

Salamoncos

Magazine

16

CHILE MONOS
MONOCUCLUE
Infancia

Salomonos

Magazine

Erwin Gómez Viñales *Editor general*

Margarita Cid Lizondo *Productora Ejecutiva*

Leslie Salazar *Producción - Periodista*

Camila Pérez Soto *Periodista*

Tania Zambrano Aguilera *Periodista*

Erwin Gómez Viñales *Diseñador Jefe*

Nicolás Bustamante *Diseñador*

Juan Valenzuela *Diseñador*

Sebastián González *Diseñador*

Portada *"Juanito Diablo" de Franco Rampoldi & Daniela Reyes*

Agosto 2022, Santiago de Chile www.solomonos.com





Ian • La Casa de Colores • Juanito Diablo • New Toy

IAN, A MOVING STORY /08

Una narración en torno a cómo la inclusión puede cambiar la vida y el sentir de un niño. Abel Goldfarb, director audiovisual, reflexiona sobre los desafíos y experiencias que nacieron en la realización de "Ian, a moving story".



LA CASA DE COLORES /18

El director audiovisual Nicolás Villarreal profundiza sobre el proceso creativo de este cortometraje, el cual presenta, a través de una visualidad hipnótica, un relato familiar que nos recuerda que una buena crianza siempre estará guiada por el amor.





Ian • La Casa de Colores • Juanito Diablo • New Toy

JUANITO DIABLO /26

Un niño de 8 años ve todos los días a un aterrador monstruo que atormenta a su madre, sin entender bien lo que ocurre, decide enfrentar sus miedos y sale de noche en búsqueda de respuestas.

NEW TOY /34

Un pequeño niño está triste y cansado, mientras su madre hace el aseo de la casa. Su ánimo cambia totalmente cuando ella le entrega un regalo en una caja celeste. Sus ojos brillan y se emociona, emocionado abraza a su nuevo juguete, un osito.





IAN, A MOVING STORY

Abel Goldfarb

Un mensaje de inclusión y empatía
en el cortometraje.

Una narración en torno a cómo la inclusión puede cambiar la vida y el sentir de un niño. Abel Goldfarb, director audiovisual, reflexiona sobre los desafíos y experiencias que nacieron en la realización de "Ian, a moving story".

El cortometraje es parte de Monoclub que se encuentra en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo titulado "Infancia", que estará disponible para el público durante todo el mes de agosto.

Por Tania Zambrano Aguilera

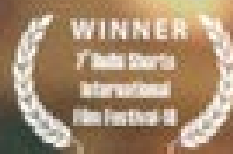




"IAN" (2019)

ian

A moving story



Fundación
ian
ANIMACIÓN

MUNDO LOCO
ANIMACIÓN STUDIOS

Inspirada en una historia real, la obra nos muestra cómo le afecta a un niño con discapacidad la discriminación constante de sus pares. Su frustración y tristeza se refleja a través de la división de su cuerpo, el cual es transportado por el viento y devuelto hacia su realidad, una silla de ruedas atrás de la reja del parque infantil. Pero él no se dará por vencido, pues al igual que todos los niños tiene derecho a jugar y hacer amigos.

"Ian, a moving story" es un cortometraje del año 2018, galardonado en el Festival Internacional de Cine LA Shorts. Fue dirigido por Abel Goldfarb y tuvo el guión a cargo de Gastón Gorali, el cual se inspiró en las vivencias del pequeño Ian y su madre Sheila Gracinsky; quienes dieron vida a la Fundación Ian en Argentina y llegaron al estudio de animación Mundo Loco buscando retratar una historia que educara sobre la inclusión.

El director audiovisual Abel Goldfarb, según sus palabras, comenzó en la animación de manera informal, al ser contratado para el equipo de edición de Juan José Campanella durante la producción de "Metegol". "Fue como meternos en un intensivo en el cual pudimos aprender de genios y proezas de todos lados, Argentina, España, Estados Unidos, etc., fue muy nutritivo, muy rico y yo considero que ese fue mi aprendizaje más fuerte en animación", señala el cineasta.

Tiempo después, Mundo Loco de Campanella, donde continuaba trabajando Goldfarb, fue invadido por esta "bomba emocional" llamada "Ian, a moving story". Un proyecto que nació desde una historia tan impactante, que no dejó a nadie indiferente en el estudio. Con esa inspiración, comenzó un camino de descubrimiento creativo, donde el equipo decidió integrar las técnicas de

3D y stop motion, con el objetivo de transmitir integración incluso desde la visualidad del cortometraje.

Sumado a aquello, siguiendo los conceptos de construcción y resignificación, junto a Mauricio Vides, encargado del área de stop motion, tomaron la decisión de utilizar materiales reciclados aportando distintos elementos y texturas a los fondos, como por ejemplo hierba mate en el pasto del patio de juegos.

"Estábamos construyendo, a partir de materiales deconstruidos, un significado distinto, entonces tratamos en algunos momentos de hacerlo evidente. Son sutilezas, pero las dejamos visibles, por ejemplo puede haber un árbol en el que se vean algunos de los materiales que lo constituyen, fuera de perfección o de disimularlos para que no se note, buscando que se entienda por lo menos una aproximación. Yo soy consciente de que cuando uno trabaja así, pensando un montón de cosas en muchos niveles, no significa que todos ellos después se lean y tampoco es mi intención, pero creo que si uno los piensa, los trabaja, es mejor que esté conceptualmente aportando algo, a que no esté o que su presencia sea gratuita", mencionó Abel sobre las decisiones artísticas dentro del cortometraje.

