

Salamónas

Magazine

15



Especial Chilemonos

CHILE

11° FESTIVAL INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN

M O N O S

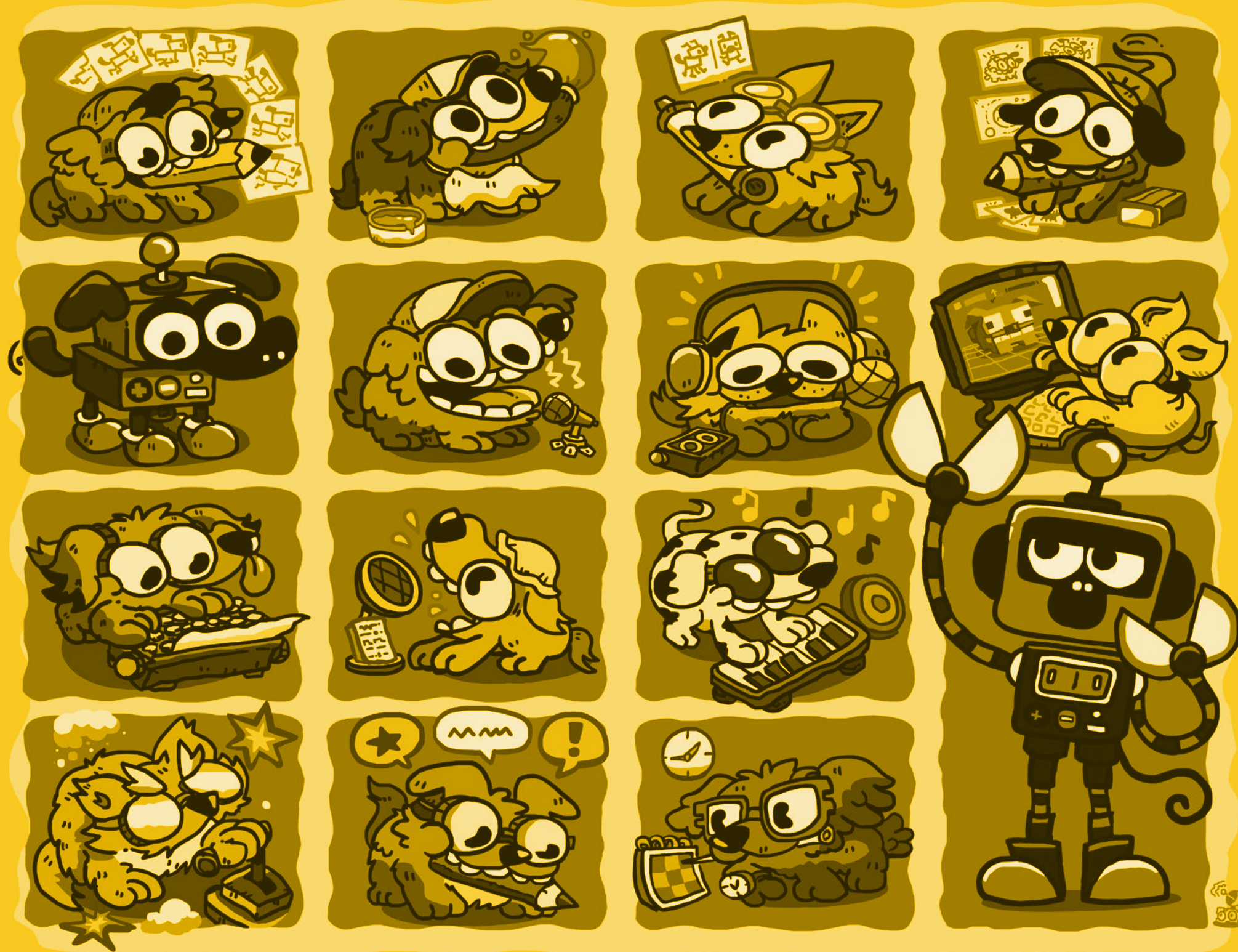


Salomonos

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 *Por Antenna Cheese*

Julio 2022, Santiago de Chile www.solomonos.com





Mi Amigazazo - La Película • Trunk Train • Valentina • Bob Cuspe - Nós Não Gostamos De Gente • Unicorn Wars • La Otra Forma • AINBO



MI AMIGAZAZO - LA PELÍCULA_{/10}

"«Mi AmigaZazo»: el largometraje que habla de las dificultades que tienen los niños para hacer amigos"



TRUNK TRAIN_{/22}

"«Trunk Train»: Gajah y sus amigos llegan a la pantalla grande con una nueva aventura musicalizada y con lecciones sobre la amistad"



VALENTINA_{/32}

"Un retrato inclusivo del síndrome de Down: Superando los obstáculos y siguiendo sueños en «Valentina»"



Salomonas

Magazine

Mi Amigazazo - La Película • Trunk Train • Valentina • Bob Cuspe - Nós Não Gostamos De Gente • Unicornio Wars • La Otra Forma • AINBO



BOB CUSPE_{/42}

“«Bob Cuspe: no nos gusta la gente»: una reinterpretación libre de la obra de Angeli, ícono gráfico de la escena punk brasileña”



UNICORN WARS_{/52}

“«Unicorn Wars»: una película antibelicista en un mundo en conflicto”



Salomonas

Magazine

Mi Amigazazo - La Película • Trunk Train • Valentina • Bob Cuspe - Nós Não Gostamos De Gente • Unicornio Wars • La Otra Forma • AINBO



LA OTRA FORMA_{/60}

“El falso paraíso cuadrático en «La otra forma» y la reflexión sobre lo impuesto”



AINBO_{/68}

“Un tributo a la amazonía peruana y un llamado al cuidado del ecosistema a través de «Ainbo: la guerrera del Amazonas»”





MI AMIGAZAZO - LA PELÍCULA

Andrés Lieban

“«Mi AmigaZazo»: el largometraje que habla de las dificultades que tienen los niños para hacer amigos”

Yuri, Lili y Matt tienen que ir a un campamento de verano al que no quieren asistir porque les cuesta socializar. Finalmente deciden no ir y se escapan junto a sus amigos imaginarios a un lugar fantástico en el que conocerán a un villano y vivirán muchas aventuras y también algunas pruebas que les harán reflexionar. Todo esto al ritmo de la música interpretada por la Orquesta Filarmónica de Praga.

Por Camila Pérez Soto





Esta película es una coproducción brasileña-canadiense y tiene su base en un cortometraje y una serie que tienen el mismo nombre “AmigaZazo”, esta última tuvo dos temporadas con 104 capítulos en total. Todo esto entre 2009 y 2015. Este trabajo estará en el Festival Chilemonos, en la competencia “Largometrajes”, donde se presentará el resultado de esta producción que se viene gestando hace alrededor de 10 años, y que finalmente tuvo su ejecución en medio de la pandemia y mediante teletrabajo.

Andrés Lieban es el director de esta película. Inició su camino en la animación a los 16 años en un curso que hizo con el argentino Néstor Córdoba en Porto Alegre, allí comenzó a hacer sus primeros trabajos, luego estudió Bellas Artes. Tiempo después, en los años 90, abrió

un estudio junto a su esposa Marilia Pirillo, escritora e ilustradora. Fue pionero en la animación para internet en Brasil y su trabajo ha sido reconocido internacionalmente. Fue evaluador invitado de CORFO (en Chile) de concursos de financiación para desarrollo de proyectos. Actualmente es líder del Núcleo Creativo 2DLAB.

¿Cómo nace “AmigaZazo”?

Empezó con un corto de un minuto que lo lanzamos 2006, que lo hice prácticamente solo y causó un interés muy grande de productores canadienses, con quienes intentábamos coproducir otros proyectos. Con eso empezamos una investigación y a desarrollar un proyecto de serie. Luego en 2009 ya estábamos listos para iniciarla en coproducción con Canadá, donde salió

al aire por el canal Treehouse. En Discovery Kids la estrenamos por toda Latinoamérica y en Brasil, también por el canal TV Brasil. De pronto hicimos una temporada completa, que son 52 capítulos de once minutos. Gracias al éxito empezamos en seguida una segunda temporada, teniendo hoy 104 episodios. “AmigaZazo” fue una serie muy exitosa internacionalmente, siendo exhibida en más de 100 países. El hecho de que estuviera en inglés facilitó mucho su exportación.

Pero empezó con este corto donde un niño tiene un amigo elefante y una amiga que posee una jirafa y él se está mudando a otra parte. Se van a separar. Y es un momento un poco triste donde cada uno necesita su amigaZazo para quedarse un poquito menos triste.



¿Cómo fue el proceso de investigación?

La primera cosa que empezamos a hacer fue una investigación más a nivel pedagógico, porque estamos hablando de amigos imposibles o amigos imaginarios. Queríamos entender cómo los psicólogos manejan eso. Si es algo que se debe estimular o se debe interrumpir. Los consultores decían en general que hasta la edad preescolar, como hasta los seis, quizá los ocho máximo, tener un amigo imaginario puede ser importante, para darles algún soporte emocional y ayudarlos a pasar por algún momento difícil o alguna dificultad íntima. Ahí establecimos que nuestro público, nuestro target era preescolar.

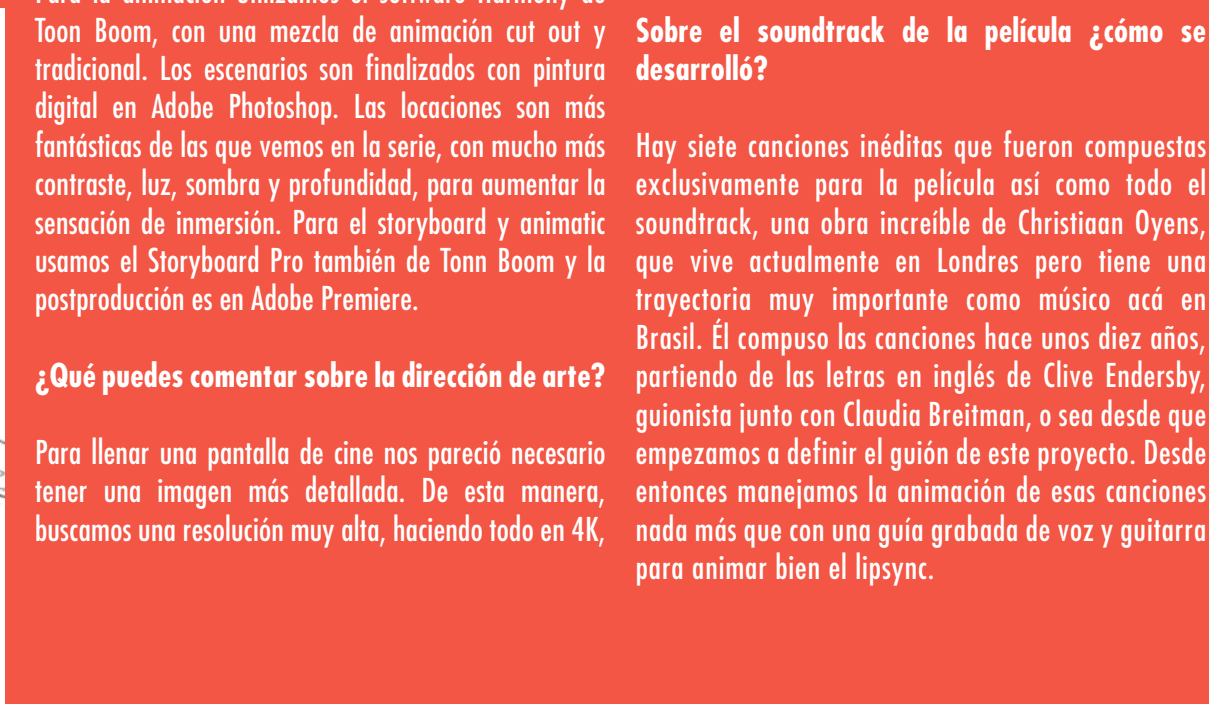
Nos dimos cuenta de que uno de los desafíos más grandes que tienen en esa etapa es empezar a interactuar socialmente. O sea, es cuando tienen sus primeras experiencias y desafíos fuera de la dinámica social de la familia. Con eso fuimos creando la estructura narrativa de la serie y las reglas del universo. Por ejemplo, interpretar si los adultos deberían reconocer o interactuar con los AmigaZazos, dejamos esto abierto para que la audiencia decidiera. No los mostramos haciendo contacto visual ni verbal aún estando en el mismo ambiente. Eso porque, por un lado no se recomienda al educador interrumpir la relación que un niño pueda tener con un amigo imaginario, tampoco puede resultar saludable estimularlo de una forma tan directa. El desarrollo de habilidades sociales es un tema muy relevante para todos los niños de esta edad, y nos sorprendió que la serie incluyó dentro de sus fans a muchos niños del espectro autista, justamente porque ese tema les causa mucho interés.

