

Salamonias

Magazine

14



COLEMONOS

MONOCLOVE

Naturaleza

Salomonas

Magazine

Erwin Gómez Viñales *Editor general*
Margarita Cid Lizondo *Productora Ejecutiva*
Leslie Salazar *Producción - Periodista*
Camila Pérez Soto *Periodista*
Erwin Gómez Viñales *Diseñador Jefe*
Nicolás Bustamante *Diseñador*
Juan Valenzuela *Diseñador*
Sebastián González *Diseñador*
Portada *"Niebla" de Leonardo Romero Zarza*

Junio 2022, Santiago de Chile www.solomonos.com





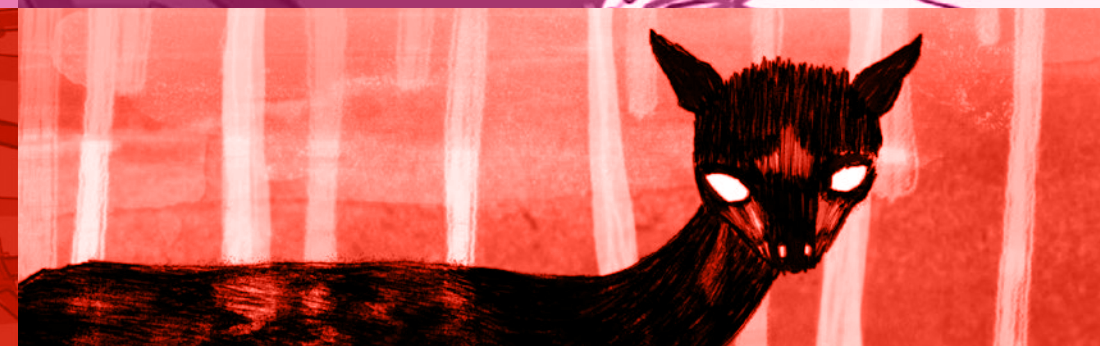
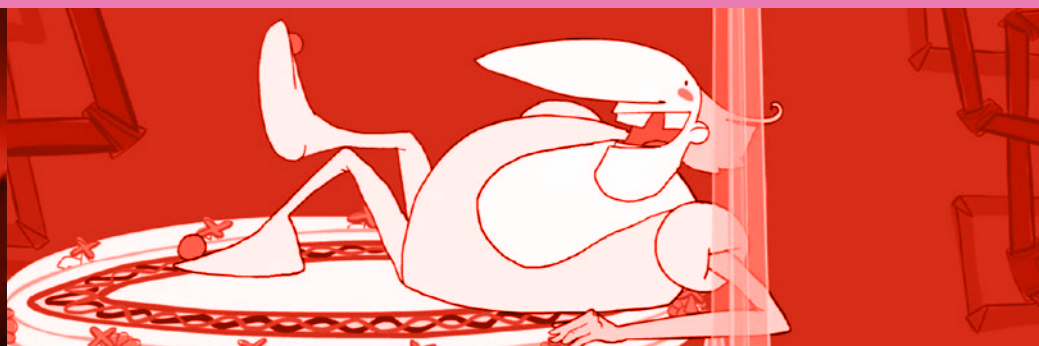
Jager • Modesta historia de un suntuoso derrochón • Immersed • Niebla

JAGER/08

Manuel Ortiz Hunger (México) desentraña la inspiración detrás de su primer cortometraje: "Jager", una obra de animación digital que, a través de la trama de cazar y ser presa, juega con una propuesta sensorial y una narrativa que busca escapar de las conclusiones e interpretaciones lineales.

MODESTA HISTORIA.../20

"Canillas" está sentado sobre una gran fuente de agua en su mansión, mientras la malgasta de manera ostentosa y lo disfruta riéndose, dicha situación provoca que sus vecinos se queden sin suministro. Estos le dan una lección que lo hará tomar conciencia.

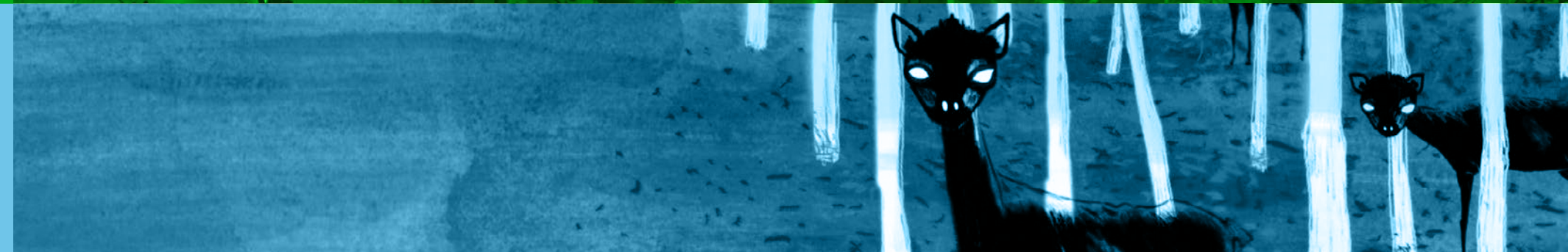




Immersed • Modesta historia de un suntuoso derrochón • Jager • Niebla

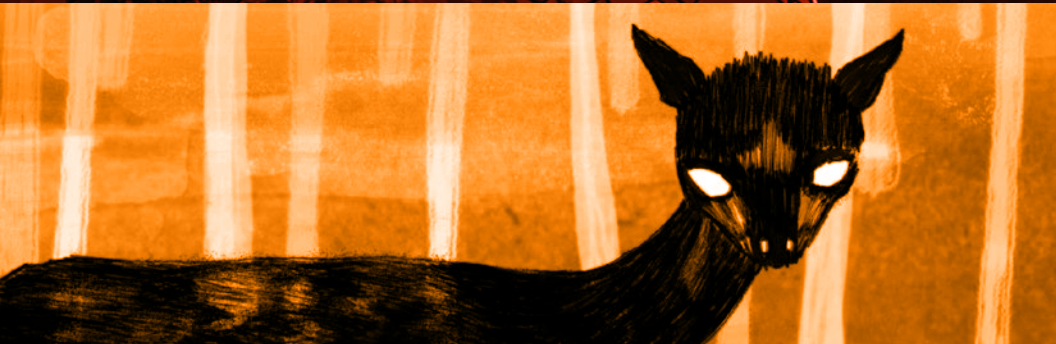
IMMERSED/30

Tonos fríos verdosos retratan un medio ambiente melancólico, donde la muerte de los animales y los bosques es algo natural, que ocurre todo el tiempo, dando cuenta de los procesos y ciclos de la vida de manera poética.



NIEBLA/40

Leonardo Romero (Colombia) se refiere a su cortometraje debut de animación: "Niebla", una obra en 2D digital, que se sitúa en los nuevos asentamientos urbanos en medio de hábitats no intervenidos por el ser humano, que expone las consecuencias para los animales nativos.





JAGER

Manuel Ortiz Hunger

“Jager”: una obra sobre el dilema del cazador
y ser cazado

Manuel Ortiz Hunger (México) desentraña la inspiración detrás de su primer cortometraje: “Jager”, una obra de animación digital que, a través de la trama de cazar y ser presa, juega con una propuesta sensorial y una narrativa que busca escapar de las conclusiones e interpretaciones lineales. Este cortometraje estará en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo titulado “Naturaleza”, que estará disponible para el público durante todo el mes de junio.

Por Leslie Salazar





“JAGER” (2017)



Bajo la luz del ocaso, un cazador hace lo suyo con un conejo recién capturado en medio de un valle. Un ruido lo interrumpe: un lobo blanco está mirándolo, pero al ser advertido por el cazador y sentir su impulso de asesinar, trata de huir y es alcanzado por una flecha. Sin embargo, el protagonista se da cuenta de que su presa está tratando de sobrevivir y se ha refugiado en un bosque, dejando un reguero de sangre a su paso. El cazador mira la puesta de sol y la ignora: decidido a rematar a su presa y contra todo instinto básico de supervivencia, toma la decisión de internarse en el bosque.

Con este argumento, se presenta el cortometraje “Jager” (2017): obra de egreso y debut como director del animador Manuel Ortiz Hunger, el cual ha estado en selecciones oficiales de festivales de Latinoamérica, destacando su

presencia en el Festival Internacional de Cine de Morelia, además de ganar el premio a Mejor Animación en los SAE Alumni Awards, un certamen que reúne a los estudiantes de los 54 campus de SAE Institute alrededor del mundo.

Manuel tuvo su acercamiento a la animación en sus años escolares. A los 18 años se retiró de la Escuela Superior de Biología para tomar cursos de dibujo, pintura y artes plásticas en general.

Si bien estaba haciendo algo que le gustaba mucho, por otro lado no podía evitar sentirse un poco encerrado, en el sentido de que estaba sujeto a los preceptos del arte tradicional. Un ambiente al que, desde su perspectiva personal y para sus objetivos como artista, le costaba encontrarle una trascendencia.

Eventualmente, recibió formación más específica en animación y de paso, entró al mundo de los festivales de cine. En este círculo de festivales, Manuel ganó una beca completa para estudiar en SAE Institute de México, en un momento en que las pocas escuelas que daban la carrera de animación en el país eran privadas, por lo que no cualquiera podía permitirse ingresar a estudiar.

Su interés narrativo y artístico estuvo siempre en la escena underground, por sobre la oferta disponible en carteleras de cine, palpable en sus ideas de narrativas y visualidades más experimentales. En función de esta base inspiracional, antes de generar la trama, “Jager” nació como un conjunto de experiencias visuales que Manuel quería amalgamar en una animación, porque se dio cuenta de que el formato de narrativa lineal se





“Los lugares son más que locaciones físicas, son espacios conceptuales: al principio el cazador aparece en el valle, un lugar soleado que es como su territorio. Los lugares son personajes en sí mismos: el bosque, junto con sus árboles y sus animales se vuelve un solo ente”

Manuel Ortiz Hunger,
Director

quedaba corto para lo que él quería transmitir. Una fuente principal de inspiración para esta idea fue “La hora del lobo”, una película de Ingmar Bergman, cuyo argumento indica una hora de la madrugada en la que ocurren la mayor cantidad de muertes. Además, Manuel cita un documental de Akira Kurosawa sobre realización audiovisual, en el que plantea que no sólo es importante considerar reglas de composición visual, sino que es necesario considerar el tiempo como una variable, bajo el principio de que la imagen va cambiando a medida que pasa el tiempo. Este documental hizo que Manuel rehiciera el storyboard de “Jager”.

Por otro lado, la experiencia personal del director de recorrer Centroamérica como mochilero sirvió para ilustrar, en primera persona, toda esta experiencia de tener que huir de la oscuridad, ganarle a la noche para conseguir estar a salvo del peligro.

En la idea original, Manuel no quería ser tan figurativo en la representación visual, un concepto al que tuvo que renunciar en pos de facilidades técnicas, dejando intacto el ambiente de caos. En este proceso, el director estuvo haciendo experimentos visuales con técnicas como el collage, además de hacer recorridos en bosques para recoger material visual y de audio, con el fin de dar con una propuesta que transmitiera aquellas sensaciones que Manuel describe, y que quería plasmar en el ambiente donde transcurre la historia del cazador.