En cuanto a la creación de personajes, a cargo de Gretel Lusky, el principal objetivo era lograr que las expresiones de los niños transmitieran la emoción correcta, por lo cual optaron por los beneficios que brindaba el CGI. Sobre todo, porque para Abel una de sus grandes preocupaciones era realizar una representación adecuada y respetuosa de un niño con discapacidad.

Respecto a aquello, el director del cortometraje dijo: "Uno está retratando una realidad muy sensible y

delicada, con la que día a día tienen que lidiar un montón de personas. Entonces, es una responsabilidad muy grande el hacerlo de la manera correcta, no caer en lugares comunes, cosas edulcoradas que terminan siendo distantes o poco empaticables. Hay que buscar ese equilibrio, por eso trabajamos con la Fundación Ian de forma constante, de hecho estuvieron con nosotros en todo el proceso, o sea, desde el guión a los avances de producción”.

Uno de los elementos con los cuales se reflejó cómo la discriminación e ignorancia divide a la sociedad, fue la deconstrucción física del protagonista cada vez que enfrentaba un momento complejo. Más su significado no siempre representa algo negativo, puesto que, en los últimos minutos del cortometraje, nos ayuda a visualizar también cómo las personas nos reconstruimos

y evolucionamos en relación a nuestro entorno y, sobre todo, a la interacción con quienes nos rodean.

“Nosotros estamos hechos de un montón de cosas que nos constituyen, que nos hacen ser quienes somos y cómo nos relacionamos y accionamos en la sociedad. Y un poco la idea del corto es que estamos hechos de todo esto, pero podemos reacomodarnos, reconstruirnos. Que hasta este momento no hayamos aprendido determinada cosa, no nos prohíbe que en el momento que lo vemos podamos aprender, darnos cuenta de lo que estamos haciendo mal y reacomodarnos para dar lugar a otras cosas”, reflexionó Abel en torno a la composición de los personajes por pequeñas piezas.

Sumado a lo anterior, la composición musical para “Ian, a moving story” también se trató con gran delicadeza,





sobre todo por la experiencia de Goldfarb dirigiendo musicales. Además, el cortometraje no cuenta con diálogos, decisión que apeló a la universalidad de un relato que no necesita de un lenguaje específico para ser contado. “Te das cuenta que hay ciertas cosas que pasan en todos lados y que sacando la barrera del lenguaje verbal pueden ser mucho más claras y sea mucho más fácil empatizar”, señaló el cineasta.

En este sentido, la música estuvo a cargo del compositor Pablo Borghi, quien creó un diálogo musical y sonoro, donde los instrumentos y armonías marcan cada emoción de Ian, intensificando el momento de unión con los otros niños. Una banda sonora emocionante que cobró vida gracias a la interpretación de la Macedonian Radio Symphonic Orchestra.

A medida que avanzaba el proceso creativo, el equipo que trabaja en “Ian, a moving story” comenzó a crecer. Abel recuerda que contaron con financiamiento de privados a través de la Fundación Ian, quienes estuvieron completamente comprometidos con que el cortometraje viera la luz, lo cual se consiguió luego de un año y medio. “Para mí la experiencia de construir una narrativa para ayudar a generar conciencia e integración en un tema sensible fue invaluable”, finaliza el director audiovisual Abel Golfarb, quien actualmente está trabajando en la distribución de una nueva serie animada 3D. SM







LA CASA DE COLORES

Nicolás Villarreal

Destellos de amor que marcan la infancia

El director audiovisual Nicolás Villarreal profundiza sobre el proceso creativo de este cortometraje, el cual presenta, a través de una visualidad hipnótica, un relato familiar que nos recuerda que una buena crianza siempre estará guiada por el amor.

“La casa de colores” estará en exhibición a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo Monoclub titulado “Infancia”, que estará disponible para el público durante todo el mes de agosto.

Por Tania Zambrano Aguilera





Con la ciudad de La Plata como escenario, el cortometraje narra la historia de una niña que desea visitar un mágico lugar que vio en televisión, lleno de niños y juegos. De esta forma, y de la mano de su madre, comienza una aventura que la llevará a obtener importantes enseñanzas acerca del amor, la familia y aquellas personas que te marcan el corazón de por vida.

Esta animación argentina se estrenó en el año 2016 y tiene una duración de nueve minutos. La dirección y el guión estuvieron a cargo de Nicolás Villarreal, basado en la idea original de su hermana Justina Villarreal, quienes plasmaron experiencias de su infancia en esta narración que mezcla animación 2D y 3D.

Villarreal llegó al mundo audiovisual siguiendo la trayectoria de Stephen Spielberg y aquella característica propia del cine de hacer realidad hasta lo más fantástico. Luego de abandonar la carrera de arquitectura, inició su

estudios de animación y audiovisual en Argentina, donde comenzó a soñar en grande y trabajar arduamente; llegando el año 2005 a ser parte del estudio de animación de Disney.

“Me encantó trabajar en Disney, pero yo quería algo más, tenía esa idea todavía de hacer algo como ‘Cuentos Asombrosos’, algo que me había quedado de mirar el trabajo de Spielberg. En el fondo, quería hacer mis cortos, hacer mis películas”, comenta Nicolás sobre la decisión de abandonar la compañía del ratón en busca de cumplir sus propias metas.