¿Qué puedes contar sobre la creación y desarrollo de los personajes?

Trabajamos tres personajes, cada uno tiene una razón distinta, pero todos tienen dificultades sociales, les resulta muy difícil tener amigos. Estamos hablando sobre la amistad, de la dificultad y cómo superar problemas de aproximación a otras personas. La característica de Yuri es que le gusta quedarse, jugar y dibujar solo, le resulta muy cómodo estar sin nadie. Y a Golias, su AmigaZazo, le encanta estar rodeado de amigos. Es como una parte de Yuri que aún no se expresa por el mismo. Lili es una chica que sabe imponerse, tiene esa fuerza y esa ganas y a veces mezcla eso con un exceso de control sobre los juegos y hasta sobre sus amigos, que también resulta en una dificultad para relacionarse. Su AmigaZaza Nessa tiene una mirada más empática y la ayuda a ver como los demás se pueden sentir. Matt por último, es hiperactivo, no se queda muy atento en una única cosa, está todo el tiempo cambiando su interés y por eso es muy difícil para sus amigos acompañarlo. Su AmigaZazo, sin embargo potencia su lado más inconsecuente y de esa manera a veces lo hace repensar sobre el riesgo de sus acciones.

Ellos no quieren irse a esta colonia de vacaciones y quedarse sin los padres, porque estarán también con niños que nunca conocieron antes. Solamente los tres se conocen y esto para Yuri es un problema porque tiene un poco de fobia social. Lili cree que sus padres están dando más atención a sus hermanitos y ella se siente olvidada, y Matt, por su parte, está contento con la excursión hasta que descubre que su hermana más grande va como monitora, puesto que, no le gusta ser controlado.





y añadimos colores y texturas que dieran una calidad de pintura más artesanal que la vectorial usada en la serie. Es casi todo hecho digitalmente, los bocetos originales nada más son hechos en papel. Pero eso no disminuye el mérito del equipo artístico, pues aún es necesario tener un amplio dominio del dibujo y pintura para producir estas artes digitalmente, usando mesas digitalizadoras que reflejan la experiencia analógica. La construcción de los efectos y composición también son una parte muy rica del arte final de la película porque equilibra e intensifica los colores y le da un único sentido a toda la paleta de colores de la escena, incluso personajes. Tenemos muchos multiplanos de escenario, entonces te da también una sensación más interesante de inmersión y a veces con profundidad de campo, eligiendo y cambiando los planos donde la cámara pone su foco. Esto le da un sentido más cinematográfico al resultado. La animación también tiene un cuidado mucho más grande que aquél que teníamos en la serie. Algunos objetos animados en 2D simulan casi perfectamente una animación 3D.

Respecto a la realización de la película ¿Qué técnicas y softwares se utilizaron?

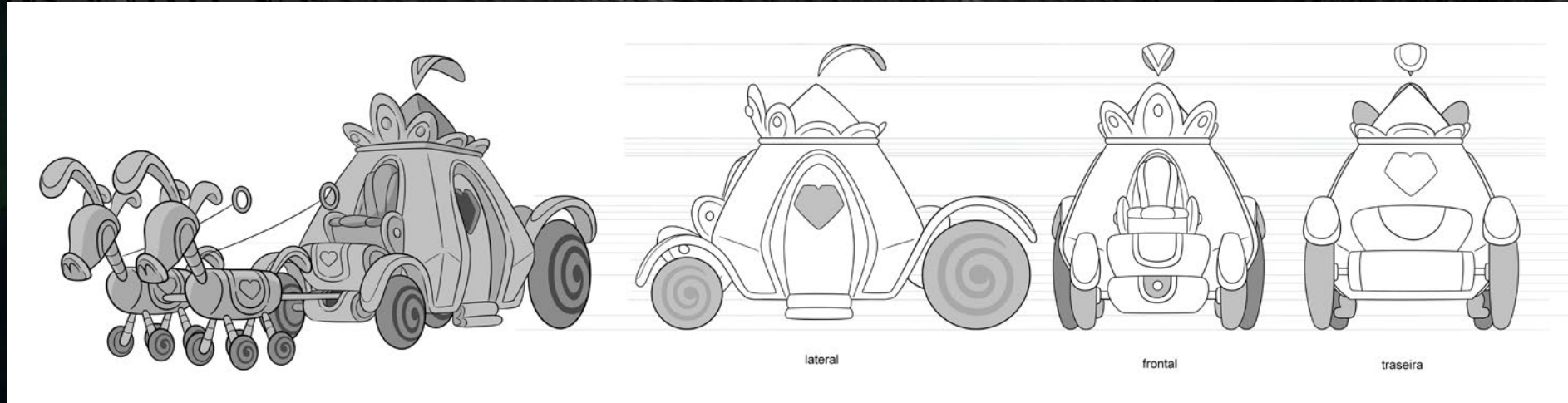
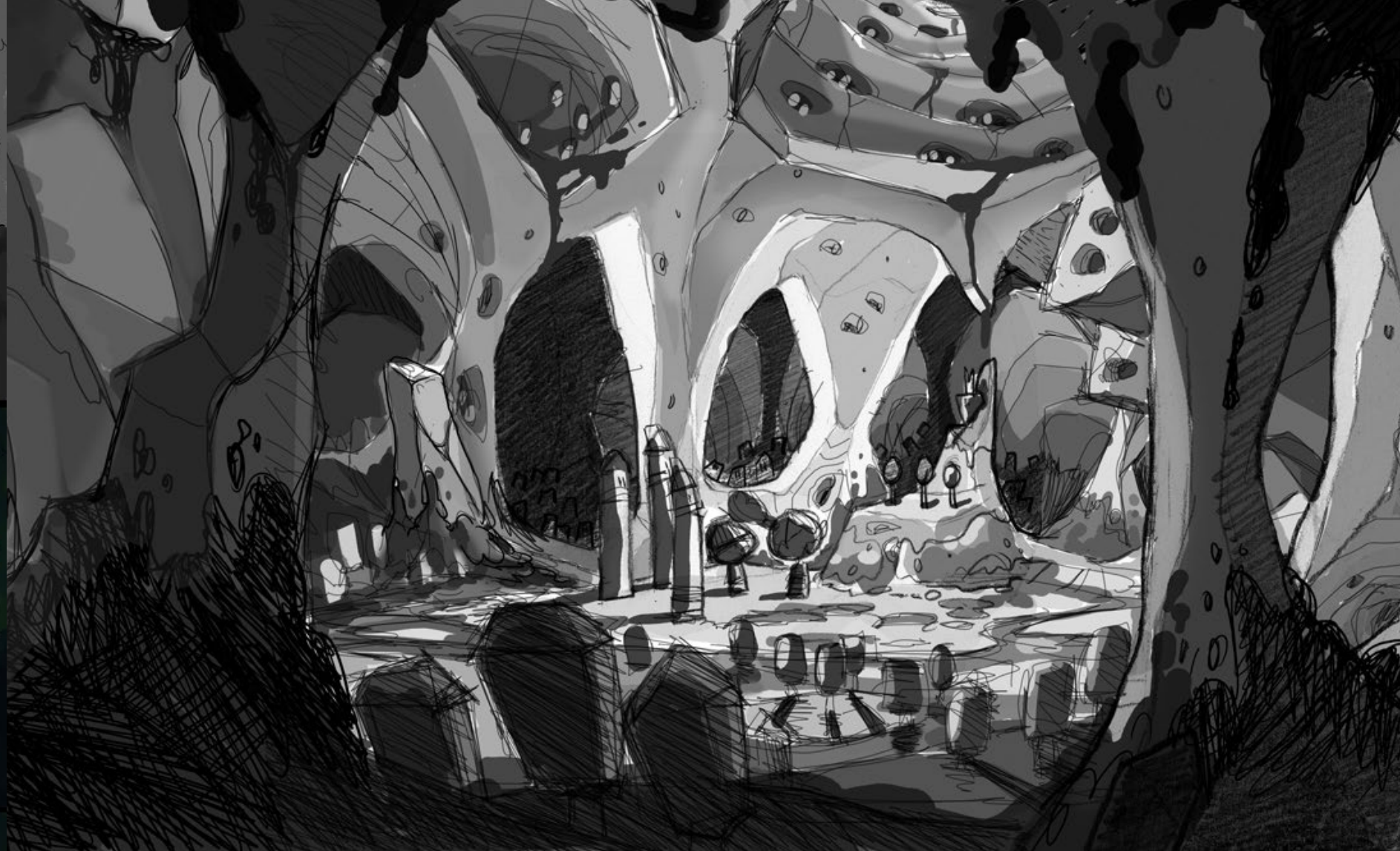
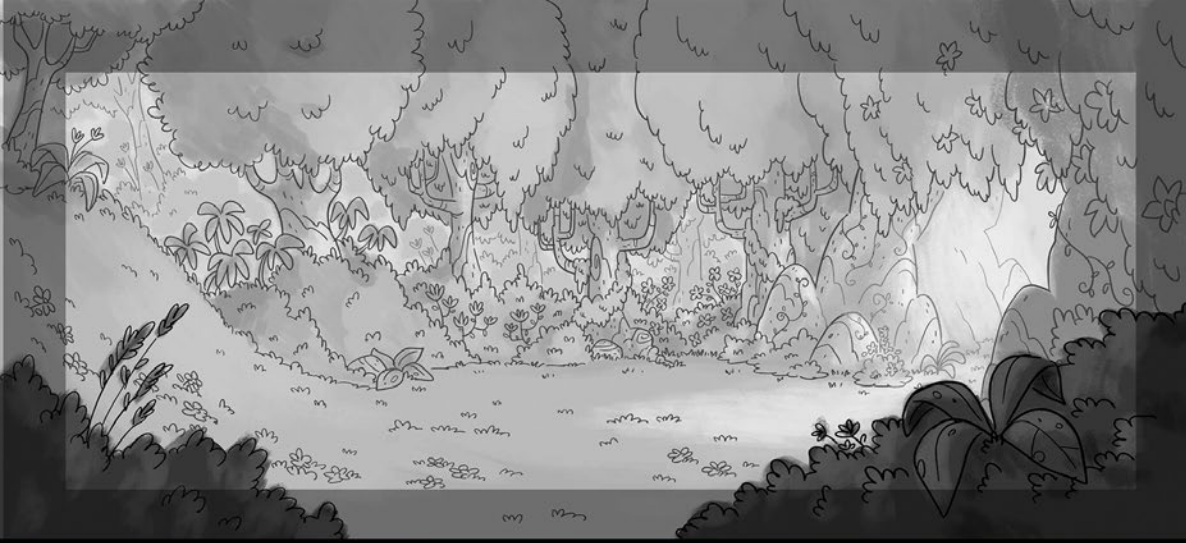
Para la animación utilizamos el software Harmony de Toon Boom, con una mezcla de animación cut out y tradicional. Los escenarios son finalizados con pintura digital en Adobe Photoshop. Las locaciones son más fantásticas de las que vemos en la serie, con mucho más contraste, luz, sombra y profundidad, para aumentar la sensación de inmersión. Para el storyboard y animatic usamos el Storyboard Pro también de Tonn Boom y la postproducción es en Adobe Premiere.

¿Qué puedes comentar sobre la dirección de arte?

Para llenar una pantalla de cine nos pareció necesario tener una imagen más detallada. De esta manera, buscamos una resolución muy alta, haciendo todo en 4K,

Sobre el soundtrack de la película ¿cómo se desarrolló?

