, Miguel decide continuar por ese camino, y ha tenido la oportunidad de recibir fondos de instituciones como IMCINE para financiar sus proyectos posteriores.

“El color de mis alas” forma parte de una trilogía de cortometrajes ambientados en tres estados de México, e inspirados en leyendas, folklore y costumbres de cada región, los cuales se concretaron gracias a una beca del FONCA (Fondo Nacional de la Cultura y las Artes en México), que se adjudicó en 2010. Los otros dos títulos son “El Tlacuache de Maguey” (2014), que está basado en el entorno y la cosmovisión de Hidalgo, y “El último jaguar” (2015) ambientado en las zonas arqueológicas de Chiapas.



Miguel se propuso el desafío de hacer los tres cortos en stop-motion, una técnica en la que no tenía demasiada experiencia, con la salvedad de que cada uno se produciría con materiales diferentes. En el caso de “El color de mis alas”, está basado en la leyenda del murciélago, tradicional del estado de Oaxaca.

La leyenda del murciélago relata que, en algún lejano tiempo, este mamífero fue el ave más hermosa de la creación. Un día éste subió al cielo a pedir plumas al Creador, quien no tenía, pero le sugirió que bajara a pedir una pluma a cada ave que encontrara: buscó a las aves más bonitas, y se hizo de un plumaje colorido. Sin embargo, esto subió el ego del murciélago, quien no perdía oportunidad de usar su belleza para humillar a otras aves y, luego de presumir incansablemente su aspecto, termina perdiendo el plumaje y se retira a la oscuridad, lugar en que ha permanecido hasta hoy.

La inspiración para la locación de “El color de mis alas” y los otros cortos de la trilogía, nació por la oportunidad de viajar al sureste de México, durante la época en que se desempeñó en publicidad: esto marcó un punto de inicio para él en cuanto a la búsqueda del folklore y la cultura de cada estado de ésta zona en México, siempre otorgando relevancia al relato de quienes habitan el territorio, por sobre las interpretaciones de quienes llegan desde afuera del país.

Para la escenografía, utilizaron elementos orgánicos como musgo, lo que derivó en un aprendizaje de que, al usar objetos no inertes, estos podrían cambiar su estado entre un día y otro; esto podría ser visible solamente a través de la cámara. Uno de los aspectos que más dificultaron el proceso fue la falta de espacio: el escenario media un metro y 10 centímetros por un metro y 20 centímetros, el rodaje se realizó en un departamento muy pequeño, y recuerda que tuvo que instalar la luminaria a la entrada de la cocina.

Por otro lado, la materialidad de los títeres es tradicional en cuanto a la estructura en alambre y las plumas, específicamente, fueron pintadas con acrílico y fabricadas con alambres para que pudieran ser animadas una por una, siendo objetos muy relevantes para la trama del corto.

“Era como un reto. Cuando fue el primer artista que me ayudó con la fabricación de las aves yo no sabía cómo iban a quedar, nada más empecé a diseñarlas, hubo cosas que funcionaron, otras que no. Yo no sabía nada de moldes y me aventé a hacerlos, tampoco sabía nada de silicón y aprendí que no todos los silicones funcionan igual, que hay otros materiales que pueden crear reacciones químicas... Vas aprendiendo en la marcha”, confiesa el director.

La musicalización de la obra estuvo a cargo de Cody Westheimer, y el tema principal fue compuesto e interpretado en dialecto local por la banda criolla Bossanónimos. En cuanto al compositor, Miguel recuerda que el inicio del trabajo fue difícil, porque Cody tenía un concepto muy del “viejo oeste” estadounidense, que plasmó inspirado en la locación en que se desenvuelve la historia, que si bien es una zona en la que predomina el desierto, también tiene mayor variedad de vegetación.

En general, lo que el director define es qué emoción quiere comunicar y producir en el espectador, a veces lo acompaña de maquetas musicales y ese contenido lo hace llegar a los compositores con los que ha trabajado a lo largo de su carrera, quienes devuelven la pieza musical y Miguel hace acotaciones específicas sobre aspectos como ritmo o instrumentos, en un proceso mutuo de interacción; la dinámica se repite cuando se trata de realizar la ambientación sonora y voces si es que estas aparecen. Miguel es aficionado a todas las técnicas de animación, como es evidente en el variado repertorio de obras en su haber. Si bien declara que el stop-motion es de las más difíciles, también considera que es la técnica que más disfruta; menciona haber



“Me apasiona mucho la posibilidad de experimentar con el stop-motion. Como les digo a mis alumnos: no hay una forma correcta de hacerlo, puede haber cinco maneras de llegar a un mismo resultado, te va a dar visualidades diferentes, y eso es muy interesante”

Miguel Anaya,
Director





“Antes el acceso a información era limitado, pero hoy pasa lo contrario, por lo que es muy importante saber filtrar lo que te interesa y ser muy organizado, además de no limitarse a los recursos en línea: viajar, conversar con gente y observar son fundamentales para tener un bagaje y transmitirlo, no sólo reciclar lo que ya existe en el mundo digital”

Miguel Anaya,
Director

experimentado con elementos como frutas, flores, silicón y chapopote, un material derivado del petróleo que en México tiene una historia milenaria por sus múltiples usos.

“Me apasiona mucho la posibilidad de experimentar con la cámara, los materiales, la animación, la narrativa, la edición. Está en el stop-motion por el uso y el conocimiento de los materiales, pues es como si nunca terminarás de aprender. Como les digo a mis alumnos: no hay una forma correcta de hacerlo, puede haber cinco maneras de llegar a un mismo resultado; te va a dar visualidades diferentes, algunas combinaciones de materiales funcionarán mejor que otras, y eso es muy interesante”, expresa Miguel, quien actualmente da clases de stop-motion y tiene algunos proyectos pensados para cortometrajes, e incluso una idea de guión para una película.

Entre todos sus proyectos, Miguel se refiere al cortometraje que actualmente está en proceso de producción: K8, que se está dibujando de forma análoga en técnica de carboncillo sobre madera, cuyo argumento trata sobre la violencia del narcotráfico y el crimen organizado en México, un tema que es muy contingente, y que fue priorizado para su producción debido a que el tema motivó más al director que las otras historias que ha estado desarrollando.

“Los cortometrajes toman mucho tiempo, entonces tiene que ser una idea que te apasione, para dedicarle todo tu tiempo y tus ganas. Por ejemplo, el último cortometraje que estaba haciendo era en técnica de dibujo, y es sobre una anécdota de Schubert.

Pero cuando ya tenía un minuto de animación, que eran como tres meses de trabajo, la conciencia me decía que no podía seguir con eso. Veía en las noticias toda la violencia del narco en México, y dije no: esto es lo que tengo que sacar.

Hay que trabajar sobre las cosas que te afectan y dar tu punto de vista sobre ello”, finaliza el director. SM





EL PAJAROCÚBO

Ángela Revelo

La riqueza del bordado en stop-motion y el relato sobre la búsqueda de la libertad en “El Pájarocubo”

La productora Ángela Revelo (Colombia) relata el proceso de rodaje de “El Pájarocubo”, cortometraje infantil que destaca por sus personajes fabricados a través del bordado, una narrativa poética y dinámica, y un mensaje que invita a romper, literalmente, las barreras que ponen límites.

Este cortometraje estará en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo titulado “Animales”, que estará disponible para el público durante todo el mes de mayo.