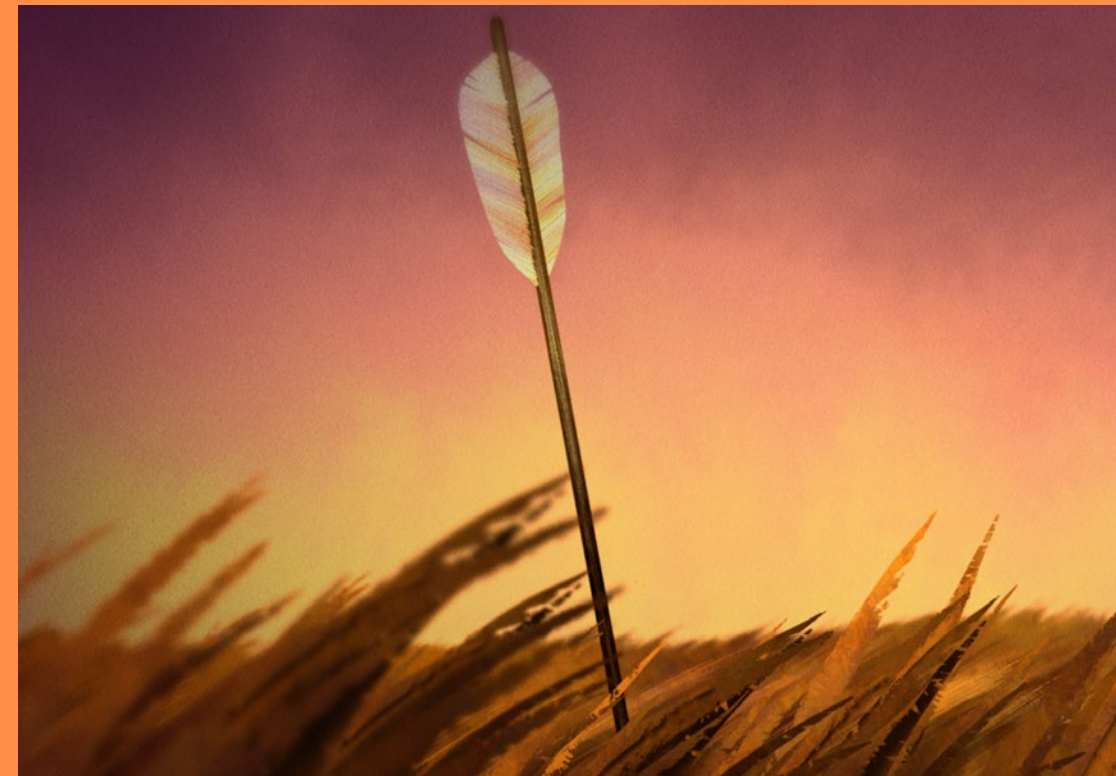
En las primeras etapas del guión, Manuel tomó como inspiración a varias tribus que habitaban Asia y que transitaban por el estrecho de Bering. También partió por un precepto común en la tradición de muchos pueblos: bajo ningún motivo se puede entrar a un bosque de

noche. Asimismo, la acción de quitarse la piel es una referencia a una deidad prehispánica, y cuya acción simboliza su regeneración continua a través de los ciclos de la vida. Todo lo anterior, en una búsqueda por salir del imaginario fantástico más europeo o estadounidense que ha monopolizado las historias de ficción; no obstante, Manuel también quería evitar que en su corto se reconocieran referencias textuales a ciertas culturas.

“En ese sentido, los lugares son más que locaciones físicas, son espacios conceptuales: al principio el cazador aparece en el valle, un lugar soleado que es como su territorio. Los lugares son personajes en sí mismos: el bosque, junto con sus árboles y sus animales se vuelve un solo ente que vendría siendo como un antagonista, pero no es que se trate de ‘el bueno y el malo’, sino de que un cazador quiso retar a la oscuridad y con qué se encontró a raíz de esa decisión”, explica el director sobre la caracterización de los conceptos que quería comunicar.

Al mirar hacia atrás, Manuel reconoce que hay varios aspectos del corto que hubiera hecho de forma diferente; no obstante, se siente orgulloso del experimento que hizo con las tomas, que resultó en unos distintivos movimientos de cámara, que constituyen un apoyo narrativo a la perspectiva que se quiere mostrar en la historia. Estos movimientos de cámara fueron desarrollados en 3D, según explica Manuel: “La situación del 3D me funciona, no tanto como para el resultado visual, sino más bien como un apoyo para la creación del storyboard. Por mis orígenes plásticos, sigo teniendo una predilección por las técnicas manuales, más que las digitales”.

Salvo estas escenas, el cortometraje es 2D animado en Toon Boom Harmony, con uso de Photoshop para realzar







las líneas de dibujo con brochas, las que tenían texturas desarrolladas por Manuel. Los fondos son una mezcla entre 2D y 3D, la cual el director considera que no fue tan difícil de lograr y que tuvo un resultado satisfactorio: en sus palabras, Manuel explica que el ejercicio le dio una nueva perspectiva sobre el movimiento y el espacio.

Algunos renders se hicieron en Maya, cuyo resultado cree Manuel podría ser perfecto: si bien cumplieron su función principal, fueron complicados por la cantidad de detalles y significaron cierto estancamiento en la resolución de problemas; en relación a lo anterior, es importante mencionar que “Jager” tomó aproximadamente un año y medio en concretarse, un periodo extendido según su autor, debido a la falta de experiencia y por tratarse de un corto realizado durante su formación universitaria.

El sonido del cortometraje fue hecho por Salvador Solís, un compañero de Manuel que estudiaba la carrera de sonido y con quien se encontró en SAE Institute. Se aventuraron al bosque en varias ocasiones para grabar ruido ambiente, buscando sonidos de vegetación y de animales salvajes como perros; incluso tuvieron la suerte de encontrarse con una persona que practicaba tiro al arco, por lo que pudieron grabar los sonidos del arco y las flechas, y Manuel pudo aprender en primera persona el manejo de estos implementos, para luego plasmar esta experiencia en la animación del cazador.

Para la caracterización del protagonista Manuel prescindió del diálogo, pero Salvador le recomendó buscar a una persona que pudiera hacer expresiones como gruñidos y sonidos guturales; si bien buscó gente en una suerte de casting, encontró de casualidad a la persona con la voz ideal en una reunión con amigos y conocidos. La creación



“Quería cerrar el cortometraje de forma cíclica, como una especie de agradecimiento. En ese sentido, quise terminar con una música que regresara a un estado de relajación, más tranquilo, no dejar al público sólo con el terror y la tensión de la historia”

Manuel Ortiz Hunger,
Director

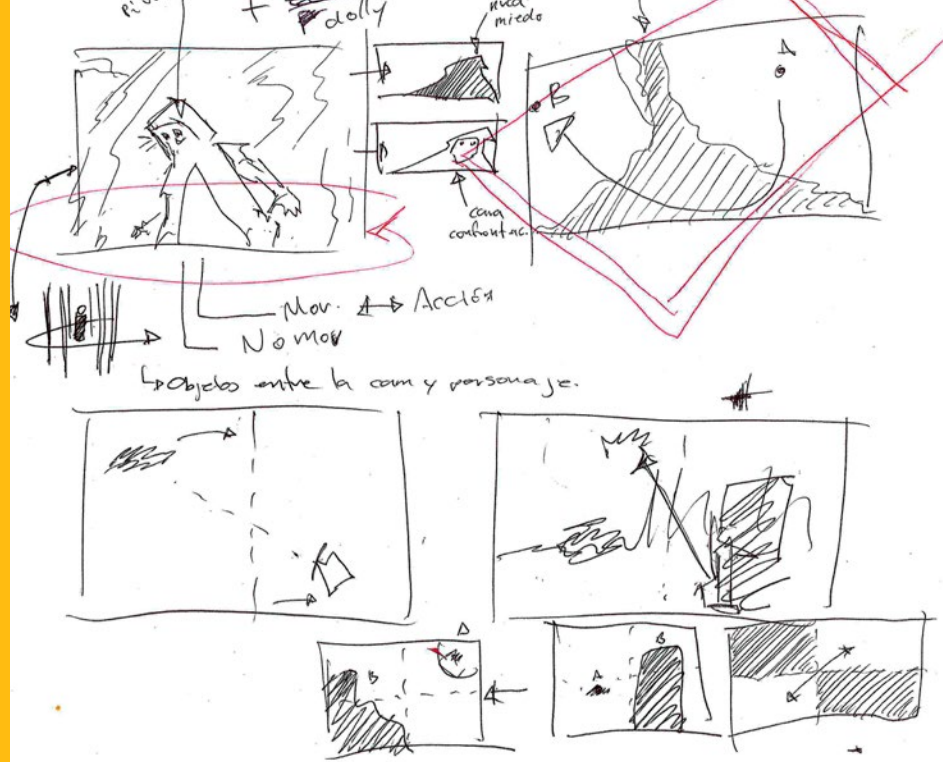


sonora tomó dos meses, y Manuel lo describe como una experiencia apartada de la animación, ya que significó reinterpretar el cortometraje a través de este formato, y fue una oportunidad para comprender la importancia del sonido que, si bien tardó un tiempo, pudo apreciar el trabajo hecho cuando vio y escuchó “Jager” en una sala de cine.

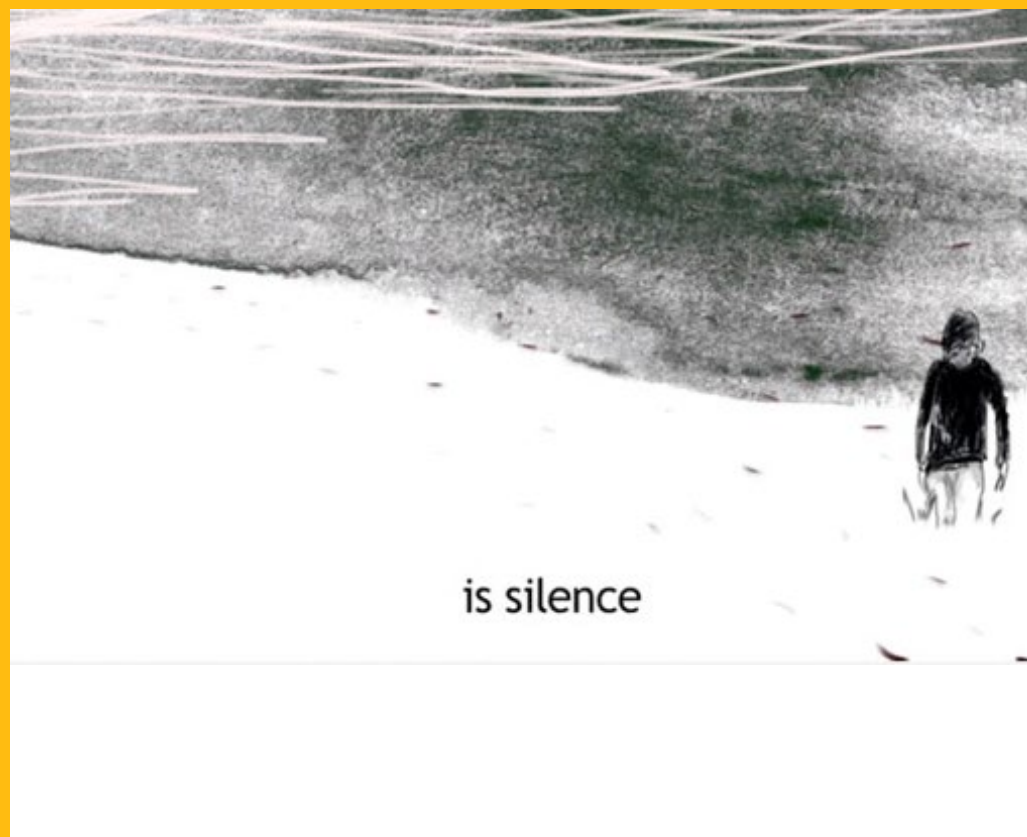
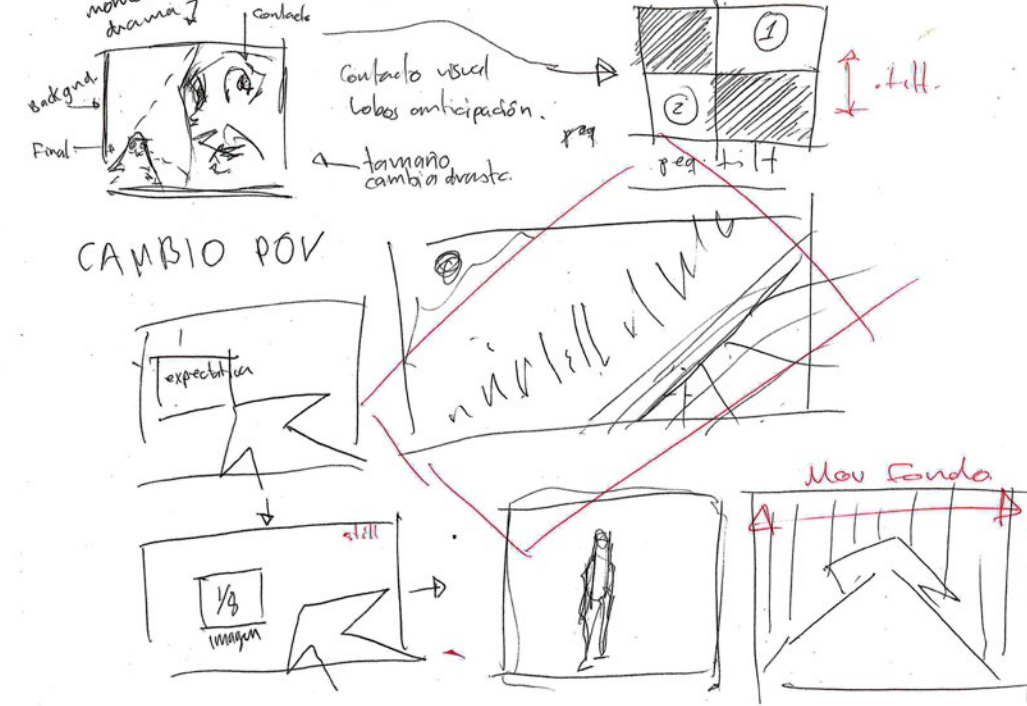
Además, Salvador compuso el tema musical que se encuentra al cierre de la historia, el cual fue interpretado por Mike Brie. Era una pieza que tenía de antes, y que fue obsequiada a Manuel por coincidir con el temple que él buscaba: algo más minimalista y contemplativo para el amanecer después del caos: “Quería cerrar el cortometraje de forma cíclica, como una especie de agradecimiento. En ese sentido, quise terminar con una