Su primer gran trabajo personal fue “Pasteurizada”, un cortometraje de animación en el cual trabajó 27 meses y que llevó a cabo casi en su totalidad en solitario. Posterior a eso participó en distintos proyectos, donde, según sus palabras, la gran recompensa la recibía al sentir que había entregado lo mejor de sí mismo, por lo

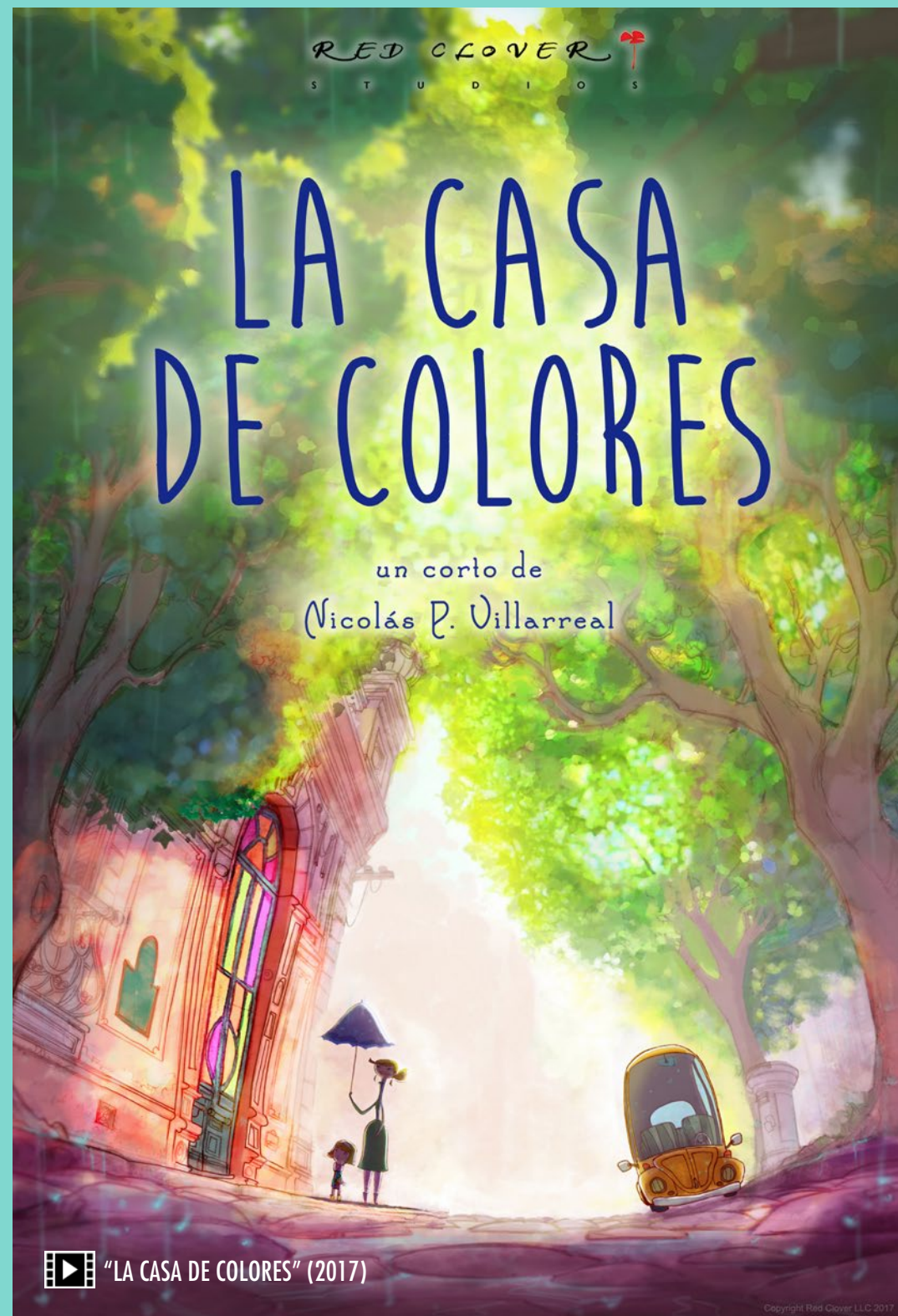
cual siempre se encargó de transmitir ese mensaje a su equipo.

En este contexto, y después de un trabajo de nueve meses, nació “La casa de colores”, su tercer cortometraje. Con una receta que incluía memorias personales, mensajes sobre la felicidad y el amor, y una propuesta relajante y cálida en cuanto a imagen.

“Mi mamá me dijo que cuando yo tenía nueve años le dije a la monja que si iban a cuidar mis juguetes ahí, ella dijo ‘por supuesto, un montón de niñitos van a cuidar tus juguetes’ y me encantó esa idea”, mencionó el animador al recordar su experiencia visitando Casa Cuna en su infancia, hecho que inspiró el guión de “La casa de colores”.

Además, agregó: “Tiempo atrás había un programa que se llamaba ‘Chiquititas’ y me acuerdo que las nenas, como mi hermana que en ese entonces tenía siete años,





querían vivir en un orfanato. Mi mamá le decía: ‘mira, los orfanatos no son así, son un lugar donde les tienen mucho amor a los chicos, pero no son así’. Entonces, también de ahí viene la historia”.

Por otro lado, el guion destaca por incluir elementos de inclusión LGBTQ+, que aunque sutiles, refuerzan el concepto de un ambiente de amor puro y sin discriminación.

Respecto al proceso de creación, lo que más destaca es la etapa de ecualización de color y luces, pues es el momento en que se pueden observar todas las piezas visuales conectadas. A continuación, se agregaron los sonidos, la voz en off de Andrea Carballo recitando un poema de la autoría de Villarreal, y la banda sonora a cargo del compositor Michael Brennan.

TV Paint, Photoshop, After Effects, Final Cut Pro, Pro Tools y DaVinci Resolve fueron usados para dar vida al cortometraje, en base al diseño de los fondos realizados a mano por Nelson Luty; logrando un efecto muy realista de la ciudad de La Plata, con ese toque de construcciones de estilo europeo y adoquines en el piso, donde los colores juegan, provocando que el espectador vibre con las emociones que viven las protagonistas.