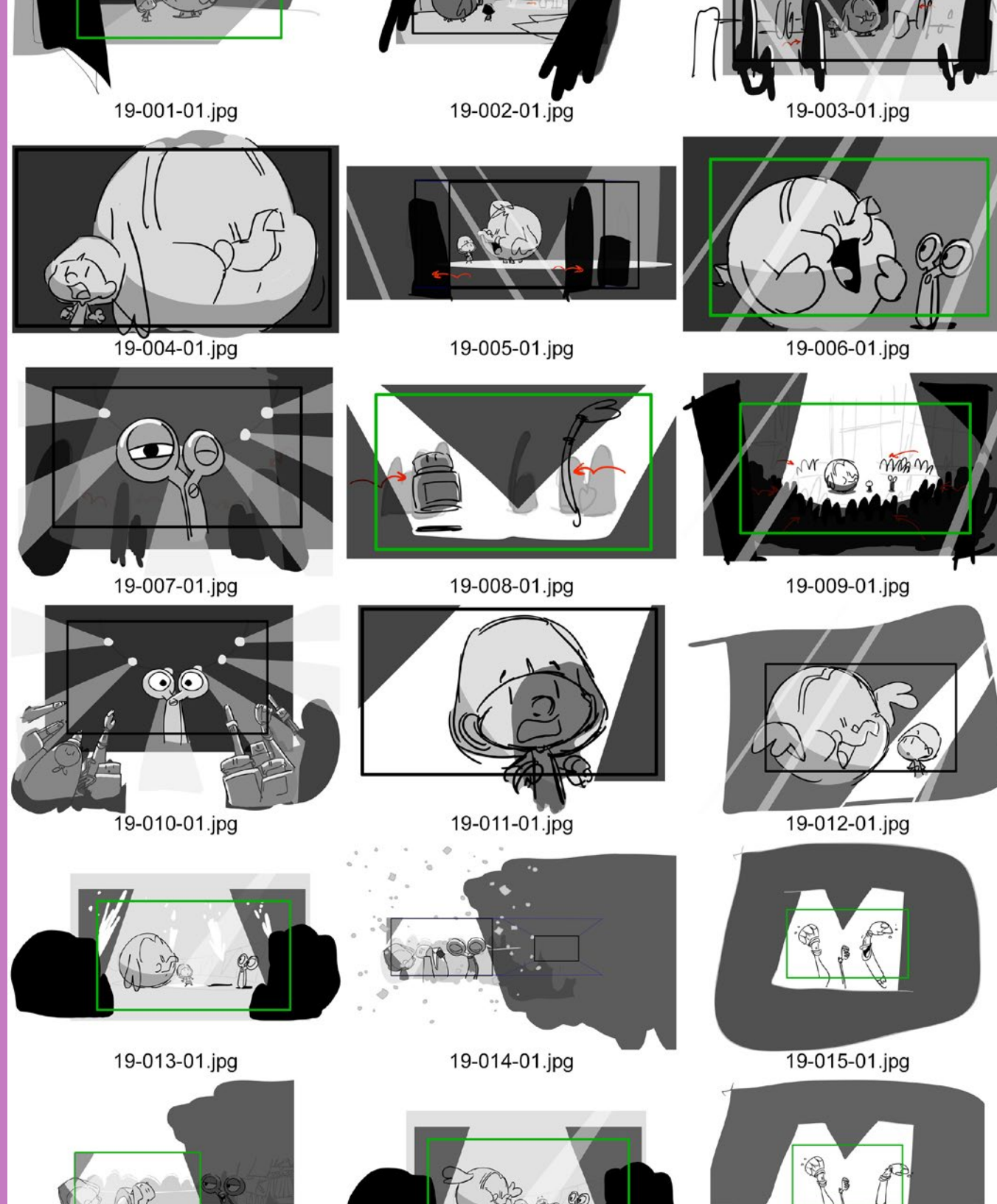
Hay siete canciones inéditas que fueron compuestas exclusivamente para la película así como todo el soundtrack, una obra increíble de Christiaan Oyens, que vive actualmente en Londres pero tiene una trayectoria muy importante como músico acá en Brasil. Él compuso las canciones hace unos diez años, partiendo de las letras en inglés de Clive Endersby, guionista junto con Claudia Breitman, o sea desde que empezamos a definir el guión de este proyecto. Desde entonces manejamos la animación de esas canciones nada más que con una guía grabada de voz y guitarra para animar bien el lipsync.



Para la banda sonora, yo editaba el animatic con referencias temporarias de otras películas (hasta de nuestra propia serie) que le daban la inspiración y el tono emocional de cada escena, y con eso hacía su propuesta para cada momento, en una versión digital de la orquesta. Sobre eso teníamos discusiones y de ahí salía la composición final, todo a la distancia, por videoconferencias y envío de archivos. Después fuimos a musicalizar la partitura completa a la Orquesta Filarmónica de Praga, también transmitida por video para nosotros y manteniendo nuestra comunicación por conferencia en tiempo real. O sea, toda la banda sonora fue orquestada y esto le da una calidad muy importante para las salas de cine, te sientes como en el medio de la orquesta con todo el sonido mixado en 5.1. Me gustó tanto que la banda sonora se ve presente en casi toda la obra.

Para finalizar, ¿qué reflexiones puedes compartir a partir de esta película?

También como en la serie, a través de estos personajes buscamos siempre hablar de cómo podemos manejar nuestros problemas con más afecto, usando la amistad como un camino positivo para desarrollar empatía por las otras personas. Tanto yo, cómo el productor ejecutivo, André Breitman, y la co-creadora y co guionista Claudia Breitman, coincidimos en pensar que se trata de un tema muy relevante hoy día, por toda la polarización que vivimos en el planeta. También es una coincidencia que hable sobre la distancia que sentimos de gente muy querida y los reencuentros, un tema tan actual en finales de una pandemia. La gente se está empezando a encontrar, y muchos se reencontraron justamente en el cine.



Por otro lado, hay un asunto sobre las políticas públicas nacionales para la cultura y el cine que es fundamental. Nosotros acá en Brasil vamos a tener un año muy interesante, hay al menos unos diez títulos de largos de animación que se estrenarán, un hecho histórico y sin precedentes, como debe ser para cualquier país en el mundo. No hace falta decir cómo eso es importante no solamente para toda una cadena de profesionales, técnicos y artistas que viven de eso, sino también para la identidad cultural de un pueblo que busca posicionarse en el escenario mundial, y como una etapa para contribuir en una industria que maneja millones de dólares internacionalmente. Hay mucho trabajo, mucha ganas y energía involucrados para llevar al mundo nuestras historias, y competir con producciones con presupuestos

100 veces más grandes, especialmente cuando hablamos de distribución. Más allá de los retrasos provocados por la pandemia que frenaron algunos estrenos en los últimos años, hay que entender ese fenómeno como el resultado de una inversión y del desarrollo de leyes y políticas estructurantes que el gobierno venía haciendo en el sector desde 2004. Gracias a eso vivimos una época fértil que aún fructifica. Desafortunadamente estas políticas fueron interrumpidas, vaciadas, y muchos procesos suspendidos por persecuciones políticas o ideológicas, acción directa o indirecta del gobierno actual. Entonces ese árbol frondoso no representa nuestro momento más actual, es muy posible que no vuelva a repetirse tan temprano en los próximos años. Es un daño muy difícil de revertir. **SM**



TRUNK TRAIN

Zé Brandão

“«Trunk Train»: Gajah y sus amigos llegan a la pantalla grande con una nueva aventura musicalizada y con lecciones sobre la amistad”

De la noche a la mañana, se viraliza un meme que hace que Gajah, un elefante amarillo con pérdida de memoria se vuelva muy famoso y deje de lado a sus amigos. En paralelo, la ciudad ha presenciado desapariciones de distintos animales que la habitan por lo que, dadas las circunstancias, Gajah se convierte en el principal sospechoso de los crímenes. Sus viejos amigos son los únicos que le creen y que estarán dispuestos a resolver el caso con él.

Por Leslie Salazar





Basada en la serie homónima, “Trunk Train, la película” trae de vuelta a Gajah, el elefante amarillo, Duda, la osa hormiguera vegetariana y a la Reina Termita junto a su colonia, en una entretenida aventura en la que el protagonista vivirá los placeres y sinsabores de la fama, además de ser señalado como el principal sospechoso de misteriosas desapariciones. La película se asienta con un precedente exitoso: la serie “Tromba Trem”, como se titula originalmente, fue estrenada en 2011 por TV Cultura y TV Brasil, y transmitida a toda Latinoamérica a través de Cartoon Network y Boomerang, además de ser transmitida para todo el territorio a través de Netflix hasta finales de 2021. La serie, que se suma a otras exitosas animaciones infantiles como “Hermano de Jorel” (2014), fue creada por el director brasileño Zé Brandão, quien también es fundador y director creativo de Copa Studio.

Brandão inició en animación de manera autodidacta; antes de eso, desde su formación académica como periodista, partió trabajando en diseño web, ilustración y publicaciones gráficas para periódicos. Su primera experiencia en animación fue al entrar al canal TV Globo a inicios de los años 2000, el canal más grande de Brasil, y a partir de ahí se introdujo en el mundo de la animación digital, literalmente aprendió haciendo y experimentando en la técnica. En 2009, se encaminó a levantar Copa Studio, dedicada a la producción de cortos animados y que en 2010 ganó la competencia más grande de series animadas en Brasil, cuyo premio permitió financiar la creación de la serie “Tromba Trem”. Copa Studio ha animado películas para terceros, siendo “Trunk Train” el primer largometraje propio de la casa de

animación, y que se encuentra disputando el premio a Mejor Largometraje de Latinoamérica y España del 11vo Festival Internacional CHILEMONOS.

¿Cómo se relaciona la propuesta de la película con la trama de la serie “Trunk Train”?

La película está en el mismo universo de la serie, con los mismos protagonistas que de hecho están interpretados por los mismos actores de voz en ambas producciones. Cuando pensamos en hacer una película, quisimos que esta fuera independiente, por lo que no necesitas saber de la serie para verla, pero si ya la conoces, a lo largo de la película encontrarás algunas pistas o fan service. De todas formas, es una película autónoma de la serie y realmente tratamos de hacerla como largometraje en términos narrativos, no queríamos que pareciera un episodio muy largo, sino que hacer una aventura más elaborada y divertida, con mucha más música.

La inspiración para la serie es por el hecho de que me siento como un extranjero en mi propia ciudad, yo no nací en Río de Janeiro, y si bien vivo aquí desde hace más de 20 años sigo sintiéndome como un forastero de cierta forma: siento que pertenezco a la ciudad, pero al mismo tiempo aún estoy aprendiendo sobre el lugar. Entonces eso se refleja en Gajah, el protagonista: él cae desde un dirigible en Latinoamérica, claramente no es originario de la región, es un elefante por lo que debe provenir de Asia, pero es un misterio porque en la caída se golpeó la cabeza y perdió la memoria, la serie transcurre recorriendo en el tren un lugar de Latinoamérica en cada capítulo tipo roadtrip, y la película conserva ese formato.

Teniendo en cuenta lo anterior, ¿cuáles son las novedades que el público podrá disfrutar en esta película?

La película tiene un gran giro argumental en la mitad, y ahí la trama se convierte en algo más que no debería revelar porque va a arruinar la diversión, pero a raíz de esto todo cambia para siempre y para todos los personajes. Es una historia compleja, y por eso la película tiene más minutos de lo que yo tenía planeado.

Para mi, una de las novedades de “Trunk Train”, en comparación a otras producciones del estudio, es que esta es la pieza musical más grande que hemos hecho, tenemos muchas canciones a lo largo de la película, por lo mismo no puedo esperar a que vean la versión en español cuando esté disponible.

¿Cómo fue el proceso de animación?

Esta es la primera película que Copa Studio hace de forma completamente independiente, no tuvimos intervención de equipos creativos externos, pero no había libertad absoluta porque teníamos que asegurarnos de ser fieles a la propuesta inicial de la serie, así que tuve que tomar muchas decisiones creativas para mantener el tono y el humor ya propio de “Trunk Train”, ya que podríamos haber hecho una propuesta más “de autor” en lo artístico, alejada del carácter pop de la producción principal.

Para la animación, no reutilizamos ningún boceto o diseño de la serie, creamos todo desde cero, incluyendo los diseños de los personajes. Durante la producción, se planteó que todos los aspectos de la película debían ser 30% más complejos que la

animación de la serie, y eso debía reflejarse en el diseño de personajes, riggs, fondos, música, guión, todo.

La animación completa se hizo en Toon Boom Harmony, por lo que su técnica es 2D digital que trabajamos en detalle para que no se viera tan cut-out, y que luciera lo más “cuadro a cuadro” posible. El proceso desde los primeros fondos hasta la última entrega de composición tomó un año y medio. También es importante mencionar que, en realidad, la película estuvo unos 10 años en proceso, en términos de que el primer borrador del guión lo hice en 2010, estuvo guardado en el baúl y salió a la luz un año y medio después.