música que regresara a un estado de relajación, más tranquilo, no dejar al público sólo con el terror y la tensión de la historia”, profundiza el director.

En la actualidad, Manuel se encuentra trabajando en un cortometraje, un formato que le interesa seguir explorando; también tiene un interés específico en el micrometraje: una cápsula de no más de un minuto, en palabras del director, puede producir una experiencia mucho más perdurable en el tiempo que una película larga. Los proyectos que Manuel está desarrollando en la actualidad los describe más bien como una expresión más que una narración gráfica, muy en la línea de la experimentación visual y la ruptura de la linealidad que el director busca plasmar en sus obras. SM



VISUAL DEVELOPMENT





MODESTA HISTORIA DE UN SUNTUOSO DERROCHÓN

Gonzalo Rimoldi

“Entre rimas y animaciones divertidas: La producción que habla de la importancia del agua ”

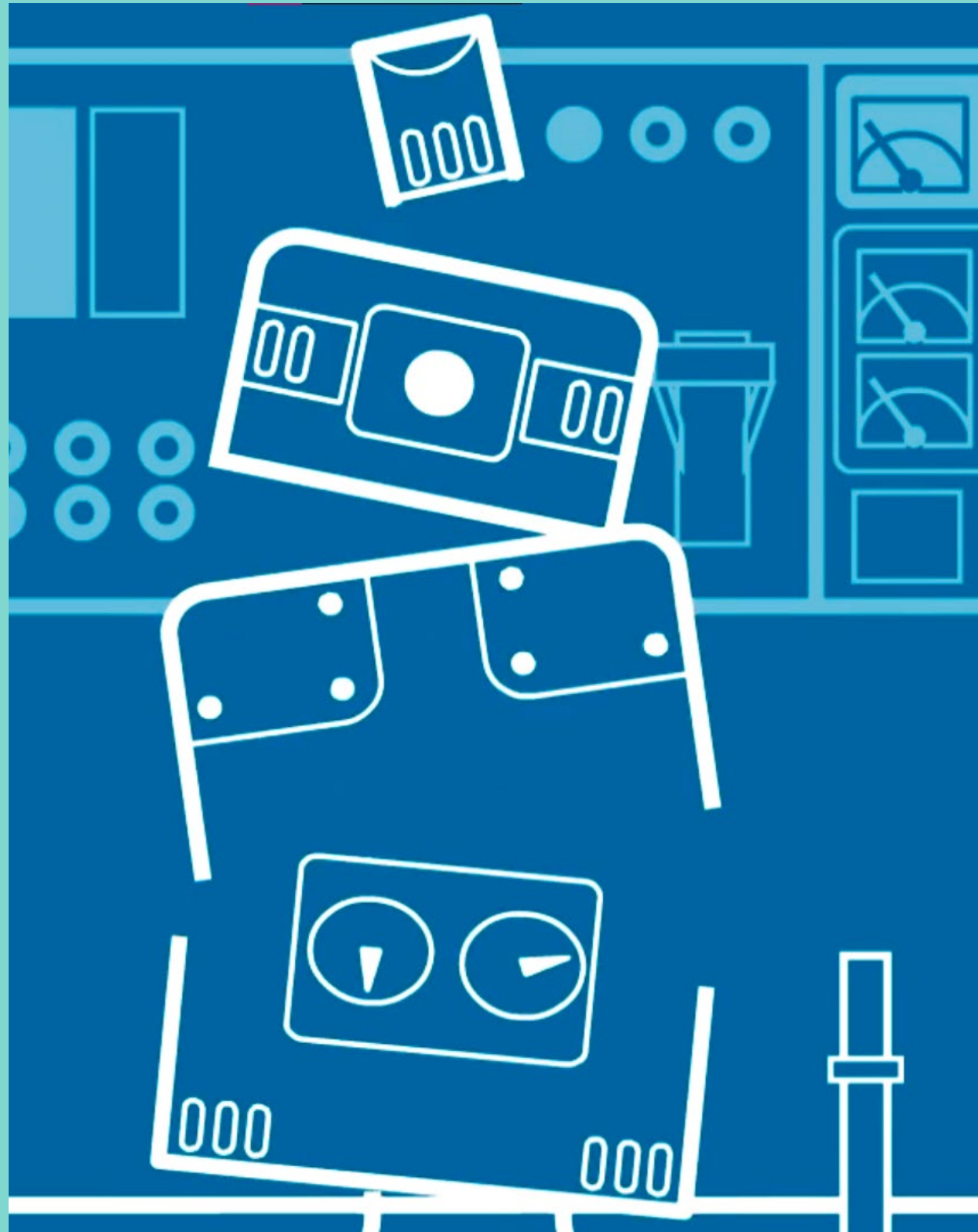
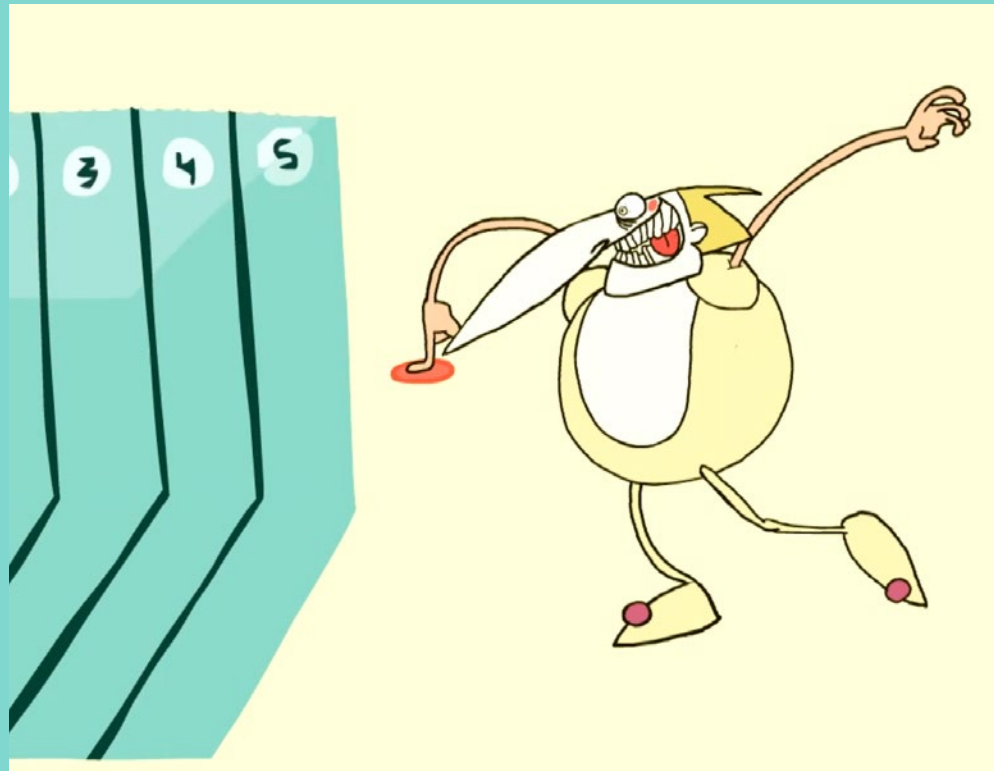
“Canillas” está sentado sobre una gran fuente de agua en su mansión, mientras la malgasta de manera ostentosa y lo disfruta riéndose, dicha situación provoca que sus vecinos se queden sin suministro. Estos le dan una lección que lo hará tomar conciencia. Se trata del personaje principal de “Modesta historia de un suntuoso derrochón”, cortometraje dirigido por Gonzalo Rimoldi, con quien conversamos para conocer detalles de este trabajo audiovisual.

Por Camila Pérez Soto





“MODESTA HISTORIA DE UN Suntuoso
DERROCHÓN” (2013)



Con música original y entre rimas se va relatando esta historia. Canillas se pasea por su mansión abriendo todas las llaves de agua y disfrutando su derroche sin ningún tipo de consideración con los demás habitantes de su barrio. Se escucha una voz de fondo rimando: “sus cuarenta baños recorría desde temprano a la mañana, todas sus canillas abría, pero ni su cara se mojaba. Juan Carlos se maquillaba y el grifo abierto dejaba. Al amanecer se lavaba los dientes y el agua chorreaba eternamente”.

Gonzalo Rimoldi es el director de este cortometraje. Es oriundo de Rosario. El argentino partió siendo músico y estudiando para profesor de artes, pero no terminó esa carrera. Su camino en la animación comenzó más tarde. Recuerda que cuando estaba en una banda empezó hacer visuales para las presentaciones, cuestión que lo llevó a interesarse en esta área. Cuenta que en una de esas oportunidades alguien le dijo “¿por qué no cursas animación en una escuela municipal, que tiene tres o cuatro años? Se acaba de abrir”. Este comentario resultó decisivo para él.

Cuando era adolescente se la pasaba dibujando toda la noche con su hermano y por la mañana salía a mirar cómics a los quioscos. Ahí nació su pasión por los dibujos animados. En dicho momento vió que había un taller de animación en Sótano Cartoon, pero en ese entonces no podía costearlo.