“Algo que es muy importante del cine para mí es que vos como director estás haciendo que un montón de gente que no se conoce, que pueden ser de diferentes entidades, de diferentes movimientos políticos, o de diferentes inclinaciones sexuales, e incluso pueden no caerse bien ; pero sienten lo mismo, a la misma hora, en el mismo lugar. Y para mí ese es el momento mágico que logra una buena película”, reflexiona Nicolás Villarreal.

Otro elemento que sobresale y se convierte en protagonista del cortometraje es la luz, una luz cálida, brillante, que con





delicadeza se asoma desde las esquinas y finaliza empapando todo el cuadro, aportando intensidad a la narración.

Incluso, la luz del sol aporta ambigüedad y sorpresa, pues la lluvia en el exterior continúa a pesar de los rayos del sol, aumentando la cuota de misterio en los segundos en que la protagonista y su madre esperan en el umbral del orfanato. “La luz en ese momento es un pequeño guiño a que lo que viene a continuación va a ser un lugar mágico”, mencionó el animador sobre aquella decisión.

Y así, como los rayos de luz, la voz calma de la narradora en off guía al espectador, pero al mismo tiempo lo llena de dudas sobre hacia cuál será el punto final. Siempre tuve la sensación de que los árboles me seguían y quiero decirles: es real, se escucha en el climax del cortometraje, en una

escena que emociona pero al mismo tiempo devuelve muchas interrogantes sin respuesta. “Yo quería que fuera medio confuso, poético y que al final se uniera todo”, señaló Nicolás.

Además, agregó: “Para mí las películas, y esta es una frase que dijo Ethan Hawke parafraseando a otro director, las buenas películas empiezan cuando terminan, que vos la ves y te dejan en shock, que te dejan triste, contento o con una emoción curiosa. Pero, te dejan pensando o sintiendo cosas. Es lo que más me gusta a mí y es lo más difícil también; pero es a lo que apunto siempre”.

Una misión en la que continúa trabajando Nicolás Villarreal en la actualidad, con un proyecto de cortometraje cercano al género del horror y el thriller psicológico, titulado “Los Inquilinos”. SM





JUANITO DIABLO

Franco Rampoldi & Miel Reyes

La sanación y reflexión de los traumas familiares

Un niño de 8 años ve todos los días a un aterrador monstruo que atormenta a su madre, sin entender bien lo que ocurre, decide enfrentar sus miedos y sale de noche en búsqueda de respuestas. Ahí se encontrará con una verdad reveladora respecto a su abuelo, abriendo paso a procesos de sanación familiar. "Juanito Diablo" es un cortometraje que ahonda en las heridas transgeneracionales, fue dirigido por Franco Rampoldi y Miel Reyes, quienes profundizan en cómo se realizó este trabajo.

Esta producción estará disponible para el público durante todo el mes de agosto, a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo de Monoclub titulado "Infancia".

Por Camila Pérez Soto



Juanito es un personaje curioso, creativo y con unas profundas ganas de averiguar qué es lo que aqueja a su madre. Sin saberlo iniciará un recorrido por los secretos más profundos de su familia. Un recuerdo doloroso que su mamá aún no ha sanado. Este cortometraje aborda incluso temáticas como la violencia intrafamiliar. El diseño de personajes, el storyboard y la dirección general estuvo a cargo de Franco Rampmoldi, quien viene del mundo del cómic, además es dibujante y animador, mientras que la producción fue realizada por Miel Reyes, terapeuta relacionada a las infancias y artista textil, quien también co-dirigió.

Esta historia nació a raíz de la inspiración de la hija de ambos directores, Agatha, a quien le gustaba mucho disfrazarse. Tomando esta referencia, “Juanito Diablo” apareció de repente entre los dibujos de Franco. Miel explica que “estos disfraces le generan poderes, les atribuyen carácter, juegan con la personalidad o pueden conectar con emociones el juego”. Fue ahí cuando decidieron hacer algo con él. De esta forma, postularon al Fondo Audiovisual del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio y finalmente obtuvieron el financiamiento para iniciar la producción.

Otro aspecto que fue relevante en el proceso de investigación y creación fue el tarot restaurado de Jodorowsky. Los directores lo estudiaban mucho en ese tiempo, así como también, la bibliografía y filmografía de este autor. Franco comenta que “queríamos hacer una primera obra que nos llenará, que nos proporcionará creatividad. Y el diablo en el tarot simboliza justamente eso, la imaginación y el romper los temas morales y avanzar por el camino. Juanito representaba eso”.

Este monstruo que aparece en los dibujos de “Juanito Diablo”, representa “el fantasma del árbol genealógico”,

precisa el director, agregando que en este caso es el abuelo quien tiene cuentas pendientes con la madre, relacionadas a la violencia doméstica que ejerció sobre ella y su esposa. Ella no ha sanado esta herida y es su hijo el encargado de reparar esta historia familiar.

Es así como este niño se sumerge en las profundidades del bosque oscuro, desde la curiosidad y las ganas de entender todo este misterio. Hasta que finalmente logra conectarse con el abuelo y deshacerse de ese dolor que lo atormentaba, que era heredado de su madre. Entonces también es una historia que habla sobre el perdón y cómo seguir avanzando ante estas adversidades, pero sin dejar de lado lo terrible y el trauma que provocan esas situaciones, tocando un tema tan profundo y complejo, como lo es lo relativo a la familia, algo que sin duda, puede ser interpretado por los espectadores en relación a sus memorias personales.

Miel comenta que el objetivo del cortometraje tiene relación con “poder entregarle a la humanidad y a las generaciones que vienen, la idea de que tenemos la posibilidad del cambio, si hacemos la toma de conciencia con respecto a lo que ha pasado en nuestra historia familiar. Ese es el primer paso. En definitiva, no desconocer aquellos secretos que arrastran a la humanidad y la familia”.