Por Leslie Salazar

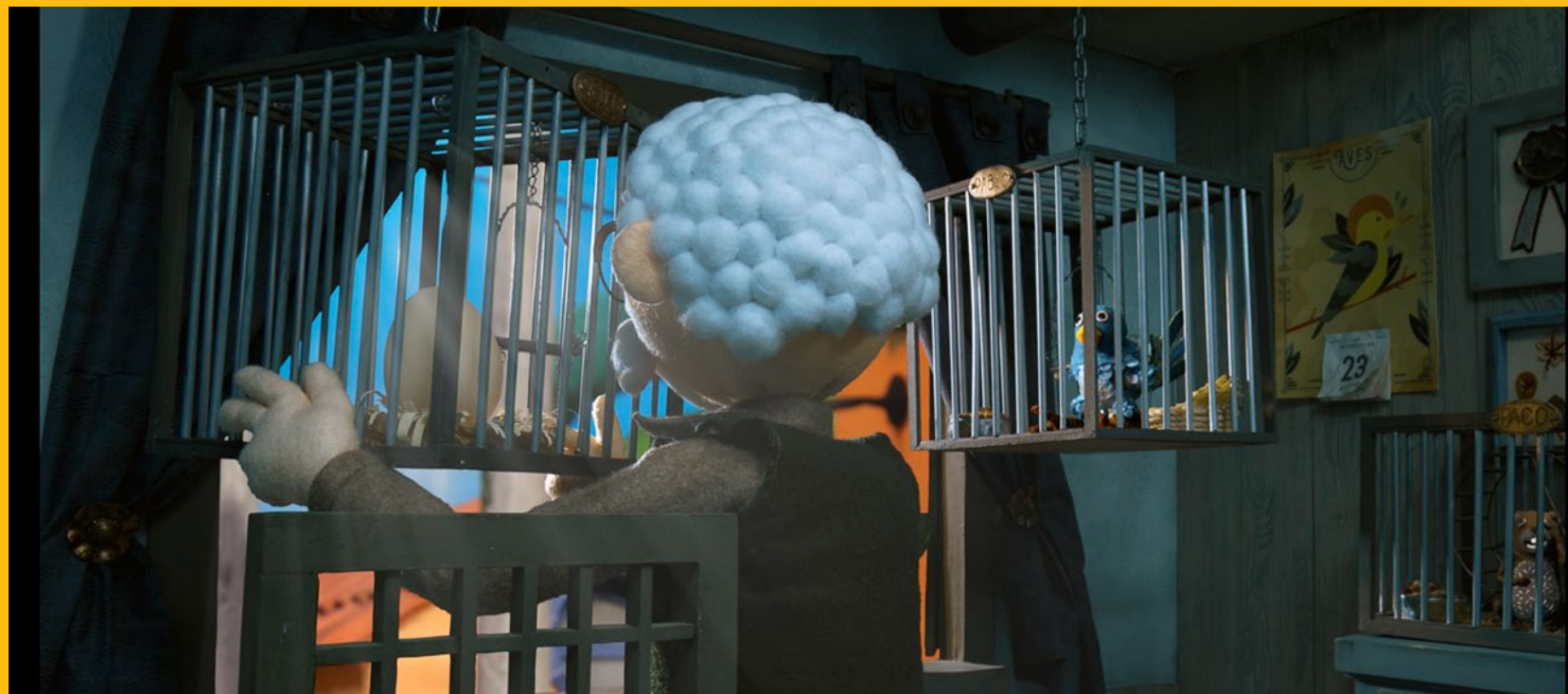


“EL PAJAROCUBO” (2019)



El Pájarocubo

cortometraje stop motion



En una casa algo oscura, atestada de antigüedades vive Pedro: un pajarito nacido en cautiverio, que observa la ventana con nostalgia de un mundo que quiere descubrir. En su primer cumpleaños soñó con un búho, que le decía que si quería salir al mundo debía crecer para ser capaz de destruir su jaula: un diseño que Pedro tomó de forma literal, ya que llevó a cabo su plan comiendo alpiste sin parar, hasta que un día creció tanto que su jaula fue incapaz de contenerlo y se liberó, lo que también motivó a los otros animales a buscar la libertad.

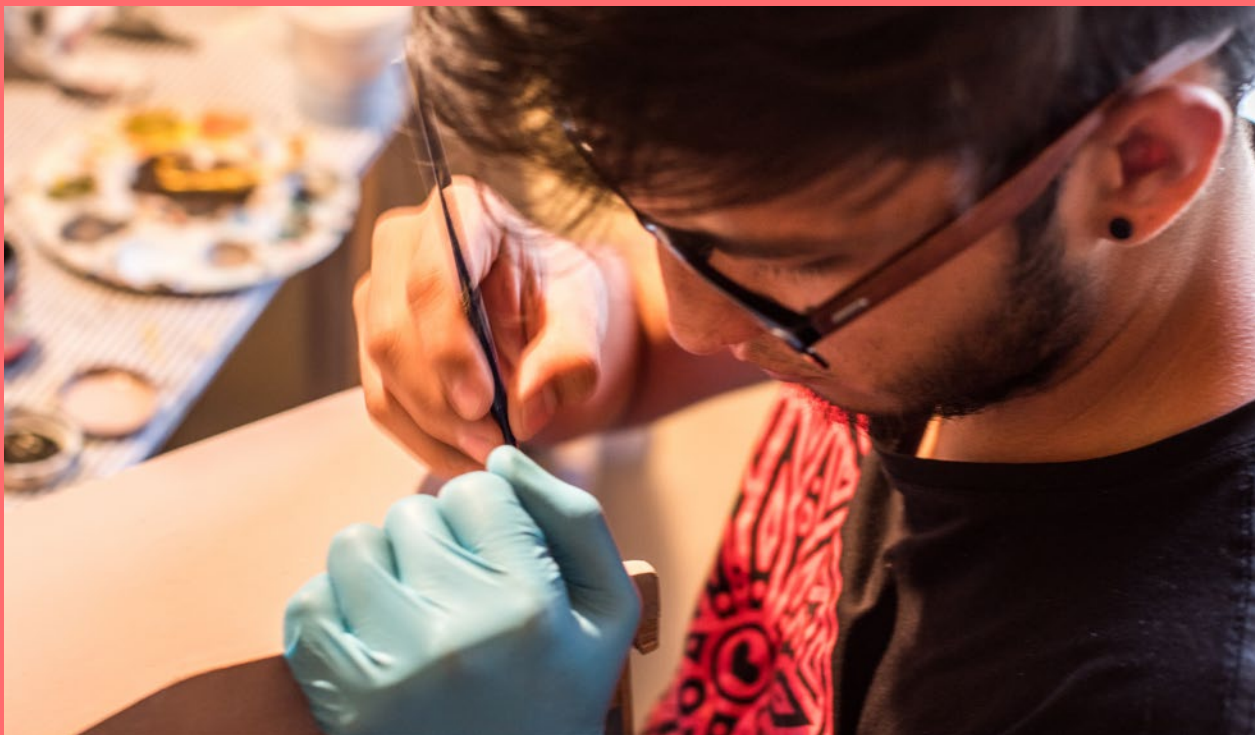
“El Pájarocubo” fue estrenado en 2015: es un cortometraje en stop-motion que basa su materialidad casi completamente en el bordado. Ha ganado cinco premios en festivales del continente, incluyendo el galardón a Mejor Cortometraje Iberoamericano de Animación, en los Premios Quirino el año 2020. Cabe destacar que una de las premiaciones llevó a “El Pájarocubo” a estar en la preselección de la categoría de Cortometrajes Animados de los Premios Oscar.

El cortometraje fue dirigido por Jorge Alberto Vega, y es una producción de Ángela Revelo, quien es productora hace 15 años y es titulada en Diseño Industrial, una carrera en la que la animación no es una disciplina predominante. Su primera experiencia animando fue al unirse a un equipo de amigos que tenían un proyecto para televisión, instancia en la que también se reunían a experimentar en distintas técnicas. Allí, el 2D y particularmente el stop-motion capturaron su atención porque aunaba dos de sus pasiones: animar, y realizar trabajo manual, especialmente en mejoramiento de productos y solución de mecanismos, algo muy relacionado a su profesión. Ángela es socia fundadora de La Valiente Estudio, con sede en la localidad de Popayán, Colombia, e integrado por más diseñadores como ella,



“Trabajamos con stop-motion por su valor de producción, justamente por la región en la que nos encontramos: en estas ciudades pequeñas el valor de la artesanía es muy grande, aún se transmiten estas técnicas tradicionales de generación en generación, incluso en la ciudad en que yo nací”

Ángela Revelo,
Productora



quienes se involucran de igual forma en las distintas áreas del proyecto según las habilidades que maneje cada profesional.