Años más tarde se metió a estudiar en la Escuela para Animadores de Rosario, casualmente quien impartía el curso era la misma persona que anunciaba ese taller cuando él tenía 12 años, se trata de Pablo Rodríguez Jáuregui, el director de la institución educativa, quien se transformó en su mentor. Gonzalo recuerda sobre esto



“En ese momento era como agotador. Cuando iniciamos este cortometraje con Melisa vivíamos en una pieza que tenía solo el colchón y la computadora arriba en el escritorio. Entonces pasábamos del escritorio a tirarnos en el colchón y llevábamos un colchón también al estudio. Hacíamos eso porque a la par teníamos que trabajar”.

Gonzalo Rimoldi,
Director

que “acá era un cursado con un perfil más independiente. No es tanto, vení que vas a entrar a la industria, sino como vení, vas a hacer un cortometraje y encontrar tu estilo”.

Fue después de estudiar allí, en el año 2010 que ingresó a una cooperativa compuesta por los mismos ex estudiantes de la Escuela para Animadores y también otras personas que venían de distintos lugares. Quien lo invitó fue precisamente Pablo Rodríguez Jáuregui. Ahí comenzó a laburar en distintas producciones colaborativas, todo a ritmo rápido y profesional, vale decir, esta funcionaba como una bolsa de trabajo.

Mientras estaba en la cooperativa, fue cuando junto a Melisa Lovera comenzaron a trabajar en “Modesta historia de un suntuoso derrochón”. La idea original era de Pablo, con la ayuda de Diego Martín Rolle en el guión, lo adaptaron, le pusieron diálogos y comenzaron a trabajar en ello, esto con el objetivo de participar de un concurso audiovisual con temática del agua, del ente regulador municipal de este suministro en la ciudad de Rosario.

El director recuerda que con Melisa estuvieron alrededor de tres días escribiendo y decidiendo que iba a ir primero y qué después en el relato final. Lo que tenían claro es que querían que hubiese una parte más musical y así fue.

Algunos referentes que tuvieron para hacer el cortometraje fueron “The bear that wasn’t ENG” de Chuck Jones y “Los tres cerditos” de Looney Tunes. De esta manera decidieron que este tuviera un relator, quien fue Guillermo Peñalves, que mediante rimas y un tono divertido fue narrando la historia del suntuoso derrochón. Gonzalo explica que “las referencias siempre están pensadas también como música, como canción. Una

estrofa, estribillo, estrofa, estribillo”. Haciendo alusión a la construcción del guión.

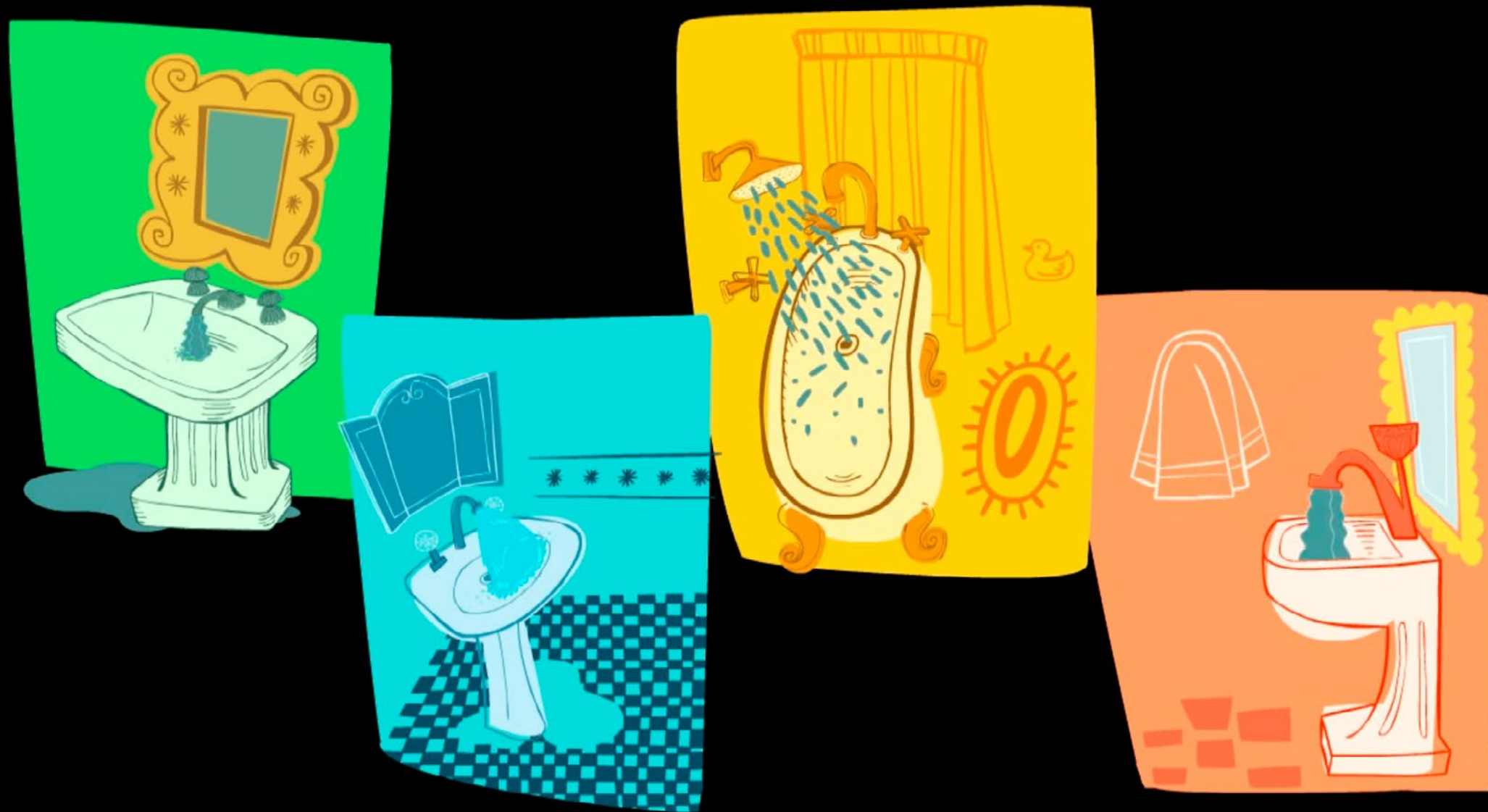
La música original estuvo a cargo de Ariel Migliorelli. Gonzalo recuerda que en ese momento habían montado un pequeño estudio de grabación en la cooperativa, fue precisamente este el que usaron para grabar las voces.

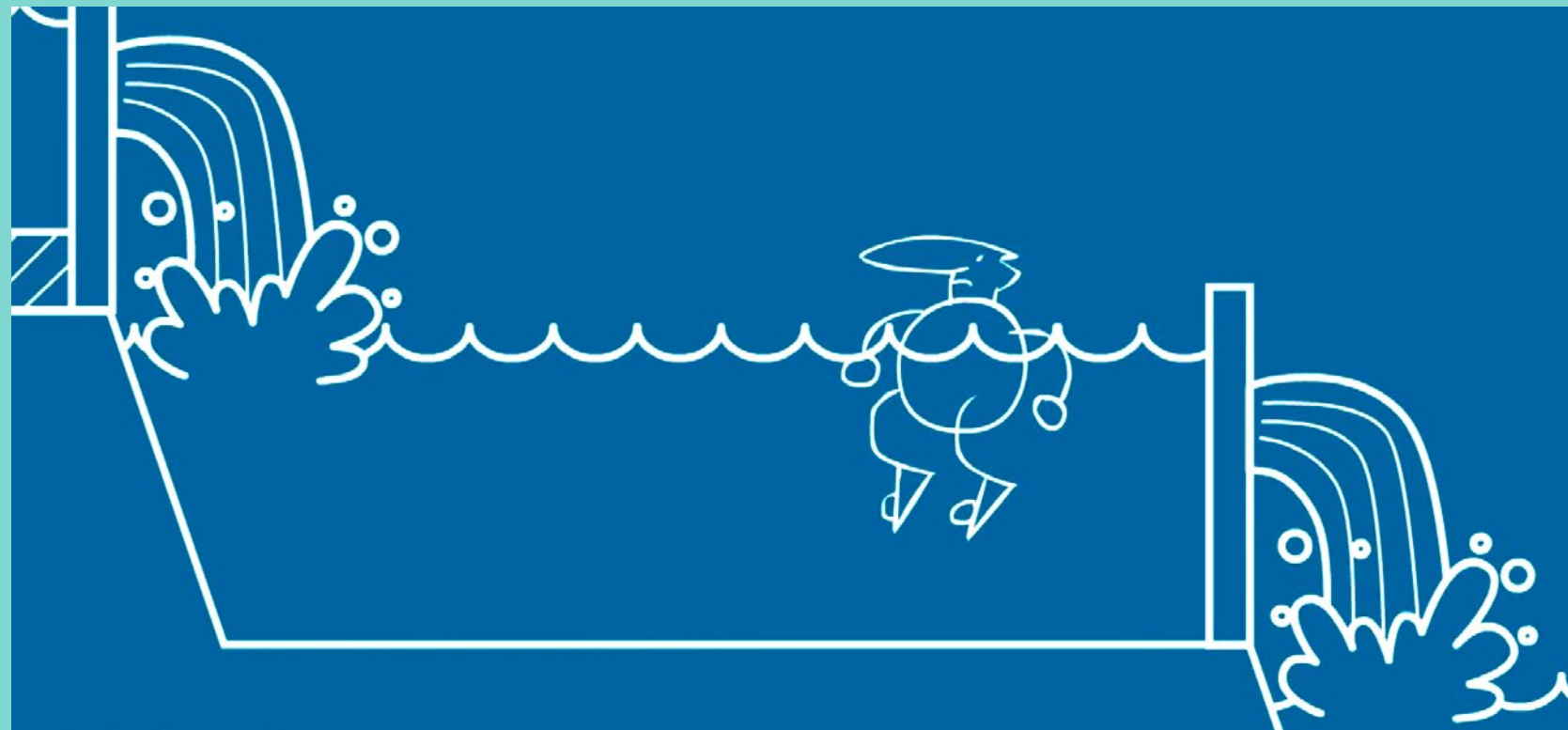
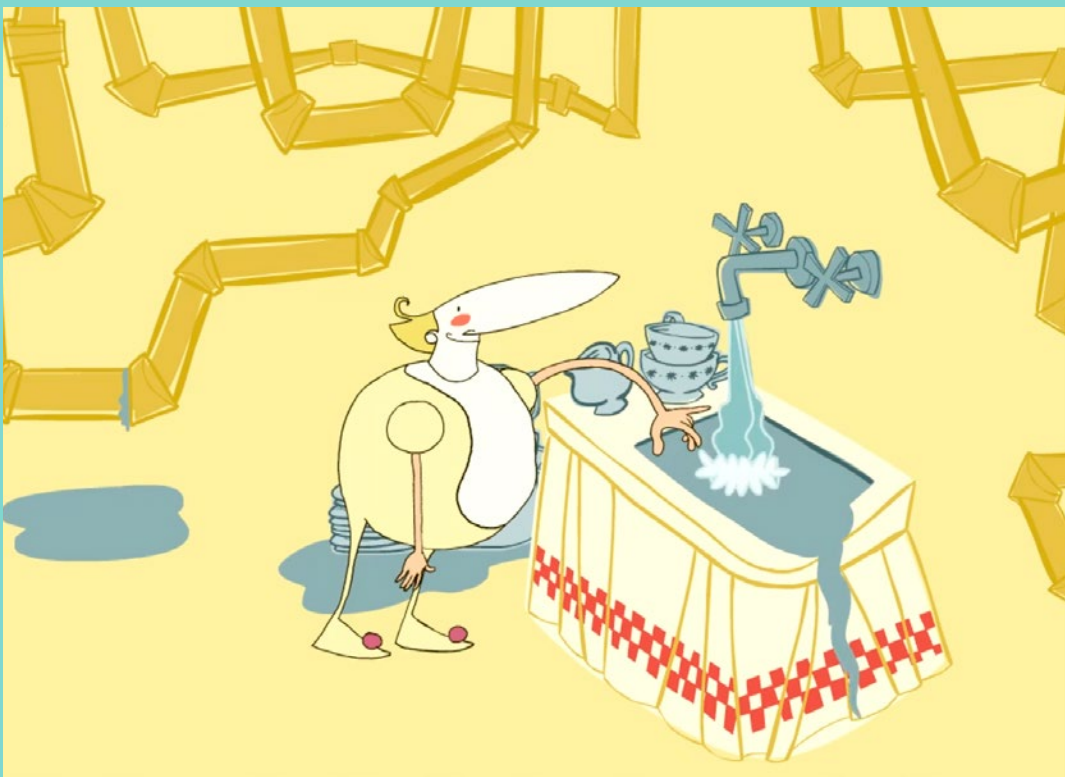
El director rememora sobre el proceso de producción que duró un mes, todo a contratiempo que “en ese momento era como agotador, un poco. Cuando iniciamos este cortometraje con Melisa vivíamos en una pieza que tenía solo el colchón y la computadora arriba en el escritorio. Entonces pasábamos del escritorio a tirarnos en el colchón y llevábamos un colchón también al estudio. Hacíamos eso porque a la par teníamos que trabajar. O sea que esto lo pagábamos con nuestro bolsillo”, comenta Gonzalo, quien en ese momento era pareja de Melisa, haciendo referencia a lo difícil que puede resultar hacer cortometrajes con bajo presupuesto.