¿Qué referencias artísticas se tomaron para desarrollar los distintos ámbitos del largometraje?

Para los fondos utilizamos muchas fotografías, ya que en la película se recorren distintos lugares de Sudamérica: hay un lugar especial, que es un cementerio de trenes que está cerca del Salar de Uyuni, en Bolivia, que utilizamos como inspiración. Rediseñamos el tren de la serie para la película, tomamos varios planos mecánicos de locomotoras antiguas como referencias para hacer una propia, que no luce igual a ningún tren existente.

En general, creo que estamos influenciados por todo el contenido que consumimos, pero no creo que haya una pieza de animación específica que haya sido la inspiración principal, son tantas cosas que no podría indicar una a una. También hubo mucha inspiración en los programas de televisión sobre chismes de farándula, el formato fue utilizado porque hay un





segmento en la película donde se habla de la carrera de nuestro protagonista.

En cuanto a la música, hay mucho amor e inspiración en el Rythm & Blues, Funk, Soul, tanto estadounidense como originario de Brasil, y en algunos pasajes las canciones son más electrónicas, basadas en el trabajo de Daft Punk y electrónica francesa en general; también compusimos una balada inspirada en la música country brasileña.

En relación a lo anterior, ¿qué otros detalles puedes entregar sobre la composición musical? Considerando que es un aspecto principal de la película.

En un momento en que estaba esperando un vuelo retrasado, pensaba en la película y me pregunté en qué lugar del panteón de largometrajes animados brasileños debería estar “Trunk Train”, y pensaba “Esto no es ‘El niño y el mundo’”, que es la película

más grande de animación que tenemos, y que incluso compitió en los Premios Oscar. Pero no podría estar junto a ella porque, en este paisaje pop que construimos, ¿cómo “Trunk Train” puede marcar la diferencia? Estaba escuchando música, como siempre, y visualizaba el tren, que en este caso es a vapor y por lo tanto produce una gama de sonidos y ritmos propios, ¿cómo esto podría transmitirse en el sonido?

Pensé que podríamos tratar de hacer un musical, sin embargo, no me gustan aquellos musicales en los que tienes una canción para absolutamente todo, para mí más bien son piezas a lo largo de la película. Me junté con algunos compositores y escribimos nueve canciones, sabíamos perfectamente en qué parte de la película se iba a calzar cada pieza, los temas musicales siempre deberían entregar información al espectador y fomentar el progreso en la trama, no puede ser algo aleatorio; al mismo tiempo, la idea era que las canciones

podieran sostenerse por sí solas fuera de la película. Fue todo un desafío que tuvimos que desarrollar a la par con el guión y el storyboard, y me encantaría lanzar un disco con el soundtrack de la película.

¿Cómo visualizas el proceso de la película? ¿Cuáles son tus reflexiones al respecto?

Ha sido un enorme proceso de aprendizaje, tanto para mí como para todo el equipo. Hay un montón de cosas que haré de manera diferente en nuestras futuras producciones, así como hay cosas que haré exactamente de la misma forma porque funcionaron muy bien. Una de las cosas que aprendí es que, a pesar de que volvía al guión muchas veces, en realidad podría haber invertido aún más tiempo en desarrollarlo, porque entré a esta industria con una formación en animación, y creo que a veces estábamos tan ansiosos por pasar al proceso de animar, que no trabajamos el guión tanto como deberíamos, porque una vez que se ha hecho la

animación es muy difícil aplicar cambios, pero creo que lo trabajamos lo suficiente como para que la película no tenga grandes huecos argumentales.

Es una película muy ambiciosa en términos de guión y todos sus agregados, teníamos que ser muy claros porque se trata de una producción dirigida a niños y niñas. Además me encantó hacer música para una película, y espero poder volver a hacerlo muchas veces más.

¿Qué mensaje quieres dejarle a la audiencia con el largometraje “Trunk Train”?

El mensaje principal de la película es que está bien si quieres elegir a tu propia familia, en el caso de que no te sientas cómodo en la familia con la que se supone que debes estar, o que llegues a un lugar donde tengas que construir tus relaciones sociales desde cero, y a partir de ahí aprender a lidiar con las diferencias que puedes tener con los demás, incluso si se trata de una familia compuesta por un elefante, una colonia de termitas y un oso hormiguero. Este es el tema principal de la serie y deriva en la película de igual manera, porque en algún punto Gajah, el protagonista, se obsesiona tanto con la fama que se olvida de quienes lo han



acompañado de forma incondicional, lo que a mi parecer es un tema muy latente en la actualidad.

Para finalizar, ¿en qué proyectos están trabajando actualmente en Copa Studio?

Estamos desarrollando un especial de la serie “Hermano de Jorel” para Cartoon Network y HBO Max; además estamos avanzando en lo que sería el proyecto más grande del estudio hasta el momento, que es para una importante plataforma de streaming que aún no podemos revelar. Por otro lado, tenemos varias propuestas animadas que están en sus primeras etapas, así como servicios de animación para terceros que necesitan un estudio para concretar sus ideas. Y, por supuesto, sigo trabajando en Estúdio Escola de Animação, fundada en 2012. Para nosotros es muy importante ya que es una escuela gratuita para sus estudiantes, por lo que tenemos que estar constantemente buscando auspiciadores para que la escuela continúe su labor y siga creciendo, los docentes son profesionales de Copa Studio y todos los años se lleva a cabo un arduo proceso de selección: tenemos aproximadamente 400 postulaciones para 45 cupos, por lo que es una labor fundamental para mi. **SM**





VALENTINA

Chelo Loureiro

“Un retrato inclusivo del síndrome de Down: Superando los obstáculos y siguiendo sueños en «Valentina»”

Valentina aprenderá, gracias al apoyo y enseñanza de su querida abuela, que nada debe detener su sueño de ser trapecista, pues si mantiene la ilusión, las ganas de aprender y la perseverancia necesaria para enfrentar cualquier dificultad, podrá conseguir lo que se proponga.

Por Tania Zambrano Aguilera





La película española que nos muestra las vivencias de una pequeña que vive con síndrome de Down, “Valentina”, estrenada en diciembre del año 2021 y galardonada en los Premios Goya como mejor película de animación, será parte de la competencia de largometrajes de Latinoamérica y España, de la 11 va versión del Festival Internacional de Animación Chilemonos.

Chelo Loureiro, directora y guionista de la película, tiene una gran trayectoria en producción de obras animadas. Sus primeros trabajos en esta área comenzaron en el año 2000 de una forma casi accidental, aunque siempre su camino estuvo ligado a la industria cultural. Ha participado en diversos proyectos, tales como “Unicorn Wars”, “Carne”, “La tropa de trapo en la selva del arcoíris”, entre muchos más, pero siempre deseó realizar una producción que abordara la temática de la discapacidad, un sueño que logró concretar gracias a “Valentina”.

¿Cómo nació la historia de “Valentina”?

Yo quería contar una historia acerca de la inclusión, sobre todo dirigida a la infancia. Esto está muy presente en mi vida, porque tengo una hermana con discapacidad, entonces esta situación siempre estuvo normalizada dentro de mi núcleo familiar; pero cuando salí por primera vez con ella a la calle, empecé a ser consciente de que para los demás era una persona diferente y que no la trataban igual que a mí.

Por otro lado, el síndrome de Down lo conocía bastante bien gracias al trabajo con algunas asociaciones, y yo quería que la protagonista tuviese una discapacidad que fuera reconocida; porque yo parto de la base de que todos tenemos alguna discapacidad, solo que muchas no son visibles o las sabemos disimular muy bien. Sin embargo, cuando tienes una afectación que es obvia, que es visible a los ojos de los demás, el trato de todos cambia. Decidí que la protagonista tuviese este síndrome

porque, aparte de ser algo visible, también son personas muy inteligentes, conscientes de su diversidad funcional pero súper empáticas y que buscan ser tratadas igual que los demás, no se les puede infantilizar. Saben lo que les gusta y quieren tomar sus propias decisiones, aunque muchas veces no se les dé esa oportunidad.

¿De qué manera se vivió la inclusión dentro del equipo que realizó el cortometraje?

Tenía claro que la voz de la protagonista debería ser interpretada por una niña con síndrome de Down. Sería un fraude que en el argumento esté presente la defensa de la inclusión y decidir que una actriz doblase su voz. Las personas con este síndrome tienen dificultades con la dicción y no fue fácil encontrar niñas que pudiesen realizar este trabajo, pero, tras un largo casting, encontramos a Pepa Lockhard y Lucy Serén, las dos niñas con síndrome de Down que hicieron la versión original en gallego y castellano, y con la ayuda de logopedas y de una dirección de interpretación, consiguieron hacer un magnífico trabajo.

Pero esta decisión fue muy cuestionada por miembros del equipo, quienes creían que no podíamos utilizar sus voces con el argumento de que las voces, en el cine, deben entenderse muy bien, algo que es cierto pero, por encima de esto, el cine debe transmitir verdad, y en “Valentina” fueron ellas las que, desde mi punto de vista, dieron verdad a la película.

Tampoco he utilizado actrices para dar voces a personajes infantiles, al contrario, busco niños, quienes efectivamente no son profesionales, pero tienen más verdad. En general, los niños no hablan bien y yo nunca elimino esas equivocaciones, las dejo ahí, porque ellos hablan así. Lo mismo sucede con Pepa y Lucy, hay palabras que repiten porque no son capaces de pronunciarlas bien, y esto ha ayudado a dar credibilidad a la protagonista.

¿Qué puedes contarnos acerca del desarrollo y los aspectos técnicos que componen el largometraje?

Yo no me dedico al diseño y aunque puedo hacer cosas, considero que hay gente que lo hace muchísimo mejor que yo. En ese sentido, tenía claro que quería buscar a un profesional con personalidad, por eso elegí a David Pintor, un ilustrador que hace todos los días la viñeta gráfica de un periódico acá en Galicia. Él tiene un estilo propio que a mí me encanta y, además, yo quería hacer “Valentina” en 2D, por lo que empecé trabajando con él todos los diseños. Así, hicimos muchísimas Valentinas hasta que por fin salió la Valentina que buscábamos y que nos encantó. El problema fue que David tiene un trazo muy característico, lo que nos obligaba a buscar un equipo de animadores que pudiese imitarlo, lo cual era muy difícil y costoso. Entonces, desde el estudio de animación propusieron hacerla en 3D. La verdad es que a mí me costó muchísimo tomar esa decisión, porque me

encanta el 2D y yo quería hacerla con esa técnica, pero hicimos unas pruebas en las que trabajé con Alberto Taracido, quien es un gran dibujante y animador, y que consiguió adaptar esos personajes en 2D a 3D, respetando escrupulosamente los diseños de David Pintor, como los cuadros de expresiones de Valentina sobre el volumen. Ahí me gustó y dije “adelante, vamos a hacerlo”. Y la verdad es que quedé super satisfecha con ese trabajo y el look final de la película en 3D. En cuanto a los softwares, animamos con Autodesk Maya, también utilizamos Shotgun para llevar el control de la producción y que así todos tuvieran acceso a las últimas revisiones de los planos.

¿Cómo afectó la pandemia a la producción de “Valentina”?

Fue un problema muy grave y que nos perjudicó muchísimo. Ya llevábamos un año de preproducción, en donde grabamos todas

las canciones de la película y las voces, dado que yo siempre animo sobre las voces definitivas, no sobre referencias. Y cuando por fin teníamos todo para empezar a animar y a todo el equipo reunido, llegó la pandemia.

Todo el mundo sabe que se puede teletrabajar en animación; sin embargo, creo que cuando estás haciendo un proyecto es mucho mejor estar en un estudio con todo el equipo, así cuando explicas una cosa lo escucha todo el mundo o si hay que tomar alguna decisión, todos pueden intervenir. Todo eso es más difícil si cada uno está en su casa, pero con la pandemia no nos quedó otra opción.

Pasando a otro punto, ¿cómo fue el proceso de composición de la música para el largometraje?

Una de las cosas que tenía claro era que quería hacer un musical. A los niños y niñas les encanta la música y, sobre todo, cantar. A





pesar de que recuerdo que, en un foro, alguien dijo que si querías que un producto se vendiera bien a nivel internacional, no podías incluir canciones debido a que estas requieren ser dobladas en las lenguas de cada país, lo que encarece de forma importante la obra. Y eso a mí me parece tremendo, el que estemos condicionando el ocio de nuestros niños por una cuestión económica. Entonces yo dije “tengo claro que quiero hacer un musical, quiero hacer canciones, y tal vez no se venderá tan bien, pero la peli es mía”.