La labor de Ángela es muy transversal: como productora, se encarga de gestionar el financiamiento para hacer realidad los proyectos, lo que implica organizar los recursos y al equipo humano que va a construir los escenarios y marionetas y de paso, involucrarse en los aspectos materiales de la dirección de arte, un área que a Ángela le gusta muchísimo. En el caso de “El Pájarocubo”, Ángela se encargó de realizar el diseño y confección de personajes.

La idea del corto proviene de un libro homónimo, escrito en verso por el guionista español Marcos Mas. Salvo un par de modificaciones muy específicas, el guión conservó la narración original, la que fue relatada por una voz en off, a fin de recuperar la mirada del cuentacuentos y resaltar la musicalidad del verso. Si bien los realizadores tenían dudas respecto al guión, por la presencia de palabras poco cotidianas, las pruebas que hicieron con niños escuchando solo la voz del narrador resultaron en que les hacía gracia la historia y, más importante aún, que la entendían perfectamente.

La premisa del corto alude a una tridimensionalidad desde el inicio, la cual solo podría ser lograda a través de la animación 3D o el stop-motion: finalmente, se deciden por la segunda técnica, con tal de darle protagonismo a las texturas y recrear un “universo de juguete”, apelando a un público infantil hasta los siete años.

La materialidad del corto es uno de los aspectos más importantes: detalles de estilo como el hecho de que tanto las aves, como los árboles y otros seres vivos están fabricados en fieltro, mientras que los demás

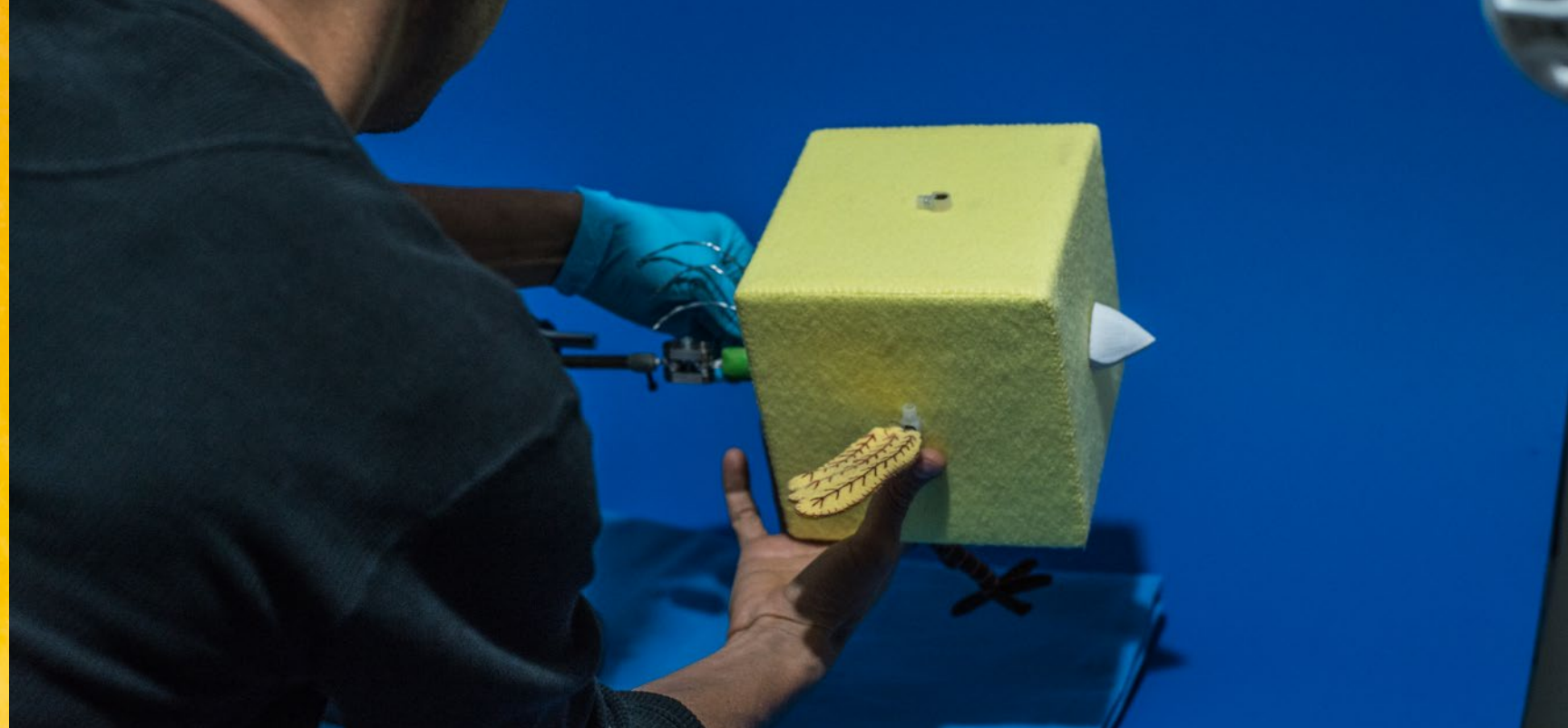
objetos e indumentaria se construyeron aludiendo a su materialidad original, como los muebles hechos de madera. Más allá de la razón estética detrás de la elección del stop-motion, también existe un antecedente cultural en la manufactura de la obra:

“Trabajamos con stop-motion por su valor de producción, justamente por la región en la que nos encontramos: vivimos en una ciudad intermedia en Colombia, no es una gran capital, está en pleno desarrollo. Muchas veces, para encontrar materiales, tenemos que trasladarnos a Cali, que es la ciudad grande más cercana, pero en estas ciudades pequeñas el valor de la artesanía es muy grande, aún se transmiten estas técnicas tradicionales de generación en generación, incluso en la ciudad en que yo nací”, detalla Ángela, sobre la importancia para el equipo de La Valiente de continuar con el legado de labores manuales.

Una de las dificultades de la fabricación de los títeres fue dar con una estructura estable y que, a la vez, fuera óptima para el movimiento de los personajes: las uniones profesionales, que usualmente se fabrican con metal, se combinaron con aplicaciones de alambre, lo que permitiría controlar la movilidad, y para su manufactura se establecieron patrones de costura y se estandarizaron los tamaños, por ejemplo, definiendo la cantidad de hebras del hilo de bordar según las proporciones de cada títere. En cuanto a Pedro, el protagonista, fue el que más trabajo requirió, ya que se hicieron tres muñecos para los distintos tamaños que alcanzó: el primero de 15 centímetros, un intermedio de 20 centímetros, y su forma final en 30 centímetros.

“También fue un reto con el tiempo, porque nos dimos cuenta de que así como la ilustración tiene diferentes expresiones de una persona a otra, el bordado también.