Juanito avanza en su proceso y quema sus dibujos en donde aparecía este monstruo. Es su primer paso para sanar y enfrentarse a sus miedos. Casi como un ejercicio terapéutico.

La técnica de animación utilizada en el cortometraje fue una mezcla entre lo tradicional y el cut out. Hay un trabajo del color importante, en donde predominan los tonos fuertes, el rojo y las sombras también en las escenas de noche. Todos los dibujos de los personajes y el background se hicieron primero



en papel, con el trazo de lápiz mina y luego coloreados en Photoshop, dándole una textura muy interesante. Este proceso fue principalmente liderado por Franco, no obstante existieron al menos 3 asistentes de dibujo, entre ellos Mauro Rampoldi, hermano del director. El programa que se usó para animar fue Toon Boom, mientras que para la post-producción recurrieron a After Effects.

Respecto a la dirección de arte, esta tuvo mucha relación con el área del dibujo, más que la fotografía. Franco recuerda que “fue bien visceral también, porque no estaba construido el imaginario y los colores los decidimos en el camino. No trabajamos mucho con una visión fotográfica, sino que más como de dibujo e ilustración”. Miel por su parte agrega que “trabajamos mucho el storyboard”, reflejando cómo fue el proceso creativo de este cortometraje.

Sobre la música que acompaña este trabajo audiovisual, la directora recuerda que querían que existiese piano en la composición. Franco agrega que “la música también fue un proceso difícil. Eso lo compuso Patricio Sáez, yo le pasé la referencia. fuimos escena por escena, al menos comentando las atmósferas y dónde poner la música y dónde no, y se lo dejamos a él, quién inventó la base sonora de Juanito Diablo. Una música característica que se va repitiendo en diferentes emociones”.

Todo este trabajo duró aproximadamente 1 año y 3 meses, los primeros sin financiamiento y luego ya con el dinero necesario para hacerlo. Miel explica que “nunca tuvimos ningún problema a la hora de producir. Cumplimos con todas las fechas, con los tiempos. En eso fuimos súper cuadrados y muy responsables. Así que no tuvimos ningún inconveniente para su ejecución”.

Este cortometraje fue el primero de esta pareja y de él sacaron muchísimos aprendizajes para sus producciones posteriores. Para finalizar, Miel reflexiona sobre la importancia de la presencialidad en la animación, ya que, este trabajo fue realizado en gran medida mediante teletrabajo, cuestión que le quitó ese espacio de discusión con todo el equipo reunido. “Para armar un proyecto creativo es importante la visión de otras personas”, precisa. No obstante, todo fue resuelto de manera óptima y eso se refleja en el resultado final, ya que es una producción que produce emociones, que genera algo cuando la ves.

Por otro lado, la directora también cuestiona el centralismo, ya que, cuando realizaron el cortometraje, la pareja vivía en Valparaíso y ahí solo pudieron dar con un estudio de animación, puesto que el resto se encuentra en Santiago. De esta manera, ella invita a romper con esto y abrir espacios también en otras regiones de Chile, donde efectivamente se están produciendo cosas interesantes. “El país es muy largo, y está todo muy centralizado, yo creo que eso no ayuda. Si hubiera que hacerlo distinto, yo creo que sería mirar incluso la metodología antes de hacer el proyecto, más allá del financiamiento, buscar el equipo que se acomode al territorio y también impulsar eso. El territorio necesita que tomes fuerza porque se están produciendo cosas ahí”, comenta.

Para cerrar, Miel reitera que espera que se sigan expandiendo los espacios para la animación en Chile, pero también acercar la disciplina a las personas que no necesariamente están insertas en la industria. Así como también a las infancias, que sepan que son capaces de dibujar, crear, contar historias y por qué no, crear sus propias producciones audiovisuales en el futuro. SM







NEW TOY

Rogerio Boechat

La conexión que tienen los niños con sus juguetes

Un pequeño niño está triste y cansado, mientras su madre hace el aseo de la casa. Su ánimo cambia totalmente cuando ella le entrega un regalo en una caja celeste. Sus ojos brillan y se emociona, emocionado abraza a su nuevo juguete, un osito. Así comienza "New Toy", un cortometraje sin diálogos que representa la relación que tienen los niños con los objetos con los que juegan. Rogério Boechat, su director, comenta a continuación cómo se llevó a cabo esta producción.

Este trabajo estará disponible para el público durante todo el mes de agosto, a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo Monoclub titulado "Infancia".

Por Camila Pérez Soto



A LUVA PRODUCTION

NEW TOY



“NEW TOY” (2017)



El personaje principal, que es este niño, ama tanto a su juguete que come y duerme con él, incluso lo lleva de paseo y se enoja si se lo quitan. Esta animación invita al espectador a conectarse con las infancias y a comprender cómo se relacionan con sus juguetes. El cortometraje ganó las competencias de Mejor Animación en la 16° Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis en Brasil, Mejor Corto Educativo en el Festival de Cine Latinoamericano de Rosario en Argentina y Mejor animación 2D para niños en el Palm Springs International Animation Festival, entre otros.

Rogério Boechat es brasileño y siempre fue fan de las películas y series de televisión. Cuando tuvo que escoger a qué dedicarse, optó por el diseño, inspirado en la carrera que estudiaba su hermana. En la universidad tomó algunos cursos de Animación, luego se graduó y estudió un año y medio de Cine. Tiempo después comenzó a trabajar en una empresa de postproducción en Río de Janeiro,

era el encargado de hacer títulos y corrección de color. Fue así que inició su camino en la animación, haciendo efectos especiales, comerciales, anuncios para televisión y películas. En ese espacio conoció a Rodrigo Amim, quien es hoy su socio en el estudio Luva.