Dentro de la película, hay una canción de Miliki, a quien le quise hacer un homenaje pues para mí es una persona con un talento increíble, y hay otra de su hijo Emilio Aragón. Las demás canciones, las realicé en un trabajo en conjunto con Nani García, compositor de la banda sonora que ha hecho un enorme trabajo, haciendo crecer la película exponencialmente. Yo no soy letrista, es la primera vez que escribo la letra de unas canciones, y encontrarme a niños cantándolas aún me parece algo milagroso, me emociona profundamente.

Para finalizar, ¿en qué proyecto estás trabajando actualmente?

Estoy trabajando con Isabel Helguera en una película que esperamos esté lista el próximo año. Se titula “El sueño de la sultana” y es de una belleza incommensurable. Es una película feminista, muy autoral de la directora, basado en un cuento de Rokeya Husein, una escritora bengali, que fue publicado en la India en el año 1905. Es una utopía, un mundo al revés donde las mujeres son las que están al mando de los países y los hombres son los que están en los hogares, realizando las labores domésticas. Este cuento, que descubrió Isabel en una librería, la inspiró y dio pie a reflexionar sobre la situación de las mujeres en las diferentes culturas, creando una historia de animación fantástica, muy hermosa. Cuanto más avanza en su ejecución, más segura estoy de que esta película conseguirá realizar un recorrido en festivales muy importante. **SM**





BOB CUSPE - NÓS NÃO GOSTAMOS DE GENTE

César Cabral

“«Bob Cuspe: no nos gusta la gente»: una reinterpretación libre de la obra de Angeli, ícono gráfico de la escena punk brasileña”

En medio de un desierto post apocalíptico se encuentra Bob Cuspe, un viejo punk que está tratando de sobrevivir en este ambiente hostil e intentando escapar de él. Sin embargo, este universo no es más que un purgatorio en la cabeza de Angeli: un autor de historietas que está en plena crisis creativa, de la que se ha gestado este universo en el que sus personajes tienen conciencia propia y pueden cuestionar a su creador.

Por Leslie Salazar



Por supuesto, yo quería crear un guión ficticio, no un proyecto documental, pero desde el comienzo supe que este material sería necesario para crear una historia sobre un autor que es muy famoso por matar a sus personajes, por lo que quería investigar qué había en la mente de Angeli. Planteé un modelo de entrevista holgado tipo conversación, en la que hablamos de un montón de temas inusuales, y con ese material trabajamos el guión en dos líneas: la primera es documental, acerca del creador, y la segunda es sobre Bob Cuspe, el personaje más importante de la obra de Angeli. El material fue editado y mezclado para obtener un guión elaborado, el cual trabajamos hasta el final de la producción y que se podía reescribir constantemente.

Ivan: Ya habíamos trabajado con Angeli en el corto de Rê Bordosa, y él estuvo de acuerdo en hacer la película. Dijo “Hagamos algo que se encuentre con la persona real, Angeli, y su biografía”. Empezamos con la animación pero en un punto decidimos trabajar más sobre la crisis creativa del autor. Angeli es genial, él no es tan malo o duro como lo mostramos en la película, de hecho es una persona encantadora, pero quisimos darle una vuelta y hacerlo más como “Estoy harto de la gente, no quiero hablar con nadie”. Tomamos sus diálogos y exageramos ese carácter un poco, que se complementa con la crisis en que está pensando en matar a Bob, uno de sus personajes más exitosos.

¿Cómo aterrizaron la obra en papel de Angeli a la animación en stop-motion?

Cesar: El primer desafío era crear un diálogo en base a lo que teníamos: invité al director de arte Daniel Bruson, el mismo que trabajó en el corto de Rê Bordosa y creamos marionetas 3D, esa parte fue muy difícil porque los personajes de Angeli son 2D, sin perspectiva y esas cosas, entonces teníamos que

pasarlo a modelos 3D, imaginar cómo quedaría en stop-motion y luego crear el diálogo. Después de eso empezamos a producir a los personajes; algo importante de destacar es que es la primera vez que usamos programas 3D para modelar algunas partes de los personajes, como la boca para sincronizar con los diálogos. Cada puppet tenía alrededor de 200 piezas para la cara, y para animar se utilizaron grabaciones de personas como referencias, ya que se buscaba conseguir una apariencia realista de movimiento, no tan «cartoon». En el set, estuvimos tres años animando, con un equipo de 50 personas trabajando todos los días, y desde la preproducción hasta la postproducción fue un total de cinco años, terminamos la animación una o dos semanas antes de que se declarara la cuarentena, y tuvimos que empezar la postproducción en esta nueva realidad.

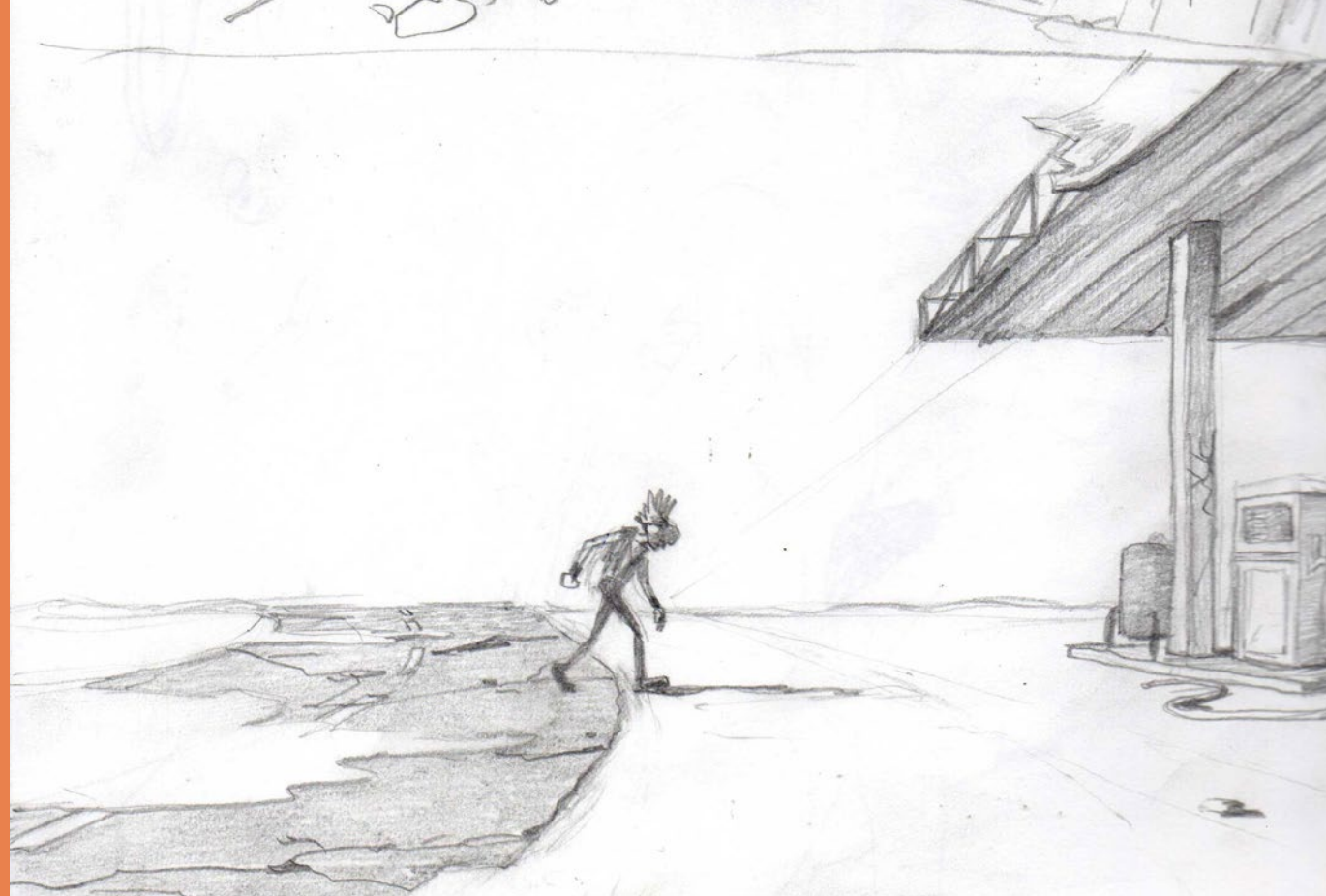
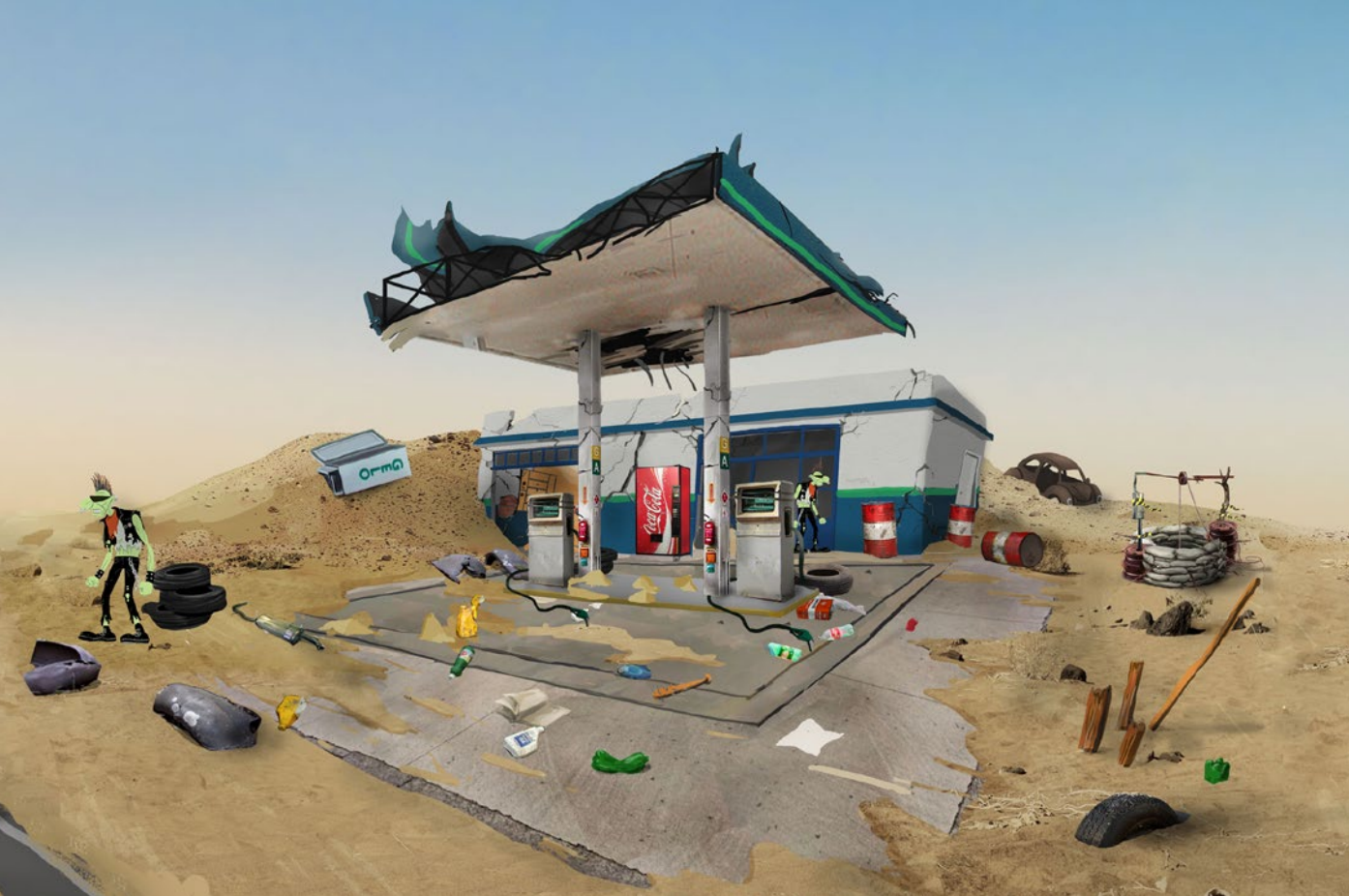
¿Con qué recursos se completa este universo punk? Tales como arte y música.