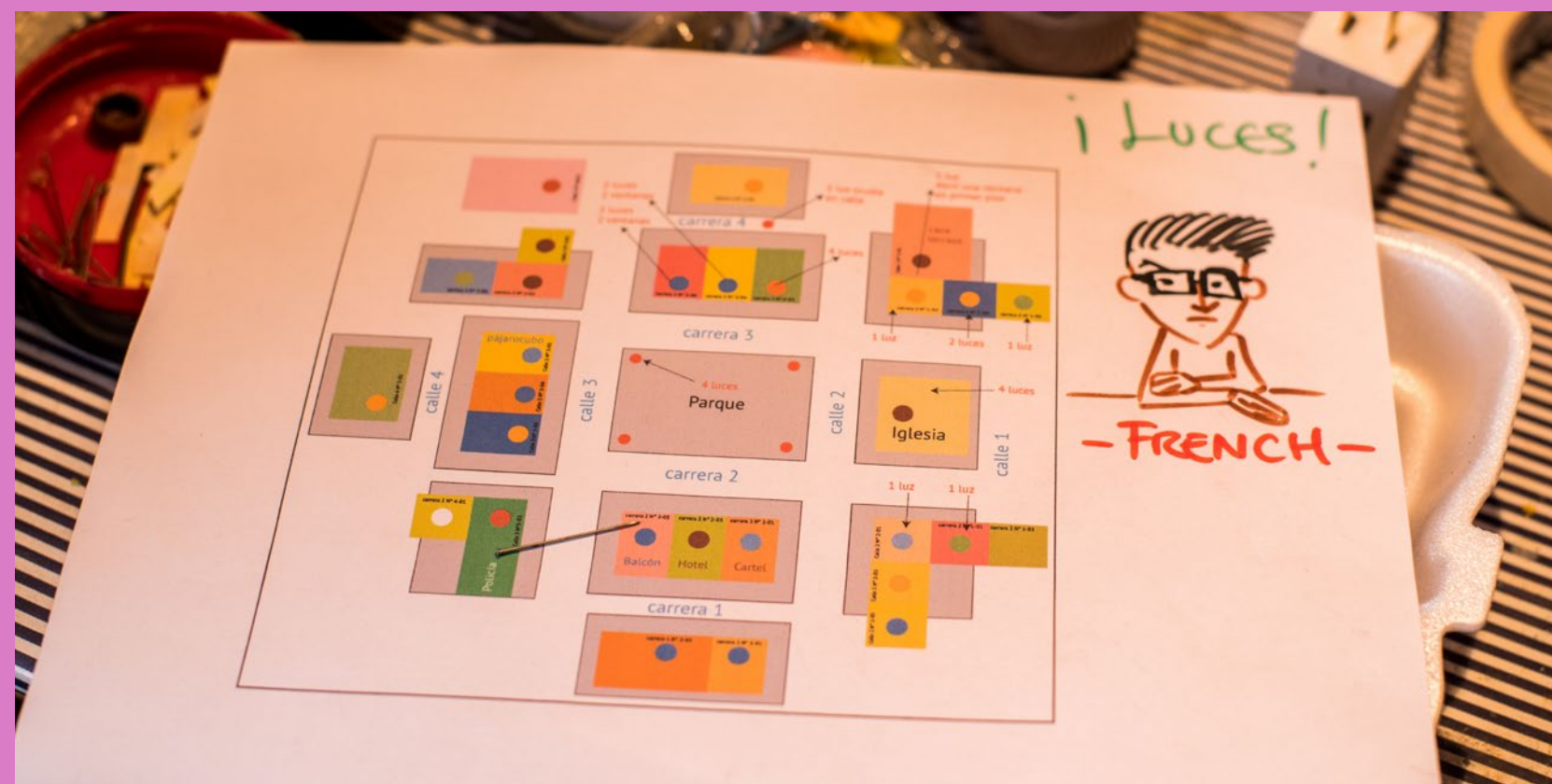






“Nos dimos cuenta de que así como la ilustración tiene diferentes expresiones de una persona a otra, el bordado también. Probamos mucha gente para agilizar ese proceso, pero no logramos tener dos puntadas iguales, entonces terminé haciendo yo todos los personajes para asegurar que no habría saltos en el stop-motion”

Ángela Revelo,
Productora



Entonces probamos mucha gente para poder agilizar ese proceso, pero ninguno podía. No logramos tener dos puntadas iguales, aunque fueran bordados del mismo tipo. Entonces terminé haciendo todos los personajes y había una persona conmigo a cargo del vestuario. Los personajes que necesitábamos tener continuidad están hechos por mí para evitar saltos en el stop-motion”, explica Ángela sobre su trabajo en el diseño de personajes.

Referente al trabajo sonoro, este se hizo a la par con la grabación del narrador, la cuál daría el ritmo para todos los demás aspectos del corto: era fundamental que el sonido acompañe y complemente la narración, que sea detallada para todos los elementos mostrados en pantalla ya que el sonido bien recreado, en palabras del director, hace que la animación sea más real.

La música se compuso en base a los dos grandes ambientes de la historia: el espacio más “opresivo” de la casa de don

Jorge, quien acaba de quedar viudo y se desenvuelve en un espacio cerrado, en el que la musicalización se hizo con un oboe, junto a cellos y violines con sonidos más gruesos. El universo colorido que le espera afuera de la casa, y que Pedro anhela conocer, es musicalizado por un grupo tradicional de música llanera, específicamente con un ritmo propio de la zona denominado “pajarillo”, que se interpreta con flauta traversa y tiene un sonido más rápido y “alegre”; el objetivo, es que en esta parte de la trama, la música se sienta como un pájaro volando.

Ángela recuerda que la experiencia con “El Pájarocubo” fue muy especial: junto a Alberto, el director, regresaron a instalarse en Popayán luego de una experiencia de aprendizaje en un canal de televisión. Allí se encontraron con un grupo de estudiantes que nunca había hecho animación, y esto resultó en un equipo preparado en stop-motion, que a su vez está formando a nuevos animadores y que se ha consolidado en la realización de proyectos profesionales, siendo pioneros en una

producción de stop-motion en el suroeste de Colombia.

De momento, La Valiente Estudio está expandiendo el universo de “El pájaro cubo” con una serie en desarrollo llamada “Villa Pío”, basada en cuentos de Marcos Más: ya han producido los primeros seis capítulos y están en búsqueda de canales que apoyen la producción. En esta nueva entrega, la serie combina el stop-motion con animación 2D y se basará en las aventuras de Pedro y sus nuevos amigos, quienes en cada capítulo se meten en un problema diferente y tendrán que recurrir a distintos personajes del pueblo para conseguir ayuda.

“La idea de la serie es incentivar a la lectura: nos dimos cuenta con el corto que a los niños les gusta aprender palabras nuevas y que los versos ayudan mucho a ese aprendizaje. Entonces vienen nuevos cuentos que van a introducir nuevo vocabulario, y que además busca fomentar la independencia de los niños, aprendiendo a resolver problemas por sí mismos”, explica Ángela. **SM**