La idea de este cortometraje nació bajo la inspiración de su propia hija que nació en 2013. Sobre esto recuerda que “cada vez que íbamos al parque, llevábamos algún juguete, para que pudiera jugar allí en la arena y bajo los árboles. Siempre me fascinó ver a los otros niños cuando venían al parque y todos los padres, hacían lo mismo. Dejan al niño y los juguetes por ahí. Pero el niño nunca juega con los suyos. Siempre quieren jugar con los de los demás. Así que empecé a pensar en cómo podría representarlo de forma visual”.

Con esta idea en la cabeza, Rogério fue hasta donde sus compañeros del estudio Luva, donde él es el director

creativo junto a Rodrigo. La recepción que tuvo fue genial, estaban todos muy emocionados de comenzar a desarrollar el cortometraje. Rápidamente decidió que no quería que tuviera diálogos, para que fuese más fácil de entender por todo el mundo.

La historia avanza y el pequeño niño va a la playa con su juguete, luego al parque y de a poco este osito va tomando un aspecto de ladrillo. Esta producción fue financiada por un fondo de RIOFILME, una empresa pública municipal de Rio de Janeiro. Cuando seleccionaron el proyecto y tuvieron que hacer un pitch para clasificar, Rogério recuerda que “tuve la idea de elegir un ladrillo, porque un ladrillo es como algo pesado y aburrido, no es interesante. Y también quería tener otro mensaje importante, como que hay muchos juguetes y objetos usados que podrían construir

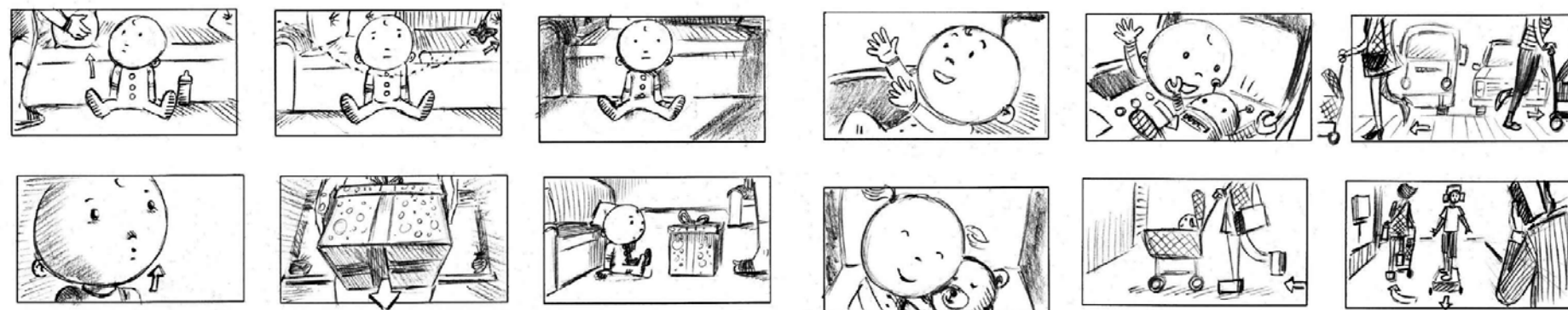
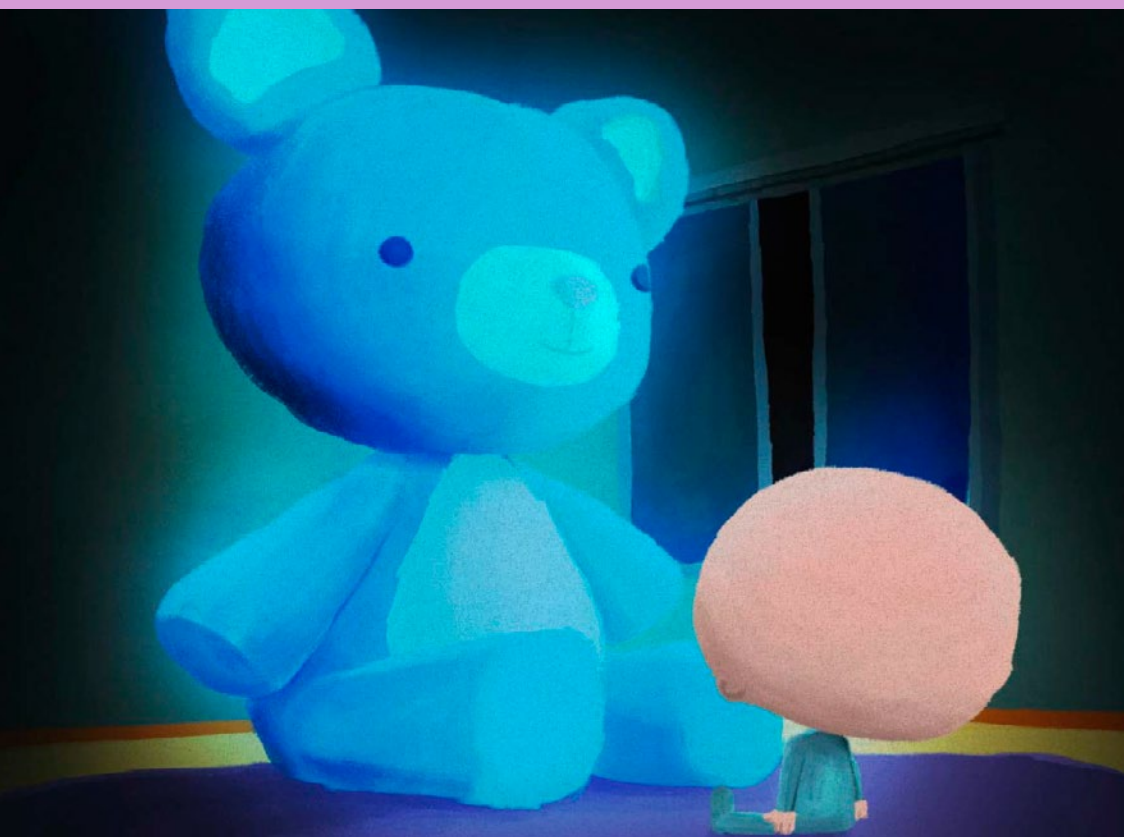
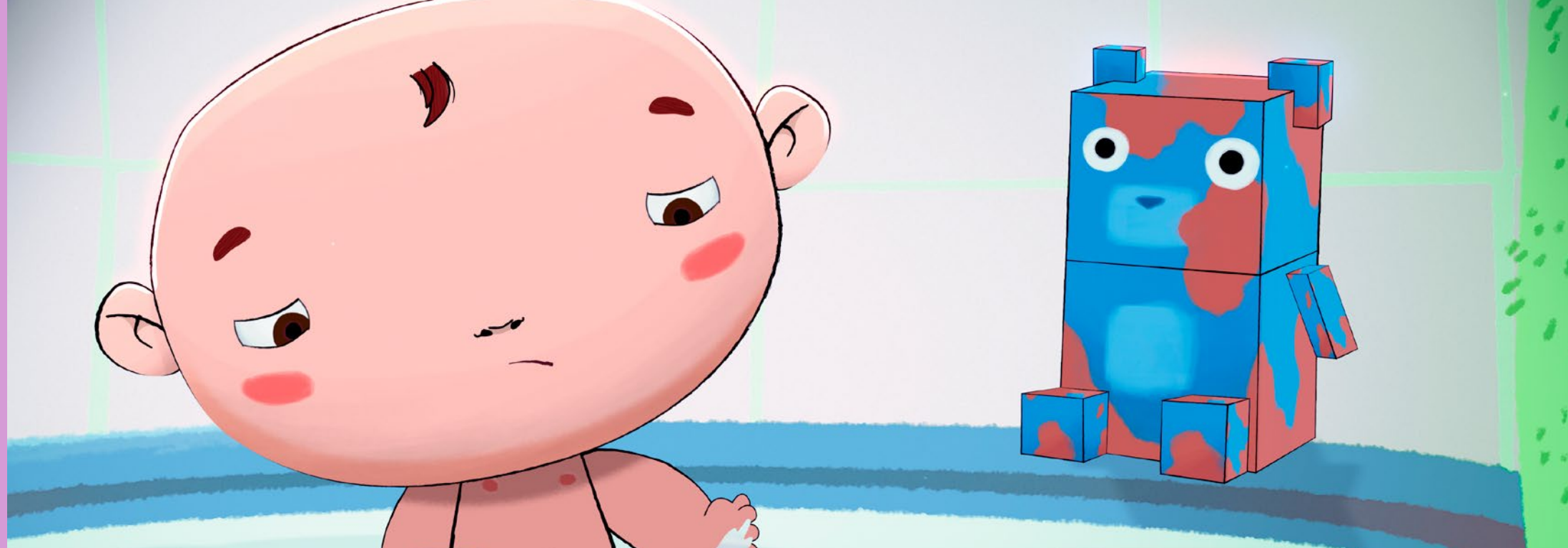
algo. Así que también tuve esa idea. Y cuando fuimos allí a presentar el proyecto, mi socio dijo ‘oh, nosotros, deberíamos traer un ladrillo al terreno de juego’ y así lo hicimos. Cogimos un ladrillo y lo llevamos. Fue fantástico porque estábamos contando la historia y luego saqué el ladrillo de la mochila y se los mostré”. Esto sorprendió a los jurados y finalmente les otorgaron el financiamiento.