Cesar: Creamos con referencias de los años ochentas y noventas. Intentamos dibujar a Bob, tanto la versión original de Angeli como una propia, nuestra principal referencia fue Iggy Pop, por ejemplo, con los músculos.

Ivan: También tratamos de crear dos mundos con música, uno es punk, y el otro es con música pop, y es muy importante porque se conduce a un diálogo entre ambos universos, tenemos a Angeli en su crisis, escuchando algo de pop y pensando en matar a Bob. Para la parte punk, nos decidimos por algunas buenas canciones brasileñas de bandas punk que pudieran evocar este periodo de tiempo.

Cesar: En la línea pop, la gran estrella es Elton John. Intentamos comprar una canción de él pero... Él no estaría interesado (risas), y tampoco teníamos dinero





para comprarla. Y trabajamos con un compositor, que también creó música entre estos dos mundos, su idea era como una ópera punk.

En cuanto a lo anterior, ¿cómo fue el desarrollo de sonido?

Cesar: Los chicos crearon todo, intentamos crear un mundo real y estos sonidos necesitaban ser reales. Todo, incluso la vestimenta se hizo bajo ese concepto, no exagerar los rasgos para crear la animación, pero sí construir una realidad. El tipo de sonido estaba acostumbrado a trabajar en live action, le dije “Necesitamos crear algo verosímil, pero no exagerado”.

Ivan: De lo que recuerdo, creo que lo más difícil de todo fue fabricarlo de forma que no fuera un accesorio, queríamos que fuera lo más cercano a la realidad. Y es difícil, porque los chicos de sonido a veces se encontraban en un horizonte de infinitas posibilidades. El punto es que a veces nos daban mucho más de lo que esperábamos, entonces nos veíamos obligados a limitarlos, pero los chicos son geniales e hicieron un trabajo fantástico.

¿Cómo se obtuvo el financiamiento para concretar el largometraje?

Ivan: “Bob Cuspe” es el orgullo de Coala Filmes, ya que gran parte del dinero para financiar la película viene del estudio, y también a través de fondos estatales como el Fondo Nacional de Cine, el Fondo de la ciudad de Sao Paulo, entre otros. Cuando empezamos el proyecto en 2012, había un gobierno muy interesado en fomentar el cine, por lo que las empresas públicas también estaban invirtiendo en eso, como Petrobras, pero actualmente este tipo de iniciativas ya

no existen. Hoy en día es completamente diferente, estoy feliz de decir que lo logramos, pero ya hacia el final de la producción el dinero tampoco fue suficiente.

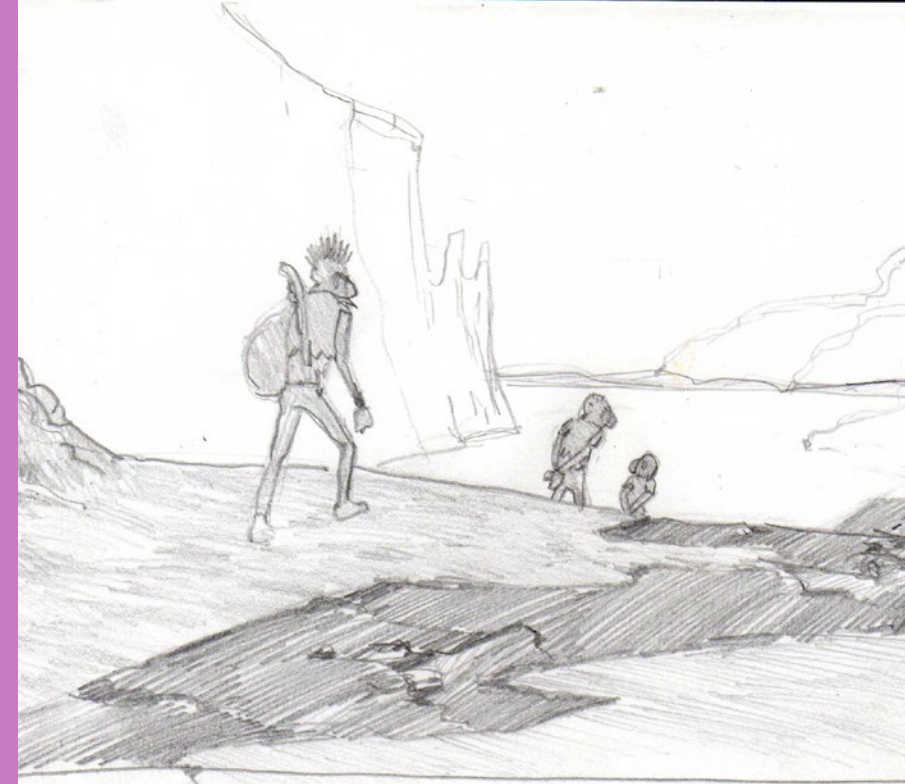
Cesar: El verdadero presupuesto que teníamos era cercano al millón de dólares, y terminamos la película con ese monto, pero no costó menos de un millón y medio. Hoy en día, creo que habrían sido unos tres millones de dólares, pero lo hicimos con un millón sumado a los socios. Y por supuesto utilizamos equipos propios del estudio, como cámaras e iluminación.

La película se estrenó en Annecy el año pasado, y ha tenido un recorrido extenso en festivales de todo el mundo, ¿cómo ha sido la recepción del público? ¿Se cumplieron las expectativas que ustedes tenían?

Ivan: Queríamos mostrarle la obra a la gente, en especial a los jóvenes, no estábamos seguros de poder alcanzarlos porque Bob Cuspe directamente es para tipos mayores como nosotros, los fans. Entonces una cosa que queríamos era comunicarnos con la juventud, porque nosotros fuimos jóvenes y adoramos a Bob Cuspe, y estamos felices porque hasta ahora el público ha disfrutado mucho la película.

Cesar: Y al mismo tiempo queríamos mostrar este movimiento punk y qué significa ser punk, no en la forma estereotipada, pero más acerca de la convicción de enfrentar este mundo e intentar cambiar las cosas. Y por supuesto trabajamos para crear una película que representara a Angeli, eso lo tuvimos en mente todo el tiempo.

Ivan: Y funcionó, en las exhibiciones la gente se acerca y nos dice “Nunca había escuchado sobre Angeli antes pero es genial” o “Me gustaría leer sus historietas”.



Es divertido porque por ejemplo estuvimos en la preselección para entrar a los Oscar, no fuimos nominados pero tuvimos que ir a Los Ángeles, a mostrar esta película, que es tan punk y que la gente tenga que discutir sobre la película... Fue gracioso (risas).

Y sobre Angeli, ¿cuál fue su nivel de influencia en la película? ¿Qué le pareció el resultado?

Cesar: Él solo vio la película cuando estuvo lista porque así lo acordamos, Angeli nunca puso sus manos en la animación ni le pedimos intervenir después del periodo de entrevista.

Ivan: Llegó ese día y estábamos ansiosos también porque ¿qué pasaría si no le gusta? ¡Pero le encantó! Para ser honestos, amó la película, y los fans también, pero al

principio fue aterrador. No sólo estábamos preocupados de Angeli y de sus compañeros, también nos inquietaban los fans de Angeli porque esa gente es muy loca ¿sabes?, ellos podrían haber odiado todo, podrían haber dicho “¿Qué clase de Bob Cuspe es este?”. Estos personajes son parte de la historia de Brasil, todo el mundo estaba leyendo las historietas en su momento.

Cesar: Y es importante mencionar que logré ganarme la confianza de Angeli mientras hice el corto de Rê Bordosa, se dio la posibilidad de generar cercanía con él. Yo creo que la aproximación desde el corto creó un lazo con Angeli, esto permitió que él creyera en mi trabajo. Cuando empecé me dijo: “Esta es tu película. Buena suerte. Creo en ti y buena suerte, porque creo que has hecho un buen trabajo con mi obra, eso es lo que sentí”.

Para finalizar, ¿en qué nuevos proyectos están trabajando actualmente?

Ivan: Estamos en la adaptación de un libro brasileño, el título para venta internacional es “Un pingüino en un gallinero”, es una coproducción con México, con El Taller de Chucho en Guadalajara, y con Mutante Cine de Uruguay. La película es para niños entre 7 y 10 años, pero la idea es que la disfrute toda la familia, así que estamos trabajando el humor y el lenguaje, algo que César ya ha hecho en otras producciones.

Cesar: Además de este lanzamiento, estamos trabajando una serie con Bill Plympton, un connotado animador independiente. Lo invitamos a Brasil a trabajar como turista y entregar su punto de vista sobre el país, y luego de eso empezaremos la producción aquí. El título es “Bill Plympton en Brasil”, es un proyecto loco y me encanta. **SM**



UNICORN WARS

Alberto Vázquez

“«Unicorn Wars»: una película antibelicista en un mundo en conflicto”

Los ositos y los unicornios viven una guerra ancestral. Entre animaciones clásicas en tonos púrpuras y rosados se cuenta esta historia, que reflexiona sobre el origen común de todos los conflictos bélicos y el mal, pero también sobre los problemas familiares internos, que son también una guerra.

Por Camila Pérez Soto



Esta película española-francesa fue realizada en medio de la pandemia del Covid-19, con todas las complicaciones que ello ha implicado. Es antibelicista, y se estrenará justo en un contexto en el que se vive un enfrentamiento armado en Europa, además de una tensión y crisis que afecta a todos los países en distintos niveles. Su debut mundial será en el Festival de Annecy en Francia, evento en el que estará en competencia. Un mes después será estrenada en Latinoamérica en el Festival Chilemonos, donde también estará compitiendo en la categoría de "Largometrajes". Desde España su director, Alberto Vázquez, entregó detalles sobre esta producción.

El animador estudió Bellas Artes en la Universidad de Valencia, su camino en la animación se inició a

través de los cómics que publicaba en periódicos como El País. Por otro lado ha ilustrado libros como "El evangelio de Judas" y "Alter ego". Hace 12 años, un productor lo contactó porque había visto una de sus creaciones llamada "Psiconautas", de esta conversación nació la idea de hacer un cortometraje y luego una película, fue precisamente ahí que partió su trayectoria en el mundo animado.

¿Qué te apasiona de esta área?

La animación me gusta porque es una mezcla entre mis dos grandes pasiones. Por un lado está el cómic y por otro lado está el cine. Y yo creo que justo en el medio de los dos es donde se sitúa.

¿Cuál es el origen de "Unicorn Wars"?

Primero fue una historia corta de cómics, después hicimos un cortometraje que se llama "Unicorn blood" y ahora, años después, hemos hecho este largometraje. En esta película se cuenta una guerra entre los ositos y los unicornios que habitan el bosque mágico. Es una especie de guerra ancestral donde los ositos consideran al unicornio un demonio que hay que expulsar. Pero en realidad la verdadera historia es una guerra interna entre dos personajes protagonistas, dos ositos que son hermanos mellizos y que llevan una guerra desde que son pequeños por el amor de su madre, por el amor de su familia y una envidia entre ellos. Y entonces esa guerra externa que es ese gran conflicto bélico, se mezcla con una guerra interna de los dos personajes.



¿Cuál fue el objetivo de esta película? ¿Qué deseas transmitir?

El objetivo de esta historia es hacer una película que haga reflexionar un poco sobre lo comentado, sobre el origen de todas las guerras. Pero no solo las guerras externas y los conflictos bélicos, sino también los conflictos familiares. Me gustaba la idea de que estos dos tuvieran una relación y estuviesen entrecruzados en la historia. Es decir, a medida que el conflicto bélico se pone peor, la relación entre los hermanos también empeora. Y todo esto acabará en una gran pugna final, con una reflexión también sobre el origen del mal.

¿Qué técnicas se utilizaron?

La película es muy tradicional en toda su concepción. Es animación 2D y los fondos tienen mucho que ver con ilustraciones de libros. Tienen mucha textura, imitan a la acuarela, tienen un acabado muy manual. La única diferencia con mis anteriores proyectos es que hemos incluido 3D en los unicornios, pero con una apariencia muy 2D. ¿Por qué hicimos los unicornios en 3D? Pues mira, porque salen mucho en la película y hay una gran batalla final que dura 14 minutos en donde hay 25 unicornios corriendo y nos parecía muy difícil animar todo eso en 2D porque los caballos en 2D son complejos. Entonces de esa manera con el 3D podemos clonar y simplificar. Lo que es la preproducción, el estudio de personajes, y el storyboard, está hecho todo en papel.