OLAS DEL CIELO

Gildardo Santoyo

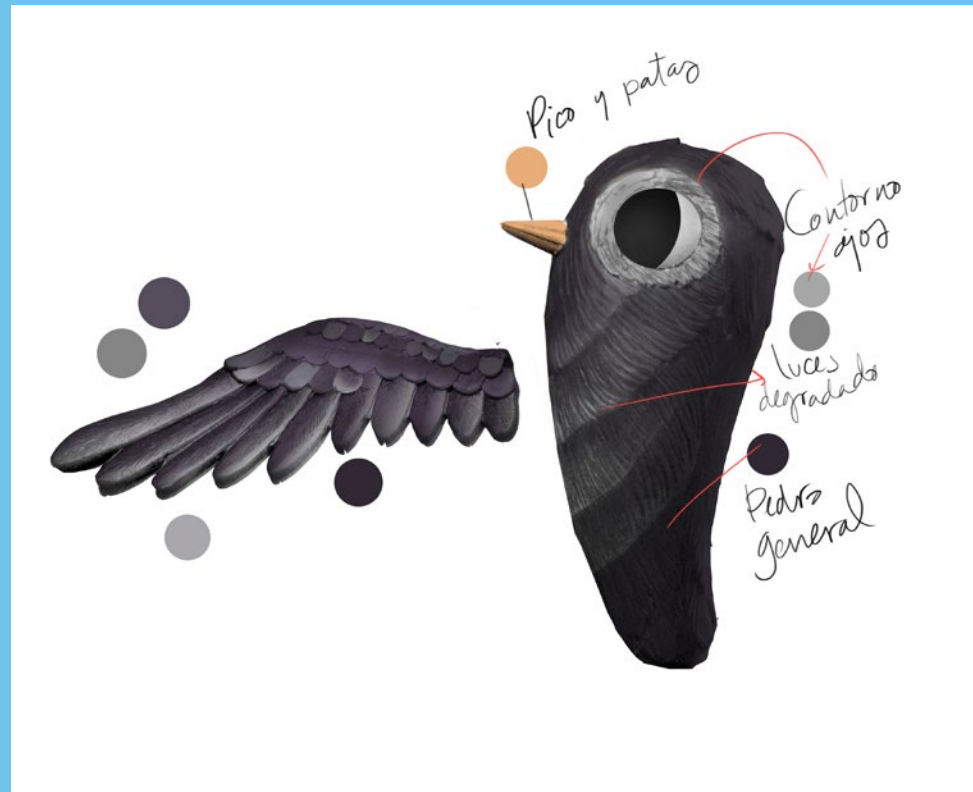
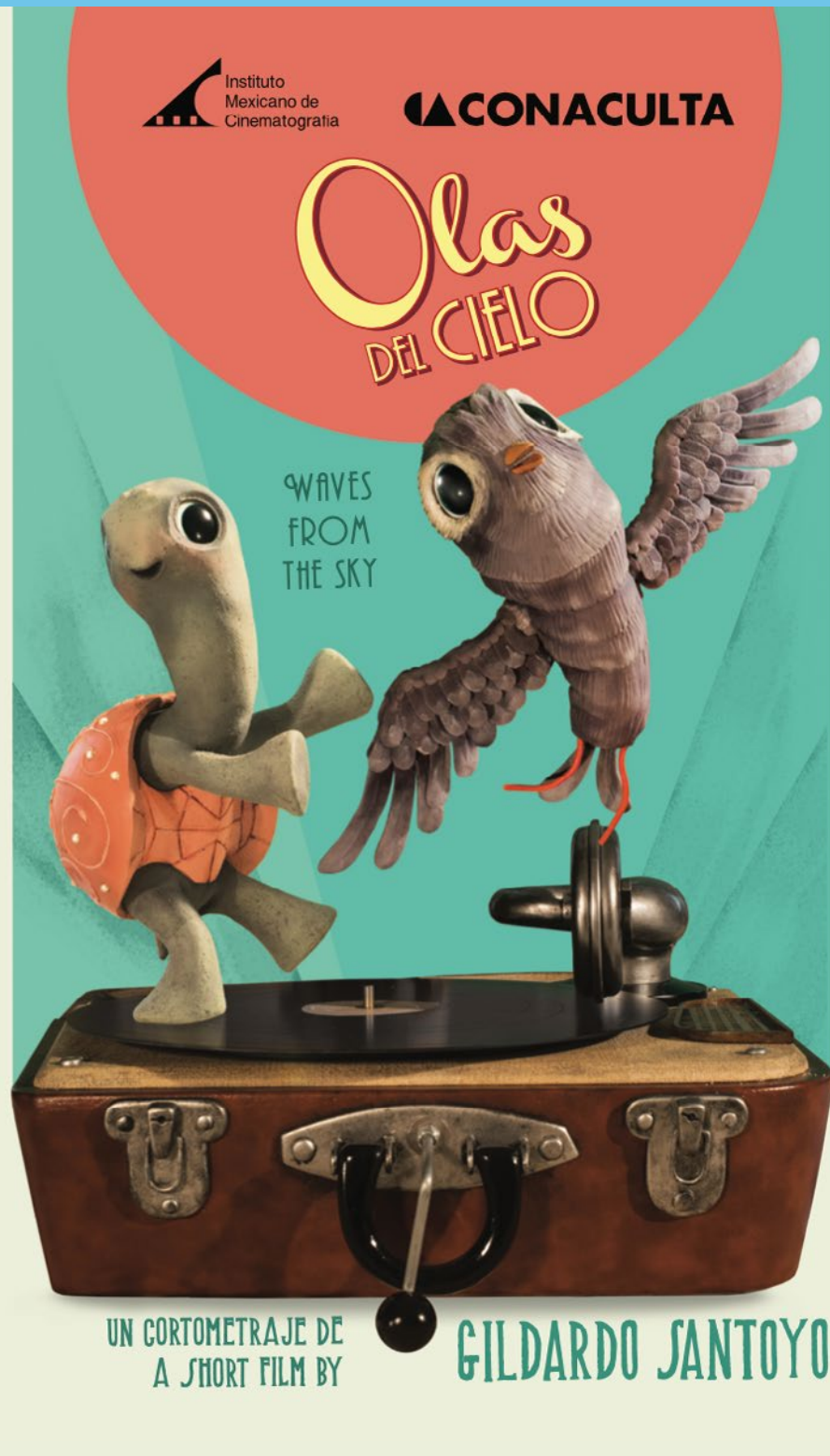
Sensibilizar a la infancia a través de la danza: una original propuesta de musical animado en “Olas del cielo”

El director Gildardo Santoyo (México) profundiza en la producción de “Olas del cielo”: un novedoso cortometraje infantil por su formato musical, las ideas y convicciones detrás de su guión y su combinación de animación en stop-motion con montaje digital.

Este cortometraje estará en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo titulado “Animales”, que estará disponible para el público durante todo el mes de mayo.

Por Leslie Salazar





Entremedio de un cúmulo de nubes de algodón, una parvada de aves se traslada armoniosamente a través de los aires, pero una de ellas no logra seguirle el ritmo a sus compañeros: Pedro, un pajarito más bien distraído, tiene problemas para hacer las mismas piruetas que las demás aves y coincidir a tiempo con ellas; en realidad, él preferiría volar a su propio ritmo.

Ensimismado en sus ganas de independencia, Pedro pierde el control del vuelo y se estrella en la arena, a la orilla del mar, justo frente a una carismática tortuga llamada Francisca, quien no duda en tenderle una mano a Pedro y enseñarle a encontrar su propio ritmo.

“Olas del cielo” es un cortometraje infantil estrenado en 2015, ha circulado por gran cantidad de festivales en México

y América Latina, además de estar presente en selecciones oficiales de festivales en Reino Unido, Italia, Suiza y Polonia; ganó el premio a Mejor Cortometraje Animado en los festivales de Monterrey y Sayulita, y constituye una novedosa propuesta de animación para niñas y niños, ya que se trata de una historia en formato musical. Su director, Gildardo Santoyo, desde el principio quiso combinar la técnica animada con este formato narrativo.

El interés de Gildardo por la animación nace de su infancia viendo caricaturas, tenía habilidades para el dibujo y le gustaba la narrativa: tenía unos juguetes de Playmobil, y con ellos armaba escenarios, tomaba fotografías y las revelaba, en base a ellas creaba historias. Concretamente, recuerda que le marcaron películas de Jim Henson como “Laberinto” o “El cristal encantado”. En su adolescencia,

le costó definir cuál carrera podría aunar sus intereses, por lo que entró a Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana de México, en la que pudo adentrarse en los principios básicos de la animación, y luego se especializó en Creatividad, en la Escuela de Diseño del INBA (Instituto Nacional de Bellas Artes).

Recuerda que se interesó mucho por las materias de lenguaje cinematográfico, y al finalizar su carrera tomó la especialidad de animación: su proyecto de título fue una animación 3D, realizada en equipo en el software Maya, y se presentó en el festival de la UNAM. Luego, su carrera laboral inició como freelance en diseño de motion graphics, efectos especiales para videoclips y comerciales, también en broadcasting y animación para televisión, todo esto en un formato digital.



“OLAS DEL CIELO” (2015)



“Tenía interés en hacer un musical para niños, un proyecto para sensibilizar a los niños en la danza y en la música, que fuera un aporte para que ellos mejoren la relación que tienen consigo mismos y con la comunidad”

Gildardo Santoyo,
Productora

“Inicié en estas técnicas por computadora y, al momento de que quería desarrollar una historia de animación, sentí que estas técnicas no me ayudarían a contar de forma adecuada el tipo de historias que yo quería desarrollar en ese momento. Tenía interés en hacer un musical para niños, un proyecto para sensibilizar a los niños en la danza y en la música, que fuera un aporte para que ellos mejoren la relación que tienen consigo mismos y con la comunidad”, explica Gildardo sobre su motivación para este cortometraje: redactó un guión que envió a una convocatoria de IMCINE que le fue otorgada, y con ello pudo realizar el cortometraje “Olas del cielo”.