“Este cortometraje fue muy íntimo, pues fueron muy pocas cabezas”, precisa el director.

La música, las voces y la animación se hicieron a la par. Para esto último utilizaron el programa Adobe Flash, pero primero hacían una pasada por Photoshop. Como anécdota el animador recuerda que “de hecho, la última semana yo borré sin querer, te diría que fueron cuatro escenas”, rememorando un caótico momento que finalmente pudieron sortear.

En 2012 las postulaciones no eran digitales como ahora. La última noche antes de que cerrara el plazo estuvieron trabajando hasta tarde. Por la mañana fueron a dejar el cortometraje en un CD y fue así que comenzó su trayectoria.





Volviendo a la historia en sí, el señor Canillas malgasta tanta agua que hasta las plantas se saturan. “De su pileta olímpica el agua cambiaba, pero él nunca la usaba. Así era Juan Carlos Roñoso. Un tipo que se las daba de fino y gracioso. Pero en el barrio sabían que era un descuidado”, dice el relator de este trabajo audiovisual en una de sus rimas, explicando las características de este particular personaje, mientras la música va acompañando las escenas.

El derroche de Canillas llega a tal punto que sus vecinos se quedaron sin suministro, cuestión que les molesta y les lleva a tomar la decisión de cortar el agua. “El derroche supera los registros, cortemosle el suministro”, dicen los vecinos. Fue así como el personaje se desespera, se mete entre las cañerías, mientras un solo de batería suena de fondo y llega a parar a la casa de una mujer, allí se toman un mate y él se da cuenta de lo que estaba haciendo. Toma conciencia y baja su consumo de este vital elemento.



De esta manera la historia da un mensaje ecologista, pero desde una perspectiva divertida. Si bien, invita a reflexionar sobre la importancia de cuidar el agua, lo hace de una manera lúdica y picaresca, sin intenciones de obligar a nada, dejando la interpretación al espectador. Resulta importante resaltar que aunque el cortometraje fue hecho en 2012, la problemática sigue más vigente que nunca.

Para finalizar el director comenta que actualmente se encuentra trabajando en un estudio de animación independiente junto a algunos de sus ex compañeros de la cooperativa, como Melisa, Diego y Pablo. Se dedican a trabajar publicidades, entre otros, todo dentro de Rosario o Argentina. Por otro lado, también están trabajando en un cortometraje que se llama “Chico basura”, que Gonzalo comenta que se hizo en medio de la pandemia y las cuarentenas, se estima que salga a finales de este año o a inicios del próximo.

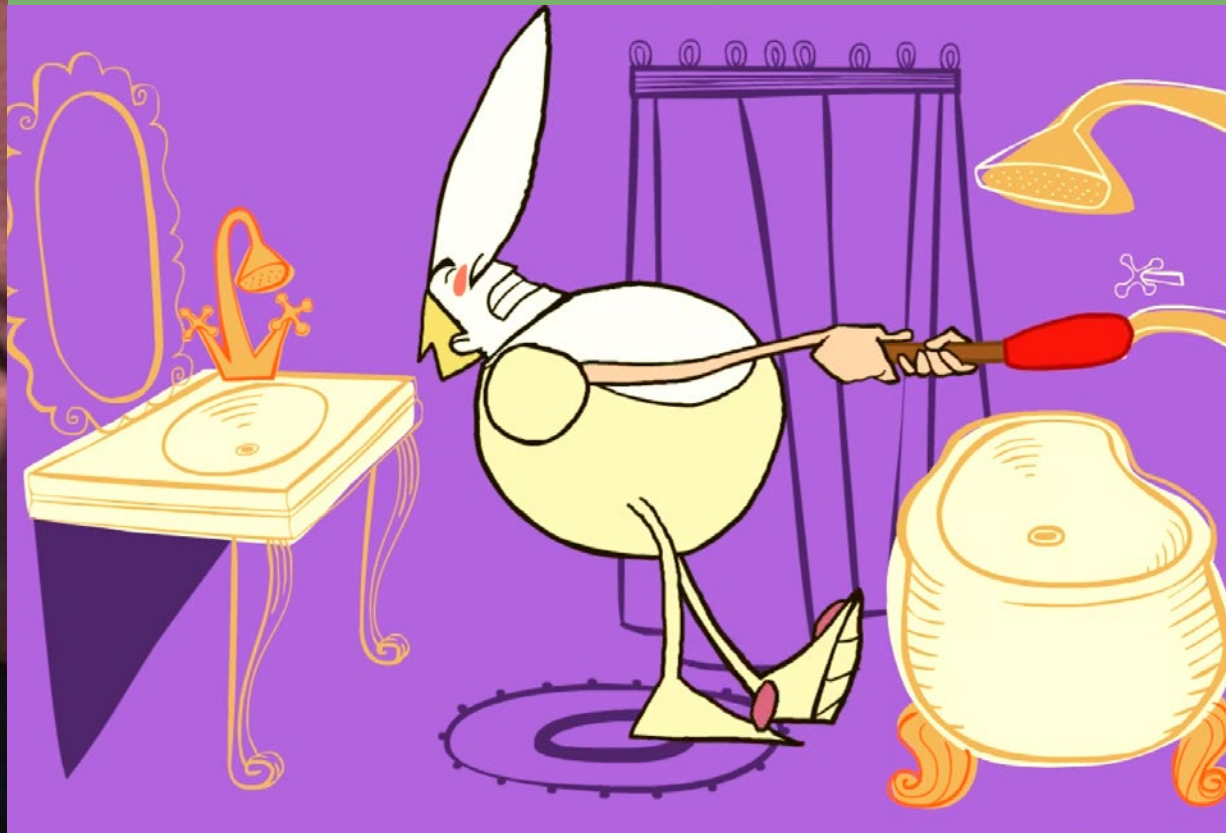
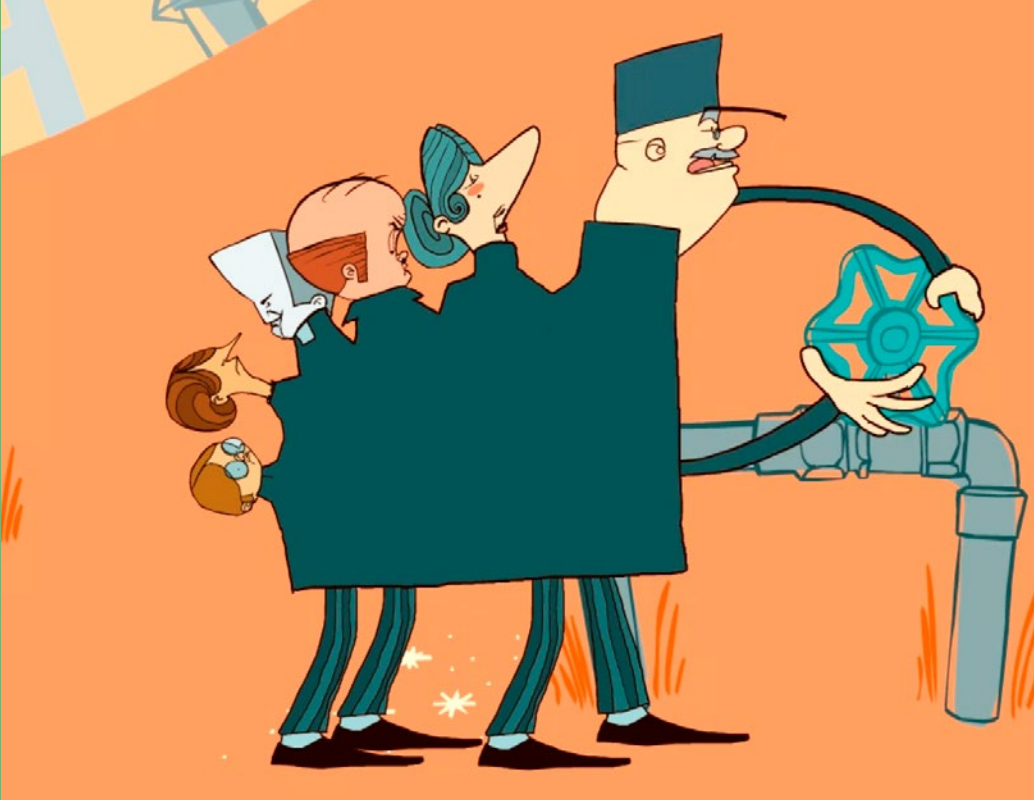
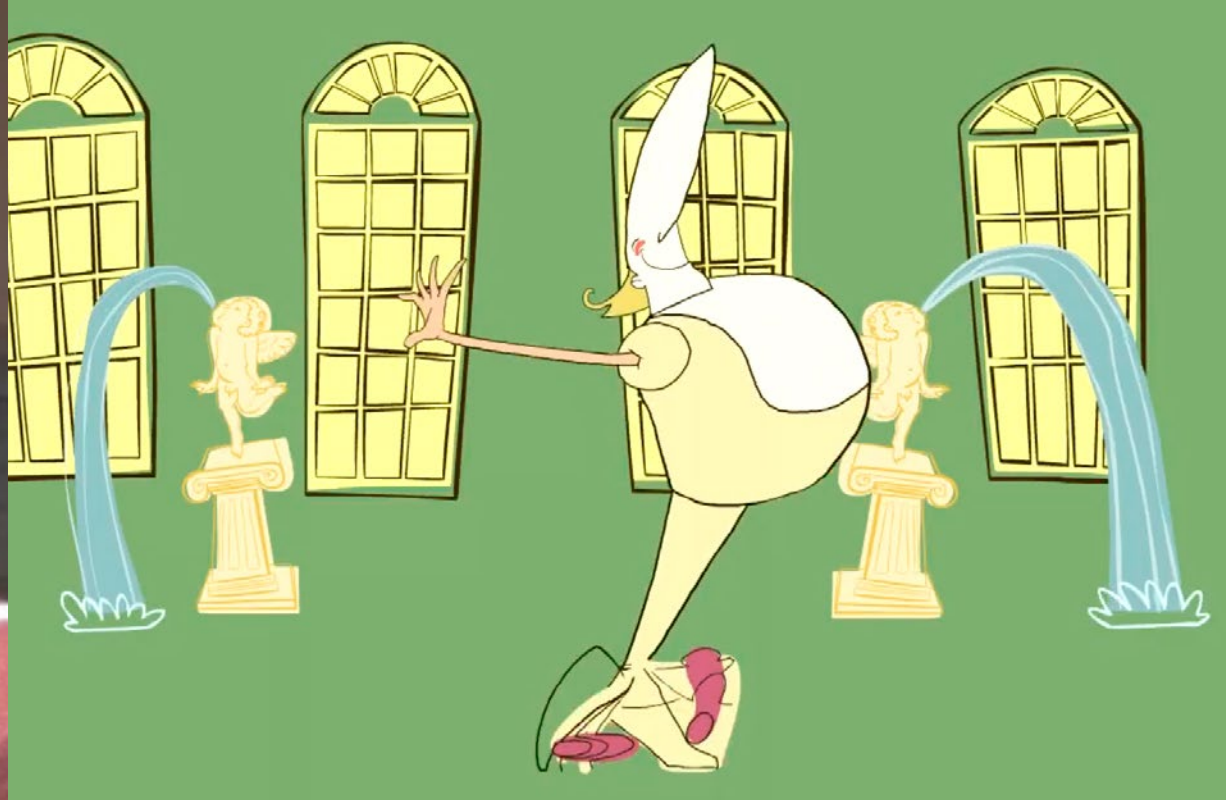
La invitación es a ver “Modesta historia de un suntuoso derrochón”, ya que, es un material divertido y con un mensaje claro que promueve el cuidado del agua, un elemento vital para el desarrollo de la vida. Por último, estar atentos a lo que viene de parte de este animador rosarino y su equipo en los próximos meses.