¿Qué puedes comentar sobre la dirección de arte?

Es un trabajo muy relacionado con el dibujo en papel,



con la ilustración clásica. Tenemos ciertos referentes, por ejemplo, me interesa mucho el trabajo de Mery Blair, que es una, bueno, una concept artist de Disney de los años 50. ¿Sabes? Para mí esto es una especie de Disney pero invertido. De alguna manera es una película muy oscura, una película bastante radical y bastante punk. Su tratamiento es una animación para adultos, no sólo porque se hable de temáticas adultas, sino también por su narrativa. Y bueno, a nivel artístico, a nivel de color, por ejemplo, es interesante el tratamiento que le hemos dado a la película, el bosque también va cambiando de color con las emociones de los personajes. Para mí es importante el uso del color, es decir, me gusta que sea expresivo y simbolista, además que sea narrativo, que vaya con la historia. Es decir, no me gusta el color naturalista.

¿Cómo fue el desarrollo de la música y el sonido?

Tenemos una banda sonora que oscila mucho entre la electrónica, ambient, paisajismo electrónico, mezclado con música sacra. Nuestro músico es Joseba Beristain, y para la interpretación también hemos contado con un orfeón de voces, todo eso para darle ese carácter sagrado y místico a la banda sonora, que al mismo tiempo contrasta con toda esa base de música electrónica. Es una música muy ambiental, no muy frecuente en las películas de animación, que también refleja bastante la locura de los personajes.

¿Cómo fue la producción de la película?

Es una coproducción española y francesa. Es decir, es una película que se ha hecho en cuatro lugares: en La Coruña, que es donde yo vivo, otra parte se hizo en



Bilbao y después en Francia, en dos sitios en París, y en un pueblo que se llama Angulema. Además de esto, ha habido pequeños estudios que nos han ayudado, debido a que todo esto tuvimos que hacerlo en pandemia, todo ha sido más difícil porque había que trabajar a la distancia con mucha gente.

¿Qué reflexiones puedes compartir respecto al contexto de guerra en Europa en el que se estrenará la película?



Me da mucha lástima y me da muy mal rollo que ocurra todo esto al mismo tiempo que sea una película bélica. Pero esta producción es completamente antibélica y reflexiona sobre el origen común de todas las guerras y del absurdo, que al final todas las guerras tienen que ver con conflictos político-económicos. La única guerra que debería existir sería la guerra entre unicornios y ositos. Una parodia de la guerra, ¿no?. Evidentemente es un conflicto que está siendo muy complicado y que nos va a afectar a todos a nivel mundial, en el mundo globalizado en qué vivimos ya está afectando a nivel económico a muchísimos países. Y bueno, y luego está todo el horror de una invasión y todo lo que ello conlleva, una guerra militar. Espero que se acabe cuanto antes.

Para finalizar, ¿Qué mensaje podrías darle a animadores que están empezando?

El único mensaje que puedo dar es que si te dedicas al arte hay que vivir para el arte. Es decir, hay que dibujar mucho, ver muchas cosas, viajar bastante para poder ver otros trabajos, ir a festivales, hablar con productores, saber cómo se mueve este mundo porque es un arte la animación, pero también es una industria. **SM**





LA OTRA FORMA

Diego Guzmán

“El falso paraíso cuadrático en «La otra forma» y la reflexión sobre lo impuesto”

Una persona está apretando las tuercas que tiene puestas a cada lado de su cara. Vive en un mundo distópico de humanos-máquinas que intentan parecerse a un cuadrado, tomando todo lo que la publicidad les vende, como un camino hacia una perfección impuesta. Al principio la gente no hace mayores cuestionamientos a este ideal, pero con el avance del desarrollo de la trama, esto cambiará. Es el reflejo de una sociedad que exige cumplir con un modelo. De fondo se escuchan sonidos humanos y maquinales, representando esta dualidad.

Por Camila Pérez Soto



Este largometraje llamado “La otra forma”, que tiene un fuerte mensaje social, es una coproducción colombo-brasileña de Hierro Animación y Giz Studio. La idea original se viene gestando desde el año 2008, pero desde 2017 inició su ejecución. El trabajo se terminó en medio de la pandemia del covid-19. Tuvo su estreno mundial en el Festival de Annecy en Francia y es parte de la competencia de Largometrajes de Latinoamérica y España, de la 11va versión del Festival Internacional Chilemonos.

Esta producción se reivindica desde lo latinoamericano y su director es Diego Guzmán, artista plástico, especializado en animación y graduado de la Universidad Nacional de Colombia. Ha participado en proyectos como “Cuentos Viejos”, serie animada que llegó a su cuarta temporada. Ha trabajado en distintos aspectos de la animación como diseño de personajes, storyboard y producción. Es fan de Satoshi Kon y su camino tiene mucho de autodidacta.

¿Cuáles fueron tus motivaciones para crear “La otra forma”?

La primera era la motivación artística de decir, ¿qué está pasando con los largometrajes? O sea, porque todos tenemos historias que contar, pero en general nos quedamos en el corto y puede ser una forma perfecta para iniciar, pero a veces la vida del corto llega hasta cierto punto y por otro lado faltaban largometrajes en el país.

Lo otro realmente fue un proceso que fue evolucionando, porque yo siempre digo que la idea del mundo cuadrado no es una idea original, no es que haya descubierto la cuestión, sino que es una idea que poco a poco se va desarrollando y va encontrando su propio estilo. Yo siempre digo que esto de la cuadratización, que es lo que



plantea la película, es real, como que literal nos estamos volviendo todos cuadrados y todo lo que está alrededor nuestro, es cuadrado.

¿Cuál es el objetivo de esta historia?

Hay una cuestión que nos ha pasado mucho y es que a la gente le sorprende que este mundo y todo esto haya salido de un país latinoamericano. Pero a nosotros nos parece muy relevante para la región, porque la película, por ejemplo, trata un poco de las personas que tienen la fe ciega. O sea, quienes encuentran cualquier moda, religión o política y la siguen sin fin, sin pensar, sin reflexionar. Y eso, pues poco a poco les va haciendo perder la identidad de quiénes son ellos. Yo siempre pongo el ejemplo de los celulares, que son como pequeños cuadraditos que ahora todos tenemos en los bolsillos y nunca hubo una especie de orden mundial que nos estableciera, nos obligara a tener celulares en nuestras vidas. Pero aun así todos los tenemos.

A eso va la película, a reflexionar, que igual tú puedes vivir en un entorno, te pueden poner muchas cosas, pero al mismo tiempo, pues tú también tienes tu propia capacidad de pensar.

¿Qué nos puedes comentar respecto a las máquinas y objetos que las personas tienen en sus cuerpos?

Yo veo a las máquinas, justamente como esa metáfora, el hecho de tú vivir, ponerte una prensa y vivir presionado, es como esa presión social que siempre tienes que cargar. Y también hay algo muy importante y es que estos personajes son ellos mismos los que se aprietan sus propias máquinas,



es decir, como que sí, claro, están inundados de publicidad, de mensajes políticos y toda la cuestión. Pero al final de todo, ellos son los que se aprietan a sí mismos.

También hay otra cuestión que era que queríamos marcar mucho, esta dicotomía o este contraste entre lo humano y lo maquinal. Porque los personajes están intentando volverse robots, por decirlo así, están intentando volverse máquinas que no dudan. Queríamos que se sintiera ese contraste entre la piel y lo metálico, tanto el sonido y la música también, o sea suenan muy viscerales y al mismo tiempo también suenan las máquinas.

¿Cuáles fueron los softwares utilizados para hacer la película?

Siempre quisimos que fuera dibujo animado tradicional, pero obviamente hacer todo con papel, era muy complicado para nosotros, y no nos pareció necesario, pues se puede hacer perfectamente digital. Entonces estuvimos probando varios programas y de repente llegamos a Toon Boom que era el más adecuado, para expandir al grupo de trabajo. Todo fue un poquito como ir descubriendo prueba y error. Luego ya en el proceso de postproducción pues utilizamos After Effects para jugar con la iluminación y finalmente el montaje lo hicimos en Premiere también, y de ahí ya sacamos la película.

¿Cómo fue la producción del largometraje? ¿Existieron complicaciones por la pandemia?

Fue un poco osado, porque empezamos la película sin tener la totalidad de los recursos para hacerla. Cuando ya teníamos la plata para arrancar nos costó conseguir a la gente necesaria, porque lo que estábamos pidiendo era muy específico, era dibujantes y animadores con

conocimientos muy profundos de anatomía y de dibujo tradicional. Fue muy difícil armar el equipo. Mucha de la producción que se hizo los primeros seis meses o casi que el primer año, fue solamente aprendizaje.

Yo creo que en total unas 80 personas pudieron haber pasado por la película, pero pues unas iban y venían. Entonces en la oficina, por ejemplo, éramos por ahí unas 25 personas así fijas y estábamos ya bien y llegó la pandemia, entonces lo primero fue mandar a todo el mundo para la casa, empezar a hacer estos sistemas de revisión virtuales y de reuniones en línea, no te voy a negar, yo creo que eso también ayudó a que avanzara un poco más rápido. Pero al mismo tiempo, se perdió esa espontaneidad o eso que sale, por ejemplo de estar reunidos con el equipo y que de repente puedan surgir algunas ideas.

¿Cómo se desarrolló el estilo de arte y fotografía?

Queríamos encontrar una manera de hacerlo a la colombiana, porque donde empezáramos a intentar hacer una película estilo Miyazaki, pues nos íbamos a quedar ahí intentándolo, no solamente por la parte de talento, sino también por la parte económica.

Entonces, empezamos

a adaptar lo que nosotros queríamos, como tener mucha expresividad en la cara de los personajes, pero también al mismo tiempo, queríamos que solamente tuvieran camiseta y pantalón, no tienen bolsillos, correas u otros detalles que sabíamos que nos iban a demorar más en el proceso de producción. Fuimos haciendo estrategias de complejizar algunas partes, pero también otras las hicimos mucho más sencillas. Y así más o menos fue saliendo el estilo de los personajes y también de la ciudad. Ésta la modelamos toda en 3D, pues la idea era que fueran cuadrados y sobre eso sí se le hizo un tratamiento encima.

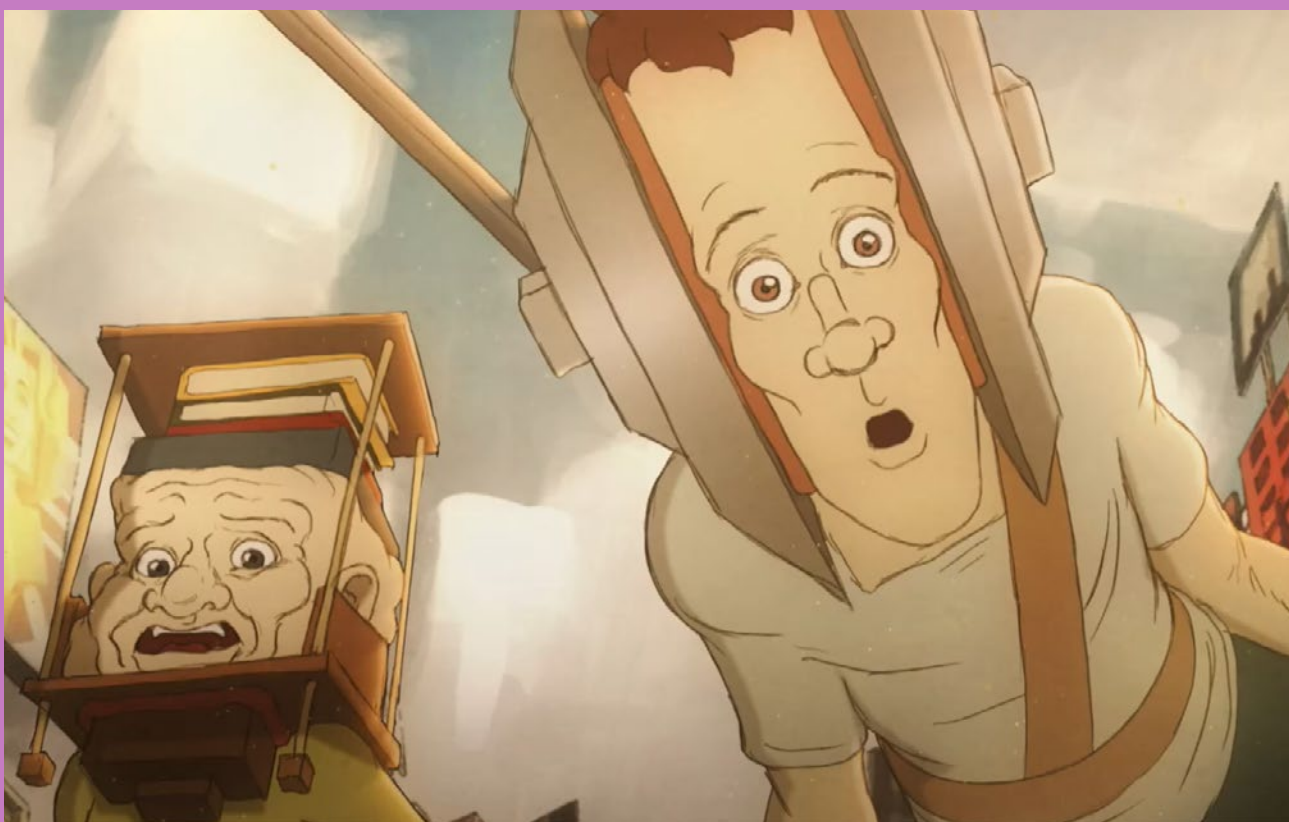
Respecto a la música y banda sonora, además de la decisión de que no tuviera diálogos, ¿qué nos puedes contar?