La principal inspiración fue muy directa: una parvada de aves. Específicamente, Gildardo recuerda haber visto un documental sobre estorninos, una especie de ave que se moviliza en los aires de una manera particular, una danza armónica que hace lucir a la parvada como si fuera un solo organismo: era la metáfora perfecta sobre la armonía en

comunidad que se quería transmitir en el corto. Así, surge el personaje de Pedro, un pequeño pájaro que carece del ritmo sincronizado que tienen sus compañeros, que más bien está distraído en observar las nubes y no está realmente preocupado de seguir a su parvada.

En ese sentido, el formato de musical era perfecto para representar esta analogía: el cortometraje está hilado con una composición muy animada de jazz, y se esperaba retratar a los personajes bajo el ritmo de danzas como el charleston, swing o lindy hop. Gildardo cita como referentes a músicos como Benny Goodman, Louis Armstrong y Ella Fitzgerald, siendo esta última la inspiración principal para el personaje de Francisca: una alegre tortuga que encuentra a Pedro luego de su desafortunado aterrizaje.

Quienes compusieron la música fueron Daniel Hidalgo y Charly Daniels, y al mismo tiempo Hidalgo estuvo en la producción musical: el director destaca el trabajo de ambos no





sólo en la composición, sino también en ayudar a integrarlo con el diseño sonoro y que se perciba como una unidad. En esta labor, destaca la mezcla final en THX realizada por los sonidistas mexicanos Jaime Baksht y Michelle Couttolenc, quienes también ganaron el premio Oscar a Mejor Sonido por la película “Sound of metal” el año 2021.

La caracterización de cada personaje está dictada por un instrumento en particular que, en el caso de Pedro, es un clarinete, mientras que la música va desenvolviéndose en función de la trama. Con la música de fondo, es la danza el medio por el que los personajes se expresan durante la historia: Gildardo se inspiró en la célebre pareja Fred Astaire y Ginger Rogers, entre otros bailarines icónicos de los musicales de Broadway y Hollywood.

Con todas estas referencias, un gran desafío de este musical animado fue fabricar a los personajes, en un equilibrio entre la movilidad del baile y el físico de los animales. Los creadores de marionetas, León Fernández y Rita Basualto, en un principio plantearon que podría ser difícil que Pedro y Francisca pudieran hacer coreografías similares a los alocados pasos del swing: la piel de los personajes se hizo en silicón, cada pluma del protagonista estaba hecha con alambre, y las articulaciones se hicieron en una resistente estructura de metal llamada “Ball-and-socket joint” o Enartrosis, que hace alusión a articulaciones de mamíferos, consistente en el encaje de una pieza convexa con forma de cabeza, dentro de una pieza hueca o cóncava.

“Yo quería conservar el diseño de los personajes que había propuesto, no porque fuera un musical los iba a hacer más esbeltos o más alargados como los bailarines. Quería conservar los diseños originales de los personajes, porque para mí era importante por el público al que iban dirigidos y por lo que representaban cada uno”, explica el director.



“Yo quería conservar el diseño de los personajes que había propuesto, no porque fuera un musical los iba a hacer más esbeltos o más alargados como los bailarines, para mí era importante por el público al que iban dirigidos y por lo que representaban cada uno”

Gildardo Santoyo,
Director



En función de esto, el lenguaje del cortometraje es la música y su ritmo, algo evidente ya que el guión carece de diálogo. La técnica de animación combinada con la música es un aspecto que no se puede dejar pasar en el caso de “Olas del cielo”: se hizo una pista con un ritmo específico, que fue utilizada en Dragonframe para marcar la base de los movimientos de los personajes. También, esto se refleja en la predominancia de las expresiones corporales por sobre los gestos faciales de las marionetas:

“Eso me ayudaba porque eran expresiones muy teatrales. Creo que para un musical queda perfecto este tipo de expresiones, además de otros elementos externos o personajes secundarios que contribuyeron a reforzar estas expresiones o actitudes que quería representar en la escena”, detalla el director.

La técnica principal del cortometraje es stop-motion, tanto para los fondos como para los personajes: primero se fabricaron las marionetas, que tenían una altura aproximada de 35 centímetros, mientras que los escenarios se montaron en función del tamaño de los personajes, que resultaron en una medida de un metro y medio de ancho por dos metros de largo, y fue rodado en una habitación de tamaño estándar.

En un principio, el director se planteó realizar el cortometraje en blanco y negro, y finalmente se decidió por una paleta

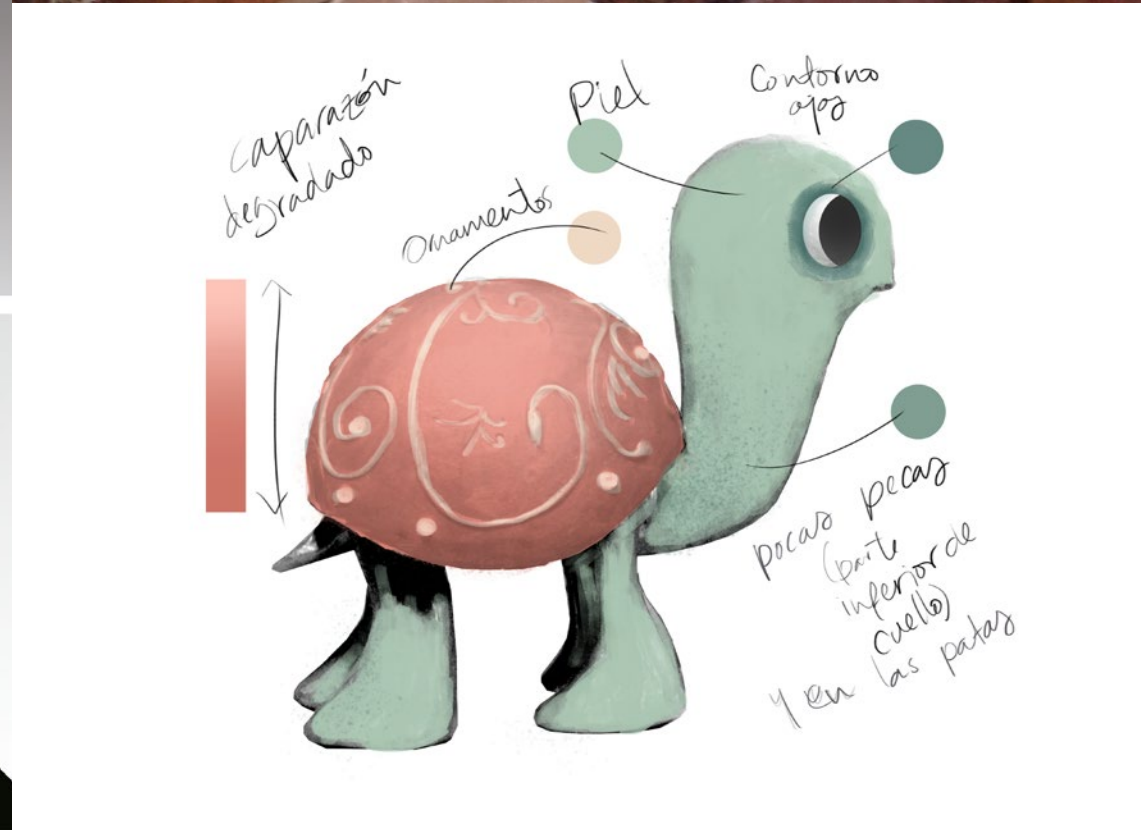
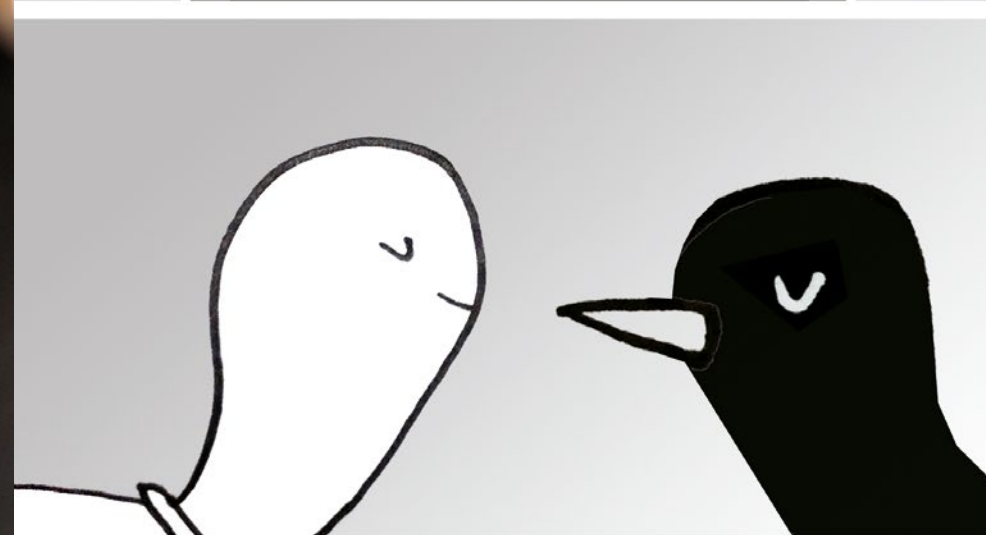
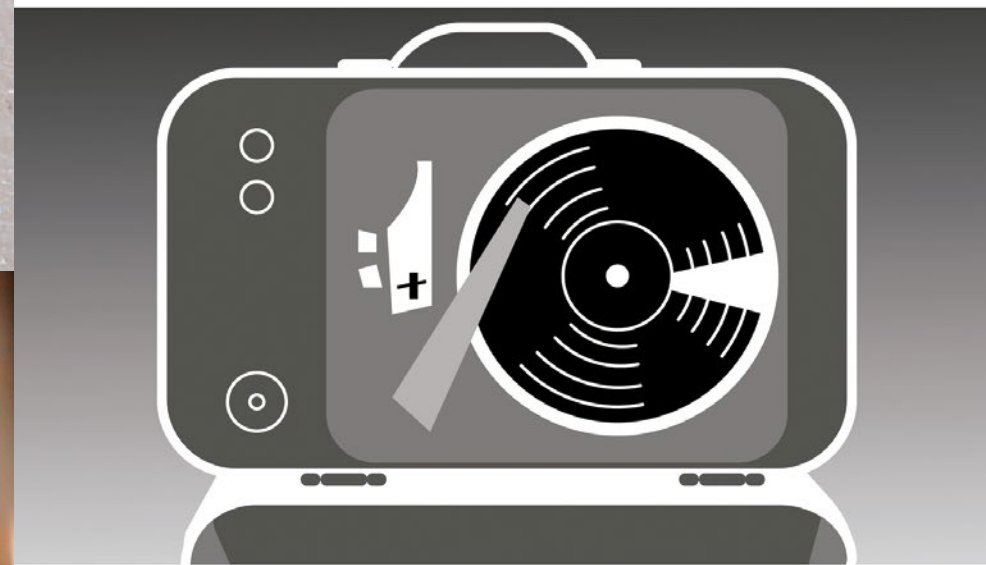
de colores basada en la antigua técnica del Technicolor, a fin de que resaltara las texturas del stop-motion y, en concreto, fuera atractivo para la audiencia infantil.