Esta producción que ganó en 2012 el premio a “mejor animación” en la 19° versión del Festival Latinoamericano de Video y Artes Audiovisuales de Rosario, Argentina, estará disponible en la plataforma Ondamedia en el ciclo “Naturaleza” del festival Chilemonos, durante todo el mes de junio de 2022. SM



“Este cortometraje fue muy íntimo, pues fueron muy pocas cabezas”

Gonzalo Rimoldi,
Director





IMMERSED

Soledad Aguila

“Inmersión en la naturaleza: la animación que propone entender la muerte, como un ciclo ”

Tonos fríos verdosos retratan un medio ambiente melancólico, donde la muerte de los animales y los bosques es algo natural, que ocurre todo el tiempo, dando cuenta de los procesos y ciclos de la vida de manera poética. Se trata de “Immersed”, un cortometraje sin voces dirigido por la animadora y artista visual Soledad Águila, quien explica cómo fue su producción.

Por Camila Pérez Soto

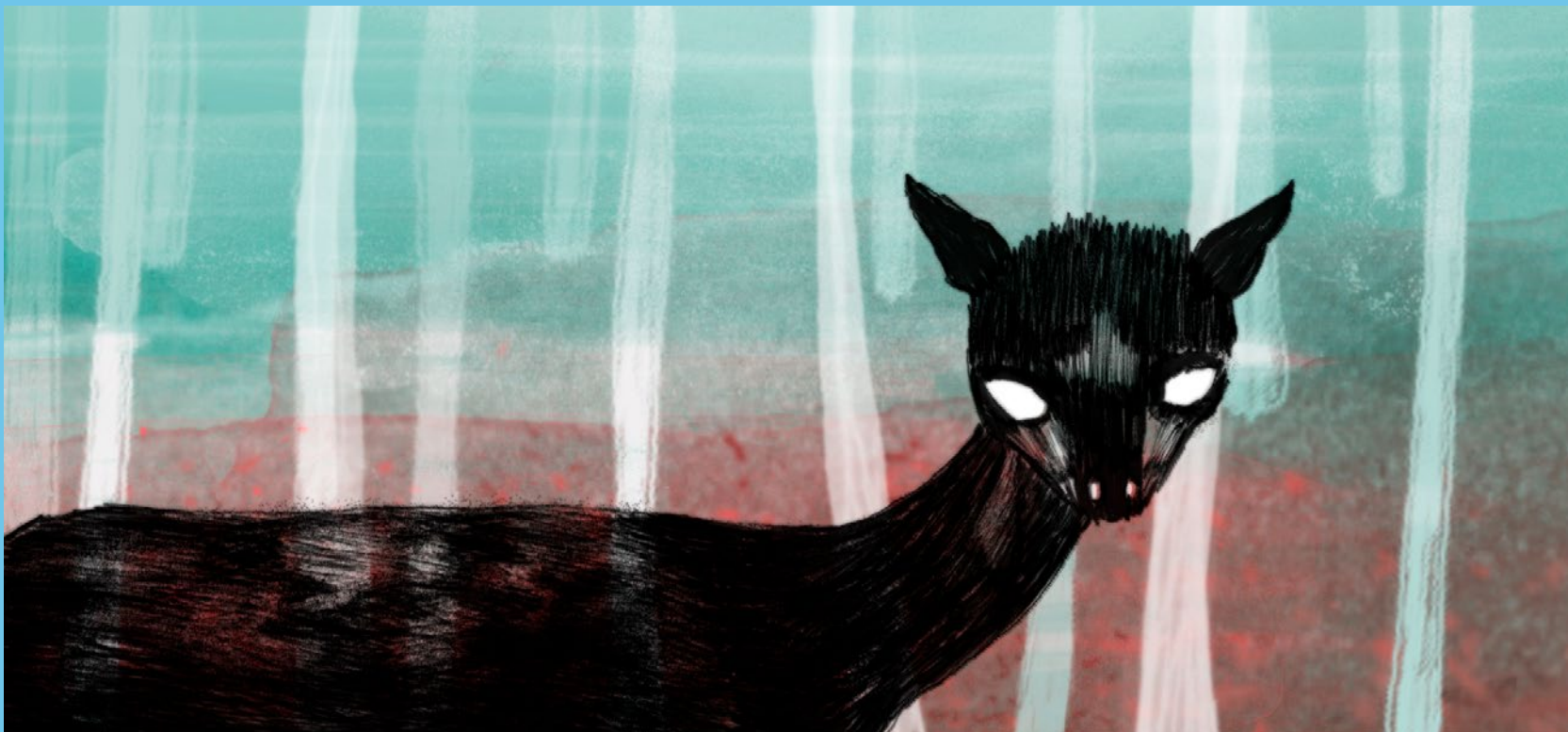




“IMMERSED” (2012)

I M M E R S E D

A FILM BY Soledad Águila
ANIMATION ASSISTANCE Sally Stevens, Josh Wedlake, Tim Divali, Daniela Sherer,
SOUND DESIGN Will Ward, MUSIC Samuel Pegg/Royal College of Music,
SOUND MIX Tom Lock Griffith/National Film and Television School,
DIGITAL COMPOSITING Andrés Aguirre, THANKS TO
Joe King, Sylvie Bringas, Peter Blegvad, Joan Ashworth
and my dearest classmates
ROYAL COLLEGE OF ART®



De un fondo blanco nacen las montañas verdes que simulan el sur del mundo, con estilo de acuarela y una música un tanto desoladora. Una bandada de pájaros se pasea por el cielo y la tierra respira porque está viva. Es el inicio de “Immersed”: un cortometraje que invita a conectarnos con el mundo y sus procesos.

Soledad Águila estudió Artes Visuales en la Pontificia Universidad Católica de Chile, mientras a la par incursionó también en la música. Cuando se graduó, estudió un postítulo de cine en la Universidad de Chile. Su camino es diverso y combina varias disciplinas, cuestión que la llevó a estudiar un Master en el Royal College of Art en Londres, con especialidad en animación. Ahí se le abrió un mundo de posibilidades que decidió explorar.

La artista señala que “lo bonito de la animación es que siempre reúne gente que se interesa por ella y viene de lados muy distintos, muy diversos, desde diseñadores, gente que estudia

teatro, gente estudia psicología”, reflejando la multiplicidad de disciplinas que se combinan en el mundo animado, siendo muy particular e interesante. El proyecto de su Master fue precisamente este cortometraje.

Desde pequeña se interesó por la animación, se la pasaba dibujando, pero recuerda que nunca le ha gustado retratar humanos, su conexión más fuerte era con los animales y el medio ambiente, cuestión que años más tarde se reflejó en su trabajo audiovisual. Comenta de hecho que uno de sus grandes referentes es justamente la naturaleza, pero también la animación rusa y polaca.

“Immersed” es un trabajo de dibujos de línea abierta que combina diversas técnicas manuales y digitales, como la acuarela y el estudio de texturas. Estas últimas las encontró a medida que las buscaba, en los lugares que visitaba de la ciudad de Londres, ahí fue probando y luego las digitalizaba.

A stylized, high-contrast illustration of a person's face, heavily shadowed and distorted. The central feature is a large, dark, elongated shape resembling a mouth or a wound, with a small, lighter, triangular area in the middle. The face is framed by dark, angular shapes. The background is a mix of green and blue with red splatters.

Una bandada de pájaros irrumpe en el paisaje que simula el sur del mundo en tonos verdes, es ahí cuando aparecen por primera vez dibujos en color rojo. Los pájaros están sobre un árbol con esta tonalidad. Luego es posible ver unos ciervos y

A collage of five sketches of animals. The top sketch shows a large, light-colored animal with a prominent red patch on its back. Below it, on the left, is a black animal with a red patch on its back. To the right of that are two smaller sketches of black animals. On the far right is a sketch of a black animal's head. At the bottom is a large sketch of a white animal with a blue patch on its back.