No es que yo me lo haya propuesto, hacer una película sin diálogos, sino que, en algún momento los personajes iban a tener incluso un lenguaje cuadrático muy escueto, como pocas palabras, pero, al final lo de los diálogos nos terminó sobrando, nos parecía mucho más interesante sin ellos. Queríamos hacer énfasis en la animación, en los movimientos y los gestos de los personajes y contar la historia a partir de eso.

Llegó gente que se comprometió muchísimo en el largometraje. O sea, el músico de hecho también se metió de productor de la película. Más o menos un 75% de la película tiene música, que es bastante alto. Entonces empezamos a complementar también las partes narrativas. No es simplemente hacer música bonita o de fondo o algo así, sino que él también se metió en la historia. Hay momentos en los que brilla la animación, hay momentos en los que brilla la música solita como tal. Pero todo es original y compuesto para la película. Y sí, fue un trabajo también arduo y muy largo. Pero creo que la música hay partes donde en serio te llega. O sea, que cumple muy bien su objetivo.

Para ir cerrando, ¿qué significa para ustedes estar en la competencia del Festival Chilemonos? ¿Cómo lo reciben?

Estamos muy contentos porque bueno, sabemos que Chilemonos en América Latina es de lo más importante que hay. Entonces hay una sensación de respeto y admiración que les tenemos, porque les hemos venido siguiendo desde hace mucho tiempo, pero también al mismo tiempo hay familiaridad. Me parece súper chévere, pertenecer al festival. **SM**





AINBO

César Zelada

“Un tributo a la amazonía peruana y un llamado al cuidado del ecosistema a través de «Ainbo: la guerrera del Amazonas»”

En lo más profundo de la selva amazónica vive Ainbo, una niña que está muy inserta en las costumbres de su tribu y que busca crecer en función de ellas. Una noche mientras practicaba tiro al arco, se encuentra con sus espíritus guías y, luego de un conflicto con los adultos de su aldea, se embarcan en una travesía para encontrar la causa de distintas penurias y catástrofes que están azotando su hogar, que resultan ser otros humanos que han invadido el hábitat.

Por Camila Pérez Soto





"Ainbo: la guerrera del Amazonas" se suma exitosamente a esta ola consolidada de producciones protagonizadas por mujeres y niñas que, en sus historias, buscan trascender de los roles que tradicionalmente se han impuesto para personajes femeninos en películas animadas e infantiles. Con una dedicada producción en colaboración con Holanda y Estados Unidos, y a pesar de un estreno retrasado como consecuencia de la pandemia, "Ainbo" ha conseguido posicionarse en los primeros lugares de taquilla en distintos países, estuvo presente en las selecciones oficiales de Annecy y el Festival Internacional de Shanghái, tuvo una nominación en los Premios Quirino, y ganó el premio a Mejor Película Iberoamericana de Animación en los Premios Platino. Durante esta temporada, "Ainbo" compite por el premio a Mejor Largometraje de Latinoamérica y España en el Festival CHILEMONOS.

Este largometraje fue desarrollado por Tunche Films, un estudio familiar constituido en Perú por los hermanos Zelada Mathews: Jose, César y Sergio, que desde 2003 iniciaron con trabajos de publicidad, para luego incursionar en efectos visuales y animación; sin embargo, el equipo quería dar el salto a producir historias de autoría propia. En ese sentido, "Ainbo" constituye una obra cargada de valor personal para los hermanos, tanto por la inspiración detrás de la historia, como por ser el primer largometraje animado de Tunche Films, en el que Jose escribió el guión original y realizó su debut como director, además de producirla junto a sus hermanos. César Zelada, uno de los productores principales, conversó con el equipo de CHILEMONOS sobre varios aspectos de la producción.

¿Cuál es la inspiración para la historia de Ainbo?

Nosotros, Jose, Sergio y yo, crecimos en la selva amazónica, mi mamá también, ella nació y creció allá. Entonces hemos crecido mucho con estas historias, toda esta mitología amazónica que es grande y te envuelve, ella nos contaba historias de su niñez, fantasías a las que nosotros le agregamos más de nuestra imaginación. Nuestra madre proviene de una hacienda cerca de Contamana, que es un pueblo un poco más alejado de las ciudades más grandes de la selva, se crió rodeada de tribus amazónicas, en un contexto de trabajo en hacienda y de intercambio comercial. A mamá la perdimos en 2012, por lo que la película es un tributo y está inspirada en ella.

¿Cómo fue la experiencia de coproducción con Holanda, considerando que la historia es una representación de la región del Amazonas? ¿En qué aspectos tuvieron que dialogar y llegar a acuerdos?

En general, no fueron discusiones extensas o sobre aspectos demasiado complejos: por ejemplo, en diseño de vestuario, a ellos les parecía que había mucho desnudo para tratarse de una película infantil, pero estamos representando tribus amazónicas, no son tan vestidas y están en la selva. También referente a los diseños de personajes, particularmente sobre los personajes de origen indígena, que tienen rasgos faciales más toscos, de repente el coproductor de Holanda podría decirte "Estos rasgos de repente son muy agresivos para una película para niños"; cosas que a nosotros quizás nos parecían burdas, pero que no necesariamente se entienden fuera de Latinoamérica entonces debían someterse a conversación.

¿Cómo describirías el proceso de realización de la película? Con énfasis en una producción que se realizó por partes en distintos países.

En general, el proceso fue impecable y no tuvimos mayores dificultades. Nosotros —Tunche Films— hicimos el 65% del proceso; también hicimos la totalidad de la etapa de diseño, los modelados, las texturas, el shading, layout y animación de las cámaras; nos dedicamos a la animación de algunos personajes principales, pero el 80% de ese proceso recayó en los productores de Holanda, al igual que la iluminación y render. Todo lo que es efectos visuales fue compartido, incluso tuvimos colaboradores de China, en un momento en que nos faltaban manos para animar. En Perú, teníamos un equipo de casi 100 artistas en el momento peak, que fue en la etapa de modelado, pero comenzamos con un equipo de 15 personas, mientras que en Holanda el equipo estaba conformado por unas 30 personas.

¿De qué forma se construyó el diseño de arte de “Ainbo”?

Hicimos mucha investigación, no nos quedamos con nuestros conocimientos por ser nacidos y criados en la Amazonía peruana. La referencia principal fue la tribu Shipibo-Conibo, que son de la zona de Ucayali, pero no es que se haya representado fielmente, nosotros estábamos tratando de ampliar un poco más en términos de diseño. También viajamos dos o tres veces con el equipo de arte, inclusive fuimos con nuestro agente de ventas y productor ejecutivo, y nuestras labores eran tomar referencias, fotos, medir escalas. El diseño de la luz lo hizo íntegramente Jose, antes de dirigir fue director de fotografía, por lo que tiene un manejo de luz muy bueno y todo el diseño de luz lo hicimos nosotros, escena por escena. De cada una de ellas se manejó un dibujo donde estaban planteadas toda la iluminación de toda la película, en el color screen, entonces sirvió muy bien porque ahí se guiaron los artistas para lograr la iluminación perfecta.

¿Bajo qué criterios se hizo la composición musical?

Nos gustó el sonido y la música en general. Hay detalles, que nos hubiera gustado poner, un poquito más de instrumentos locales, pero también lo entiendo, porque eso no venía de nuestro productor, más bien fue iniciativa de nuestro agente de ventas que es de Los Ángeles: planteó que tenemos que desarrollar un concepto más global por un tema de marketing, porque esta película va a tener venta mundial. Y claro, probablemente la forma en que los norteamericanos y europeos cuando miran hacia Latinoamérica nos ven a todos como México, que es lo que está más vendido para ellos, entonces en base a eso hacen una interpretación de cómo los sonidos amazónicos podrían ser, y en eso muchas veces incluso incorporan sonidos africanos. Esas son cosas que no queríamos que sucedieran, porque, entre nosotros latinoamericanos, sabemos que somos culturalmente muy parecidos y muy distintos al mismo tiempo y eso lo tratamos de rescatar.



En relación a la pregunta anterior ¿cómo fue la selección para los actores de voz?

Jose y yo fuimos a Nueva York a grabar las voces con actores norteamericanos, y algunas otras voces se hicieron en Los Ángeles, entonces ahí sí estuvo el trabajo de Jose de dirigir un poco a los actores. El doblaje inicial de la película es en inglés, ahí lo que se buscó es que fueran actores insertos en el mercado norteamericano, pero que tengan raíces latinas, por ende lo que se quería buscar era un color de acento, de voz en inglés, pero que tenga algo latino, varios de ellos —los personajes— lo tienen. En cuanto a las voces en español, el doblaje estuvo a cargo del distribuidor que compró la película para toda Latinoamérica, entonces se hizo en México y nosotros no tuvimos tiempo de supervisar, enviaron avances y sólo se corrigieron detalles de pronunciación, pero hicieron un muy buen trabajo.

¿Cómo observas el avance de “Ainbo” a través del cine internacional?

Lamentablemente, el rodaje acabó en un momento no tan bueno: la producción terminó en enero del 2020, y la cuarentena por pandemia empezó en marzo, imagínate, entonces no fue una buena temporada para estrenar, aguantamos todo el tiempo que pudimos, pero los distribuidores en algunos países ya querían estrenarla: el primer país en estrenar fue Ucrania, en mayo del año pasado, por lo que la película aguantó casi un año luego de concluirse.

Esa etapa fue muy difícil, no solamente para “Ainbo”, sino para todas las películas que se estrenaron en el 2021. A pesar de eso, a la película le ha ido bastante bien en términos de abrir en los primeros puestos de



taquilla en muchos países, en particular aquellos que abrieron los cines con menos restricciones, pero dentro de los números que ha dado la pandemia. Ni te digo: en Australia, estrenamos en segundo lugar de taquilla, en Francia igualmente en segundo puesto, en España en tercer lugar, en Colombia le fue maravilloso también, por mencionar algunos países.

Para finalizar, ¿cuáles son las proyecciones de Tunche Films?

“Kayara” es la película que empezamos a producir este año, es una coproducción con Toonz Animation de España y ya está todo dispuesto, hay muchas pre ventas

hechas, esperemos que no haya una próxima pandemia de nada para que no nos arruine el estreno, y también hay otro proyecto que se viene, que es sorpresa y en un par de meses lanzaremos el teaser.

Lo que queremos es estar con proyectos que aparezcan tan pronto como terminamos una película, entre “Ainbo” y “Kayara” hubo mucho tiempo de descanso, entonces ahora estamos sacando teasers nuevos para empalmar un proyecto tras otro de ser posible. Es difícil, pero creo que nosotros hemos tenido bastante suerte de que, en el poco tiempo que llevamos haciendo animación para cine que son cinco años, ya estemos en un segundo proyecto de esta dimensión. **SM**





Solomonos

Magazine



PAOCC

Programa de Apoyo a
Organizaciones Culturales
Colaboradoras

C H I L E
M O N O S

Solomonos Magazine se reserva los derechos de la publicación. Prohibida su reproducción sin autorización. Los conceptos vertidos en los artículos de Solomonos magazine, corresponden a los autores y no necesariamente coinciden con los de Solomonos Magazine. Solomonos 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.