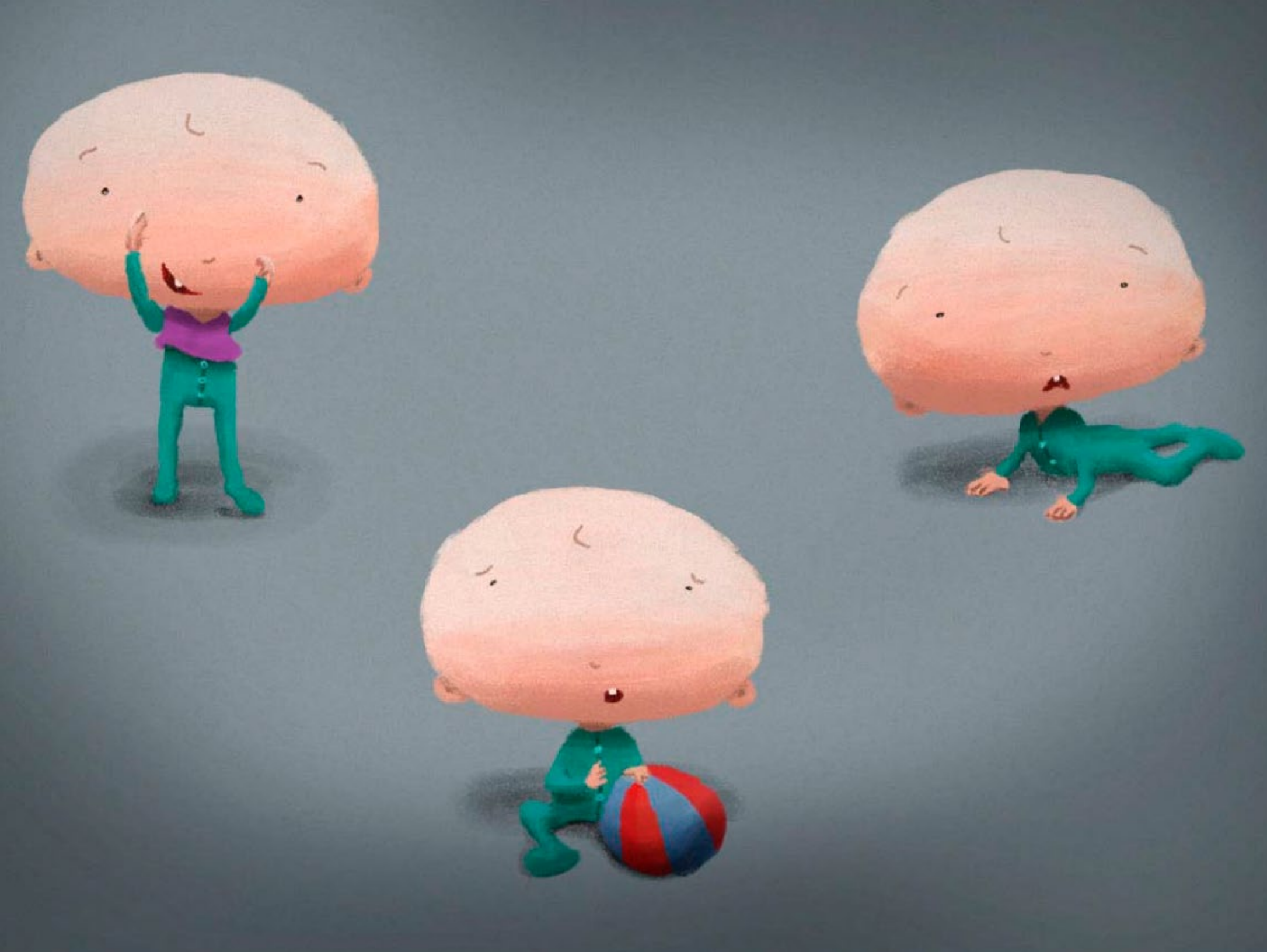
Una de las ideas principales fue reflejar eso que ocurre cuando eres niño y te gustan más otros juguetes que el tuyo propio. Como esa sensación de que lo nuevo o novedoso es mejor. También la idea de que la emoción puede durar poco, pero es algo propio de la infancia.