Gildardo explica que, para resolver los planos más abiertos, contaba con distintos lentes fotográficos, con los que se podían obtener distintas aberturas de un mismo plano. En el caso específico de las escenas en que se aprecia la parvada volando por los aires, se utilizó técnica en 3D para completar aquellos planos que debían ser más abiertos.

Por otro lado, los elementos de los fondos tales como el cielo, las nubes y las olas, fueron fabricados y fotografiados sobre pantalla verde, y luego se montaron los elementos de forma digital, multiplicando los objetos en algunos casos, para darle más profundidad al plano.

La realización del cortometraje tomó aproximadamente un año: la producción de marionetas tomó nueve meses en total, siendo la parte más larga de todo el proceso; el rodaje tomó cuatro meses y la posproducción con sonido tomó entre dos y tres meses. En la actualidad, Gildardo ha continuado su trabajo en motion graphics para entidades privadas; si bien tiene varias ideas de cortometrajes que le gustaría llevar a cabo, aún está en proceso de definir sus proyectos para que estos puedan ver la luz. SM







PERROS DEL PLANETA

Antonio Villamandos

“Perros del planeta” y las fórmulas para una animación distintiva y un buen humor de absurdo, por parte de un creador autodidacta ”

El animador Antonio Villamandos (Chile), desentraña sus ideas y visiones del humor detrás del cortometraje “Perros del Planeta”, además de dar detalles de su formación y cómo ha logrado encontrar un método propio para sus obras.

Este cortometraje estará en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo titulado “Animales”, que estará disponible para el público durante todo el mes de mayo.

Por Leslie Salazar



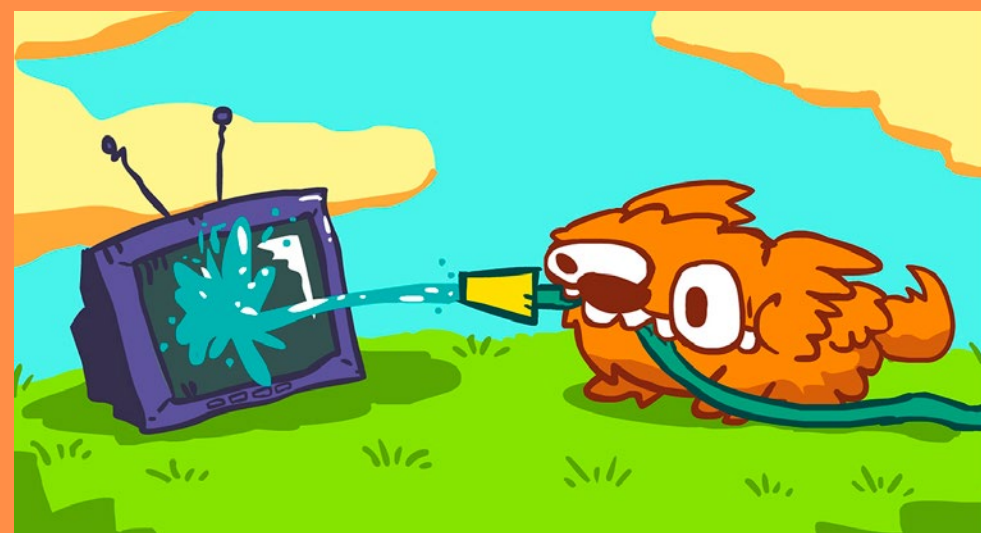


En el siglo XXII, los humanos han desaparecido de la faz de la tierra sin dejar rastro, por lo que los perros que quedan en el planeta arman su propia revolución, y se proponen a retomar las labores que los humanos ejercían, de la forma que puedan. Así, al ritmo del himno “Perros del planeta”, desfilan muchos canes por la pantalla intentando hacer cosas nuevas o manipular objetos que no estaban hechos para ellos: perro barrendero, perro aspirina, perro astrofísico, perro provincia, perro gasfiter, perro pantufla, entre muchos otros.

“Perros del planeta” se estrenó en 2019, es una producción del sello Antenna Cheese y estuvo presente en ocho selecciones oficiales de festivales en América y Europa. Su creador, Antonio Villamandos, es un animador chileno formado en diseño, pero que se ha instruido en animación de manera autodidacta gracias a recursos gratuitos en internet. Antonio recuerda que en su infancia le gustaba mucho dibujar para sacar sus propias versiones de los personajes: menciona entre sus referentes caricaturas de Nickelodeon como “La vida moderna de Rocko”, “Hey Arnold!” y “Bob Esponja”, además de videojuegos como “Pokémon” o “La leyenda de Zelda”.

Lo que le hizo considerar la animación como una opción real de profesión, fue cuando consiguió acceso al software Adobe Flash. En aquel momento, a principios de los 2000 y antes del apogeo de Youtube, Antonio se encontró con comunidades online como Newgrounds.com, donde las personas compartían sus animaciones, lo que lo motivó a practicar en la aplicación y a subir sus diseños, además de nutrirse de la animación independiente que encontraba en la red.