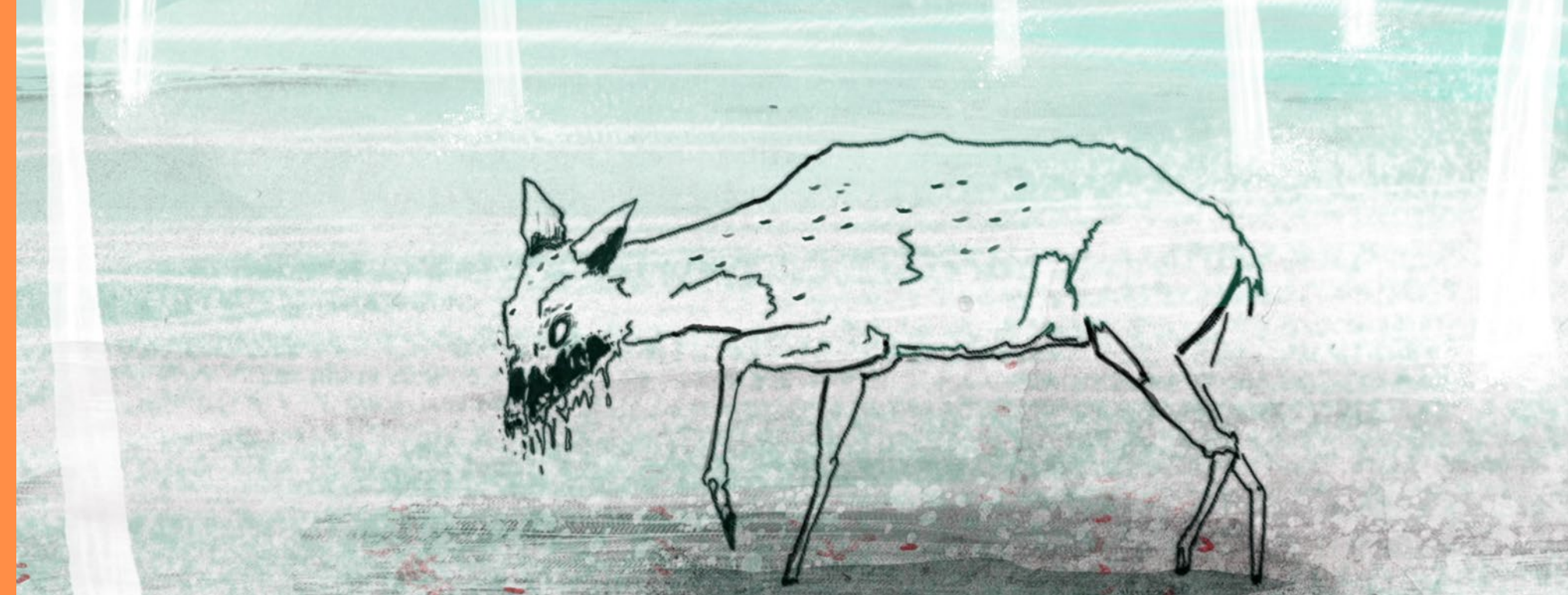
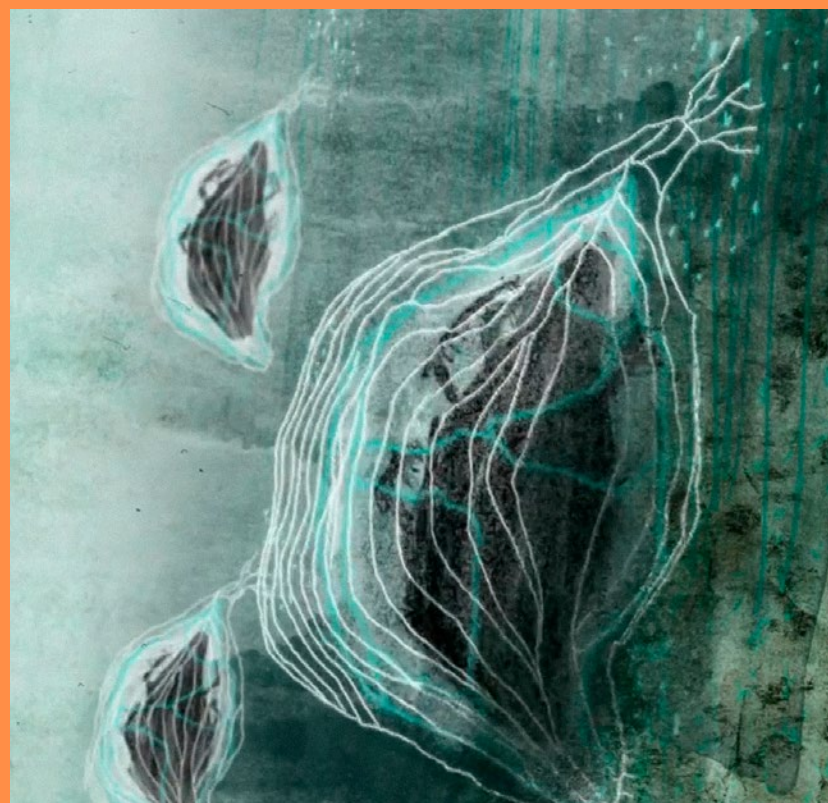


**Soledad Aguila,
Directora**



“Yo creo que mi trabajo es bien silencioso en ese sentido, inmerso, y hay un trabajo también un poco melancólico. Cuando era niña siempre viajé al sur de Chile. Entonces hay como un recuerdo un poco de estas imágenes”.

Soledad Aguila,
Directora



hay un trabajo también un poco melancólico. Cuando era niña siempre viajé al sur de Chile. Entonces hay como un recuerdo un poco de estas imágenes”.

Es importante precisar que la directora hizo todo un viaje sonoro de recolectar y grabar, para encontrar las cosas precisas que necesitaba. Recuerda que el trabajo musical se inició antes que la animación. En total se demoró alrededor de 6 meses, los primeros 3 dedicados a la investigación y los siguientes a la parte animada. Por otro lado, comenta que para ella fue muy importante la improvisación mientras estaba trabajando, “Entonces mi idea de todo este proceso era poder impulsar en la animación un poco de improvisación, que es algo que me motiva en general”, señala, agregando que obviamente existían límites y una estructura definida.

Respecto al financiamiento, Soledad explica que ella hizo el máster con una beca, entonces esto le permitió correr con

los gastos y dedicarse completamente a este proyecto, ya que, por otro lado, consiguió recursos de la universidad en la que estaba en Londres. Rememora que todos los días se levantaba e inmediatamente animaba o dirigía.

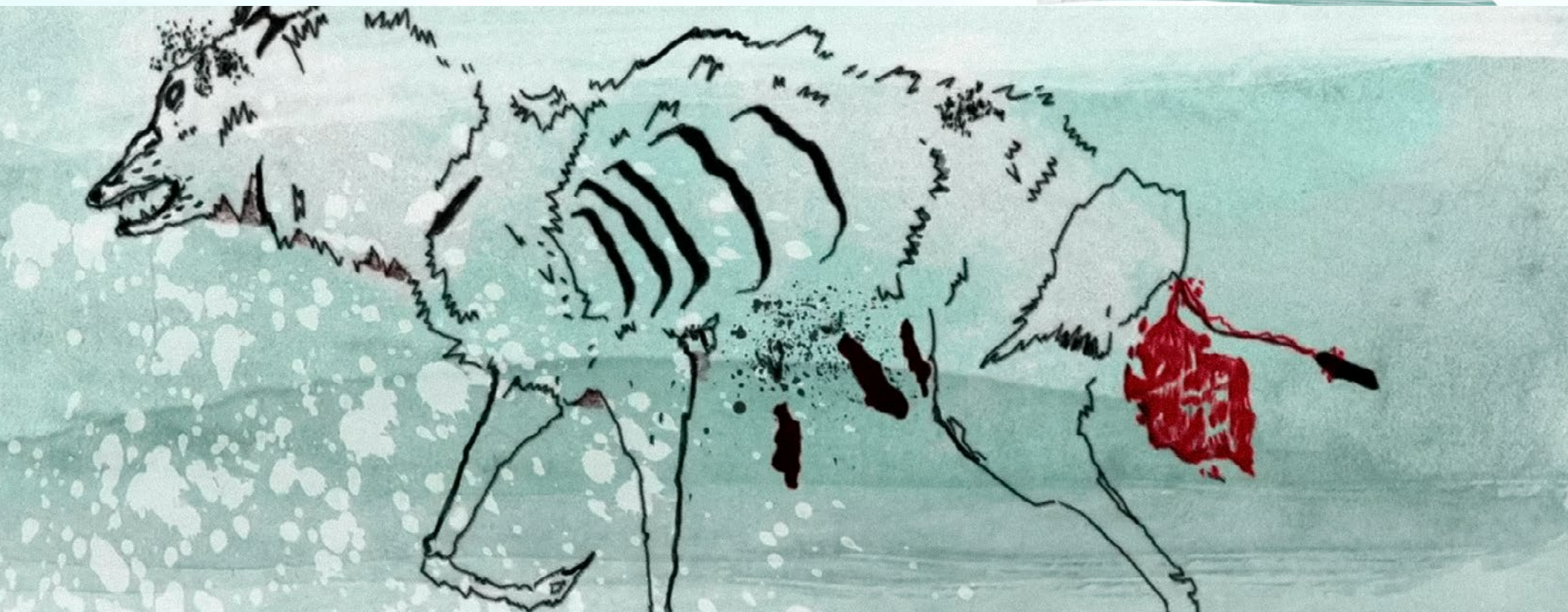
Cuando avanza la historia, los animales comienzan a morir y abrirse, a su alrededor todo muere también, como en el otoño. La directora precisa que uno de los objetivos del cortometraje era “hacer entender que los ciclos de la naturaleza o los ciclos en general como de la muerte y de la vida tienen una cierta melancolía y es algo muy natural, muy orgánico y no tiene nada de morboso”, dando cuenta de la esencia de este trabajo audiovisual.

De esta manera, resulta interesante visionar este cortometraje que reflexiona sobre la vida y la muerte como algo natural, que ocurre constantemente, abriendo paso a nuevos ciclos y cerrando otros. Esta realidad que puede ser

muy desoladora, tiene también aspectos bellos y de mucha contemplación.

La naturaleza no perdona a nadie, es desgarradora, pero hermosa. Esta representación ofrece precisamente esa mirada dual.

Para finalizar, Soledad comenta que tiene otro proyecto personal donde co-dirige junto a otro realizador, un estudio donde realizan instalaciones lumínicas, llamado “NOCTUARY”, un espacio de experimentación, donde la luz es su principal material de investigación y que en la actualidad sus intereses se relacionan a generar precisamente animaciones para formatos de instalación o performáticos, donde la narrativa sea no lineal, vale decir, está más relacionada a las artes visuales, como es su formación inicial, pero sin dejar de la lado la animación, que es algo que le apasiona. SM





NIEBLA

Leonardo Romero Zarza

“Niebla”: un corto sobre el encuentro de dos mundos y la exploración de la empatía humana por un animal

Leonardo Romero (Colombia) se refiere a su cortometraje debut de animación: “Niebla”, una obra en 2D digital, que se sitúa en los nuevos asentamientos urbanos en medio de hábitats no intervenidos por el ser humano, que expone las consecuencias para los animales nativos y explora hasta qué punto puede una persona empatizar con ellos. Este cortometraje estará en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo titulado “Naturaleza”, que estará disponible para el público durante todo el mes de junio.

Por Leslie Salazar



“NIEBLA” (2020)

NIEBLA

A la orilla del camino, Nicolás encuentra un bulto peludo que está inerte sobre la vereda: un perro atropellado, presumiblemente. Su curiosidad lo lleva a tomarle una foto y, conforme se instala en su nueva casa con sus padres, se ve atraído al bosque que lo rodea. Si bien es temeroso de este nuevo mundo, Nicolás sigue aventurándose a conocerlo, y pronto se ve envuelto en un trabajo insistente por retratar la fauna del lugar y resolver qué animal era el que encontró aquella noche. A medida que avanza su búsqueda, se involucra cada vez más en el mundo salvaje, incluso al punto de ver y sentir la crueldad a la que los animales salvajes están sujetos.

Así da inicio “Niebla” (2020): un cortometraje sobre la sensibilidad ambiental y el cuidado de la fauna silvestre, que fue estrenado en el Centro Colombo-Americano de Medellín y ha tenido muy buena recepción en varios festivales de Latinoamérica. Su director, Leonardo Romero, es diseñador gráfico de la Universidad Pontificia Bolivariana y ha ejercido como animador en las series “Elinor Wonders Why” y “Legend Quest”, emitidas en PBS Kids y Netflix respectivamente.

La elección profesional de Leonardo se basa en el interés por el uso de la técnica artística con fines comunicacionales: en el colegio experimentó con gifs animados, conoció la edición de video y dibujaba flipbooks en las esquinas de sus cuadernos y textos escolares; pudo especializarse en animación durante la carrera de diseño, de la que egresó en 2008. Considera al género animé como su principal referente visual, lo que contrasta con la animación occidental, la que Leonardo describe como más extravagante e inclinada a la exageración física de los personajes, un tanto alejado al estilo más detallado y realista que busca lograr en sus obras.

Los primeros productos animados de Leonardo fueron infografías sobre fenómenos científicos para un museo de interacción: este trabajo también contaba con aplicaciones de animación, lo que reforzó el interés del artista sobre la técnica. A partir de este trabajo vinculado a la ciencia, nace la iniciativa de rescatar la imagen y existencia de los animales salvajes de la zona, y que dio paso a un cuestionamiento interno de parte del director: “Estos animales que a veces no son muy conocidos, pueden ser rechazados por falta de conocimiento y por tener prejuicios equivocados sobre ellos, que hacen que la gente les tenga temor e incluso atenten contra sus vidas. Terminé abogando un poco por estos animales que no son muy conocidos o queridos”.