Respecto al desarrollo del cortometraje, el director señala que tuvieron la intención de “dejar que el espectador

piense que sabe lo que va a pasar”. Por eso mismo, decidieron darle un giro inesperado a la historia, para dar este factor sorpresa.

Rogério comenta que hicieron mucha preproducción, durante la investigación para hacer este trabajo. Vieron varias películas, como las de Hayao Miyazaki para inspirarse, ya que no tenían un estilo definido, sino que lo fueron encontrando a medida que veían referentes y las ideas propias que iban surgiendo. Recuerda que pasaron mucho tiempo dibujando al bebé, al principio su cabeza era más grande de lo que es en el cortometraje final, pero luego debieron ajustarla para que tuviera relación con los demás elementos que hay en escena. Fue un proceso largo, y meticuloso, ante esto señala que “nos tomamos el tiempo con más cautela. Nosotros





fuimos más despacio. Pero creo que al final fue bueno, tener este tiempo para investigar y hacer un montón de pruebas y tal vez no frustrarme con el proceso”. Se demoraron alrededor de 18 meses en total.

La técnica utilizada fue animación cut out muy colorida. Los softwares que se usaron para hacer este trabajo audiovisual fueron Toon Boom, Photoshop para los fondos y finalmente After Effects para la composición definitiva. “Me encanta componer las partes, los colores. Me gusta hacer esto desde mi pasión. Así que lo hice yo solo porque tenía muchas ganas de que quedara bien”, expresa Rogerio, y agrega que realizó todo por separado: las sombras, la iluminación, etc., para asegurarse de obtener un buen resultado final.

Sobre la dirección de arte y fotografía, fue todo un proceso de búsqueda. Inicialmente querían que

tuviera una apariencia más de acuarela, que luego fue evolucionando e incorporando otras texturas. Probaron diferentes ángulos, además de cámara fija y ojo de pez, optando finalmente por opciones más simples, manteniendo la calidad del trabajo.

La música del cortometraje es completamente original y fue compuesta por un dúo de pianistas llamado Gisbranco, encajando de manera perfecta con las escenas. Rogério expresa que tenía muchas ganas de hacer una película muda, tomando de referencia los trabajos clásicos de Charles Chaplin.

Para cerrar, el director señala que “este fue mi primer proyecto personal, así que fue muy emotivo y sobre todo porque la idea vino de mi hija y fue muy emocionante ir con la familia al cine. Cuando fuimos al estreno, estaban mi madre, mi abuelo, mi hermana, mis tías.

Todos estaban allí y mi hija estaba allí y toda la familia de la gente que trabajó en el corto”, recordando como fue la recepción de sus cercanos y la trayectoria de esta producción que pasó por muchos festivales. Por otro lado agrega que, el cortometraje fue presentado en el año 2017 y aún se habla de él, eso le pone muy contento y le confirma que fue un buen trabajo.

Finalmente, Rogério comenta que actualmente tiene un par de ideas de cortometrajes que está desarrollando, pero que están en las etapas iniciales, ya que “en los últimos dos años con la pandemia, ya sabes, aquí en Brasil, el gobierno cerró mucho apoyo para los artistas. Así que esperamos que el año que viene y quizás con los cambios en el gobierno, tal vez podamos tener más proyectos para financiar películas y demás”. Por mientras seguirá trabajando en otros aspectos de la animación, producciones para la televisión, entre otros. SM





Solomonas

Magazine



PAOCC

Programa de Apoyo a
Organizaciones Culturales
Colaboradoras



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