Si bien ya habían algunas carreras de animación en Chile, Antonio se decidió por algo más tradicional, e ingresó a la Escuela de Diseño de la Universidad Católica, pero siempre estuvo resuelto a que se dedicaría a la animación, y aprovechaba cada oportunidad en la carrera para resolver sus proyectos a través



de la animación. Su proyecto de titulación fue un videojuego animado por él titulado “Mastica Astros”: un juego shooter de exploración del universo, distinguible por su arte estilo arcade y que ofrece información educativa sobre los escenarios y cuerpos celestes que se presentan en sus cuatro etapas. El proyecto pudo desarrollarlo con el patrocinio y apoyo científico del Núcleo Milenio de Astrofísica.

El humor del absurdo es muy del gusto del animador, y reconoce que no es, necesariamente, del gusto de la mayoría de las personas: “Tiene que ver mucho con yuxtaponer cosas que no necesariamente tienen que coincidir en sus contextos propios”, explica respecto a cómo se originan las cómicas situaciones presentes en sus historias.

Un buen ejemplo de esto es la lógica de su producción “Mantequilla”: una microserie de capítulos autoconclusivos, que ganó el 1er Pitch Chilemonos de Nuevas Series para Cartoon Network en 2016, y que posteriormente fue financiada, desarrollada y transmitida a través de Cartoon Network Latinoamérica; además, fue transmitida al público con otras conocidas series en la actividad “Monos en Short” durante febrero de 2017.

“Más allá de que los monos sean de fantasía, es una vida y mundo cotidiano, y la regla que cambia es que el protagonista está hecho de mantequilla. En un mundo cotidiano, esa condición desencadena muchas situaciones que sólo van a ocurrirle a ese personaje”, explica Antonio sobre su protagonista Mantequilla: un niño tiritón hecho de mantequilla, con un nerviosismo constante por lo que pueda pasar a su alrededor y cómo esto puede afectar a su particular estado físico.

Ocurre algo similar con su corto “Perros del planeta”: los humanos desaparecen de la nada, y son los perros que intentan suplir distintos roles a su manera. Este último detalle,



“Esto es muy de mi caso particular: quizás el proceso de animación no es tan ordenado porque lo hago casi todo por mi cuenta, entonces puedo adelantar y retroceder en algunas tareas, de repente puedo hacer sonidos sin que el color esté listo, entre otras cosas”

Antonio Villamandos,
Director



“Tiene que ver mucho con yuxtaponer cosas que no necesariamente tienen que coincidir en sus contextos propios: en un mundo cotidiano, cambiar una sola condición física desencadena muchas situaciones que sólo van a ocurrirle a ese personaje”

Antonio Villamandos,
Director

se relaciona directamente con la decisión de que los perros no estuvieran físicamente humanizados, lo que trae el desafío de resolver cómo manipulan ciertos objetos, por ejemplo; así, los personajes quedan, como lo define Antonio, en un punto medio entre la fantasía y el realismo. Este cortometraje nació en respuesta a un desafío publicado en internet, que estaría abierto por un mes y recibiría trabajos del tema propuesto, que en ese momento era “Perros”. Antonio partió dibujando muchos perros y los puso en distintas situaciones que se tornaron cada vez más absurdas, dando la posibilidad de expandir la idea a un proyecto más grande.

Antonio cuenta que nunca ha dejado de dibujar en croquera, y considera que ha sido un paso inicial muy útil en todos sus trabajos, además de ser un hábito que aplica cada vez que tiene un tiempo: muchas veces sus personajes salen de bocetos antiguos. Tiene todos sus dibujos escaneados en el computador y los usa como base para empezar a dibujar en Flash, un software que Antonio califica como muy “clásico” de su época, pero que para el tipo trabajo que hace considera que es ideal. Al respecto, menciona que ha probado usar Toon Boom Harmony, pero que las herramientas que ofrece Flash influyeron mucho en el trabajo que hace actualmente, lo que se refleja en los colores planos, el trazo grueso, la textura, densidad y otras características físicas de los personajes y sus movimientos.

Antonio explica que ya tiene un procedimiento: escanear los dibujos y calcarlos en Flash, hace sus Storyboard de forma muy rústica, y las primeras animaciones siempre son referencias para los movimientos que necesita hacer el personaje. Luego empieza a pintar, definir personajes y agregar detalles en varias pasadas, hasta que se siente conforme con el resultado.

“Esto es muy de mi caso particular: quizás el proceso de animación no es tan ordenado porque lo hago casi todo por mi cuenta, entonces puedo adelantar y retroceder en algunas

tareas, de repente puedo hacer sonidos sin que el color esté listo, entre otras cosas”, Explica Antonio sobre su método de trabajo, el cual es muy orgánico cuando se trata de un trabajo individual, pero que enfatiza no podría aplicar esas libertades en producciones grupales y que por lo tanto, deben contar con mayor planificación.

El sonido de “Perros del planeta” fue trabajado por Antonio, quien ha logrado resultados de manera autodidacta y aplicando un procedimiento similar al que lleva desde sus primeros trabajos animados: su estructura implica definir toda la trama, y enlistar los sonidos que va a necesitar en función de lo que ocurre en la animación, los clasifica de acuerdo a si es posible grabarlos de forma casera y editarlos, o si es mejor obtenerlos desde bibliotecas de sonido libres de derechos de autor; en el primer caso, también es él quien hace edición y limpieza del sonido, para montarlo directamente en Flash junto a la secuencia de video para mayor comodidad; en el caso de “Perros del planeta”, contó con ayuda de su socio Gonzalo Morales.

Al respecto, Antonio enfatiza que: “Todo lo sigo haciendo en Flash por la conveniencia, de hecho no sé si sea tan recomendable para la gente que está recién empezando porque tiene su propia lógica y mañas, como todo programa, pero es algo a lo que me he ido acostumbrando, en especial porque se puede montar todo en la línea de tiempo e ir editando ahí mismo”.

Además, suele utilizar muchos sonidos propios de videojuegos que, si bien quizás no se relacionan directamente con la acción que está en escena, se ha transformado en parte del universo estético que Antonio propone en sus producciones; estos sonidos los consigue gracias al software BFXR.

En sus proyectos, Antonio colabora con su amigo Gonzalo Morales, cuyo nombre de músico es Moralo González y es quien está encargado de componer e interpretar la pegajosa canción de

“PERROS DEL PLANETA” (2019)





“Perros del Planeta”. La colaboración entre ambos partió con el juego “Mastica Astros”, que cuenta con música característica de videojuegos arcade, la cual fue compuesta por Gonzalo gracias a un software gratuito llamado LMMS.

El método de trabajo entre ambos está bien definido: Antonio hace una descripción del ambiente y las emociones de la escena para la que necesita la música, y Moralo compone en base a eso; una secuencia que han mantenido hasta la actualidad ya que es muy efectiva, explica el director. En el caso del cortometraje, la preproducción duró 3 meses y Moralo estuvo involucrado a partir de dicha etapa, ya que es la letra de la canción la que refleja el guión, y en función de esto se tomaron decisiones visibles, como elegir la variedad de perros que aparecen en pantalla.

Una vez que la canción estuvo grabada, Villamandos pudo hacer el repaso de detalles sobre la animación: adaptar los movimientos de los perros a la canción, con un ojo más “quirúrgico” como él lo define, especialmente aquellos que están tocando instrumentos en el corto/videoclip para interpretar la canción principal.

Actualmente, Antonio Villamandos está en las primeras etapas de desarrollo de un proyecto de videojuego que se va a titular “Bounce Castle”, en el cuál está colaborando con un programador. Está catalogado como un juego de estrategia y es muy especial para el director, ya que en él estará incursionando en un entorno tridimensional, lo que se escapa del trabajo puramente en 2D en el que Antonio se ha desempeñado durante toda su carrera; la propuesta lleva dos años de trabajo y espera tener un demo para este año.

Por otro lado, tiene algunos conceptos para cortometrajes aún en preproducción que, en palabras de Antonio, son propuestas más narrativas, sin dejar de lado el humor absurdo y las situaciones impredecibles, componentes que han pasado a ser distintivos de las obras del director. SM





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.