“Niebla” se gesta como iniciativa de un grupo de compañeros de universidad, entre los que estaba Leonardo, quienes se reúnen con la simple convicción de hacer una animación y trabajar sobre dicho soporte. Para esto, necesitaban un pretexto narrativo que quisieran animar, el cual surgió desde el contexto inmediato del equipo.

“Al hacer una película se tiene una responsabilidad comunicativa y social, y pues descubrimos esta problemática que vimos en noticias en algunas partes. Se dió ejerciendo nuestra disciplina de ilustración también: cuando nos tocó retratar a un espécimen nativo que no tenía mucho registro fotográfico, encontrábamos que gran parte de las imágenes en la red eran fotos de animales ya muertos. Atropellados, sobre todo”, recuerda Leonardo. De esta forma, “Niebla” busca retratar qué es lo que ocurre cuando las personas de ciudad se vinculan con un entorno natural, el cual aún no ha sido intervenido ni invadido a gran escala por el ser humano, cómo avanza la convivencia entre dos mundos que se encuentran y, por





“Me gusta mucho pensar en animación como ilustración animada, que no es solamente mover unas articulaciones que ya están predefinidas, sino que se note el trazo, y todo esto va en torno a un concepto estético, pero manejando también un grado de realismo para retratar lo mejor posible el entorno”

Leonardo Romero Zarza,
Director

encima de todo, concientizar sobre las consecuencias del asentamiento humano para los animales nativos de un hábitat.

Así, surge la historia de Nicolás, un niño que se muda junto a su familia a una casa a las afueras de la ciudad, colindante con un bosque de niebla, habitado por una variada fauna nativa. La formulación de los personajes tiene que ver con un fenómeno usual: familias en proceso de establecerse, que quieren y pueden permitirse vivir en un lugar menos concurrido, con el fin de escapar de la saturación que invade las grandes ciudades.

Visualmente, los escenarios se armaron con estudio previo de una vegetación que coincidiera en el perfil del bosque, además de definir un conjunto de especies nativas que se encuentren en la zona. El resultado: el retrato de un espeso bosque andino, que frecuentemente se ve envuelto en la niebla; a su vez, este elemento se funde con los zorros que protagonizan la historia desde el bosque, a fin de completar el retrato de un animal que es sumamente huidizo y temeroso, dado su poco contacto con los humanos y la urbanización.

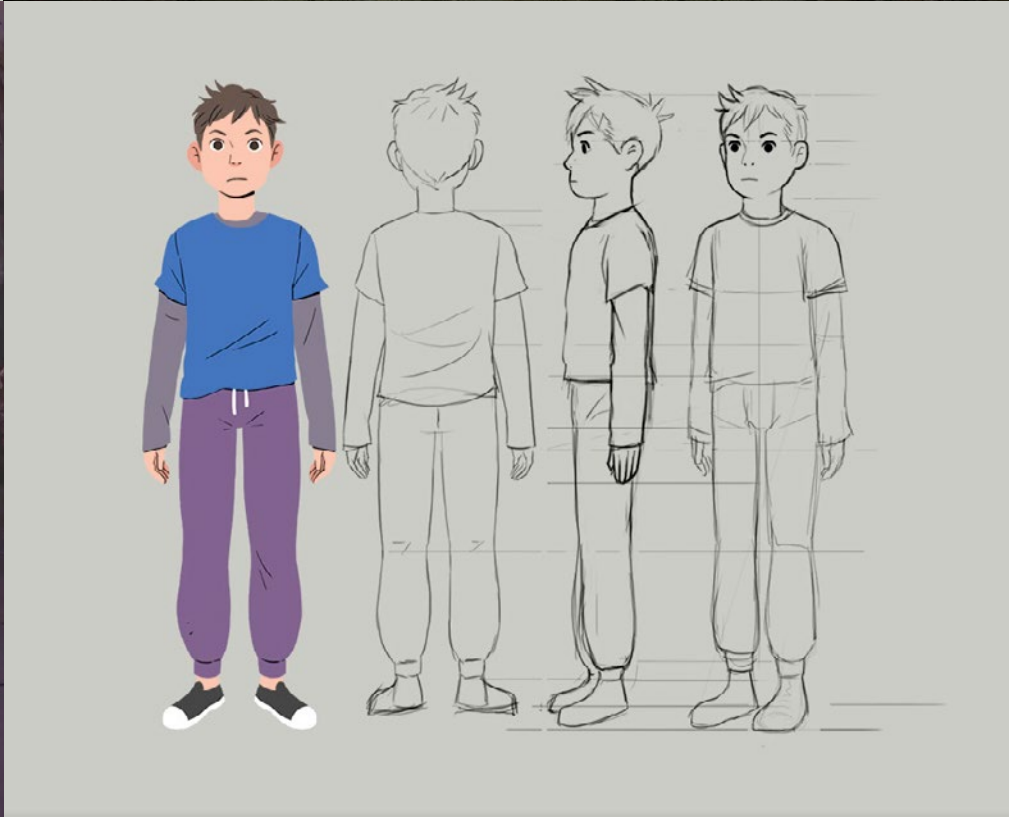
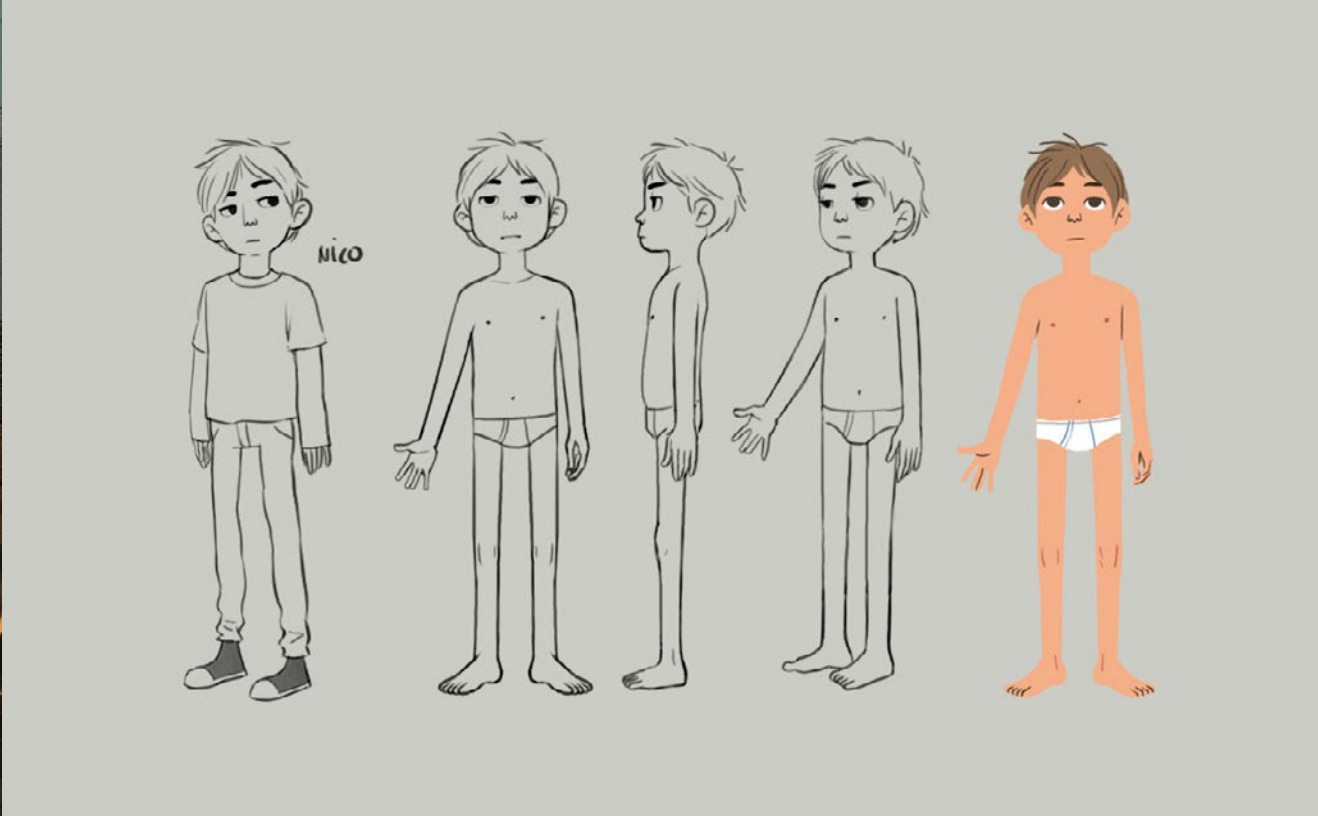
En el cortometraje, el animal atropellado es confundido con un perro: está inspirado en el zorro cangrejero (*Cerdocyon Thous*), una especie que abunda en los bosques al norte de Sudamérica. Tiene alta presencia en los alrededores de Medellín, y popularmente es llamado “zorro perro”, por su similitud al canino doméstico. Este animal fue elegido precisamente por su aspecto abstracto, para ser quien le daría una cruda bienvenida a Nicolás, y cuya imprecisión física se presta para demostrar el poco conocimiento de los habitantes sobre las especies nativas de la región.

La animación se realizó en Toon Boom Harmony: trabajaron con capas vectoriales, para que en la etapa de limpieza las líneas salieran como vectores y, por ende, el trabajo de color fuera más fácil de realizar, buscando un acabado artístico que replicara el estilo impresionista que deseaban plasmar en el corto; los fondos se compusieron en Photoshop, con el detalle de que se usaron brochas que emulaban los trazos representativos de la pintura en dicha técnica. La composición final se hizo en After Effects, con acento en efectos para los personajes, como las sombras. “Me gusta mucho pensar en animación como ilustración o pintura animada, que no es solamente mover articulaciones que ya están predefinidas, sino que esté en primer plano el concepto estético: la textura del trazo, con desarrollo de un grado de realismo para retratar lo mejor posible el entorno, y manteniendo algo de verosimilitud en la física de los movimientos de los personajes”, expresa Leonardo, en cuanto a su planteamiento estético.

El sonido de “Niebla” es completamente original: hubo búsqueda en bibliotecas en línea, pero la gran mayoría de los sonidos fueron grabados para el cortometraje; aquí, es distinguible el ruido de aves nativas y el movimiento de los árboles. Esta se acompaña de una banda sonora original, que fue compuesta para ser sutil y servir como complemento del ruido ambiente, y que refuerce el ambiente de misterio que envuelve la travesía de Nicolás, en esta búsqueda por entender algo que para él es desconocido.

El cortometraje fue financiado gracias al Fondo para el Desarrollo Cinematográfico de Colombia. El cortometraje se realizó entre 2018 y 2019: entre animación, fondos y trabajo de sonido, la producción tomó 10 meses y, entre revisiones, Leonardo recuerda que llegaron a 7 versiones diferentes del guión. A causa de la pandemia, el estreno







se trasladó a 2020; sin embargo, el equipo ya estaba produciendo de manera remota debido a la diferencia de horarios de los integrantes, quienes trabajaban en otros proyectos como Leonardo, y otros eran estudiantes de la Institución Universitaria Pascual Bravo, entidad que también proporcionó espacios físicos de trabajo.

En este momento, Leonardo está trabajando en una historia que refleje un debate moral que se está dando en Colombia y que presenta posturas muy extremas: el planteamiento es situar a un personaje que deba desarrollar ambas ideas. Declara que le gustaría experimentar todas las técnicas, con un interés específico por el 3D, ya que este le permitiría solucionar problemas, pero su objetivo principal está en contar historias que queden en la conciencia de las personas, por sobre las técnicas que podría usar para este fin. SM

“Cuando nos tocó retratar a un espécimen nativo que no tenía mucho registro fotográfico, encontrábamos que gran parte de las imágenes en la red eran fotos de animales ya muertos. Atropellados, sobre todo”

Leonardo Romero Zarza,
Director



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.