

# Salomonas 20

Magazine



CHILE MONOS

MONOCLUB

Familia / Rutina

# Salomonos

Magazine

Erwin Gómez Viñales *Editor general*  
Margarita Cid Lizondo *Productora Ejecutiva*  
Antonia Mundaca Aranda *Producción - Periodista*  
Erwin Gómez Viñales *Diseñador Jefe*  
Nicolás Bustamante *Diseñador*  
Portada *"Fonos" de (Gabriela Badillo)*

Diciembre 2022, Santiago de Chile [www.solomonos.com](http://www.solomonos.com)



# Salomonos

Magazine

La Casa Triste • Huemul • Memories For Sale • Fonos • Cucaracha • Giz

## LA CASA TRISTE /08

*Sin guión, sobre las emociones de una familia y con figurillas habitando un mueble. Con esas tres características Sofia Carrillo quiso animar a "La Casa Triste". Finalmente hizo un guión, retrató el cáncer de su familia y contó la historia a través de objetos encontrados en bazares de antigüedades y donaciones.*



## HUEMUL /14

*Haciendo un magíster en Animación en University of South Wales (Reino Unido), Mario Quiñones retrató a Chile. En un corto de cinco minutos, mostró su flora y fauna, sus paisajes, su gente y cómo no, sus terremotos.*



## MEMORIES FOR SALE /22

*El mundo sería tanto más fácil si pudiéramos deshacernos de los malos recuerdos, o al menos eso opina el protagonista de "Memories For Sale". Pero al momento de poner ese pensamiento en práctica vendiendo el taxi de su difunto padre, se da cuenta de que nadie es blanco y negro.*



# Salomonos

Magazine

La Casa Triste • Huemul • Memories For Sale • Fonos • Cucaracha • Giz

## FONOS /28

*A través de la apreciación y recolección de sonidos, un abuelo y su nieta se relacionan con la complicidad que solo existe en ese vínculo familiar. Gabriela Badillo es la directora de "Fonos", un cortometraje que trata sobre amor, pérdida, obsesión y liberación. Es una historia que muestra qué pasa cuando el duelo nos sobrepasa.*



## CUCARACHA /36

*Cada día nos levantamos, vemos alguna pantalla, vamos a trabajar, volvemos y seguimos viendo pantallas. La comida que compramos es casi toda de la misma marca y los programas que consumimos siguen una línea parecida. Ahora, ¿qué pasaría si fuera un insecto el que siguiera esa rutina?*



## GIZ /42

*Pareciera que hay días en que solo nos levantamos para trabajar. Cada hora, día y semana se sienten igual al anterior; hasta que aparece una gallina tirada en la calle. Cesar Cabral, realizó el cortometraje como una historia que obliga a salir de la monotonía.*





# LA CASA TRISTE

*Sofía Carrillo*

## Los Objetos y Sujetos de "La Casa Triste"

*Sin guión, sobre las emociones de una familia y con figurillas habitando un mueble. Con esas tres características Sofía Carrillo quiso animar a "La Casa Triste". Finalmente hizo un guión, retrató el cáncer de su familia y contó la historia a través de objetos encontrados en bazares de antigüedades y donaciones.*

*Este trabajo estará disponible para el público durante todo el mes de diciembre, a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo Monoclub titulado "Familia / Rutina".*

Por Antonia Mundaca Aranda





“Yo quería hablar de las emociones humanas con objetos”, explica Sofía Carrillo, la directora de “La Casa Triste”. En un pequeño espacio dentro de un mueble, quiso contar las diversas historias de una familia. Desde un inicio, impuso a su idea una serie de reglas: “Yo tenía que descubrir cómo se movía el objeto y qué es lo que quería contar”, sin guión y sin creación de muñecos.

Pero la historia tenía que ser contada de alguna manera, así que empezó a trabajar en algún tipo de guión. Mientras ocurría eso, Sofía se encontraba en una delicada situación familiar: “Tenía muy enferma a una de mis tías, luego a otro tío. También a un primo solo dos años más grande que yo con un cáncer rarísimo”. Fue allí cuando la dirección de la narración, cambió de dirección.

La directora quería hablar de una familia y se preguntó: “¿Por qué no hablar de mi familia?”. Entonces, “La Casa Triste” se fue enfocando en un proyecto de investigación

sobre cuántas personas en la ascendencia de Sofía se habían enfermado y en qué generación: “Quería entender qué estaba pasando con mi familia”.

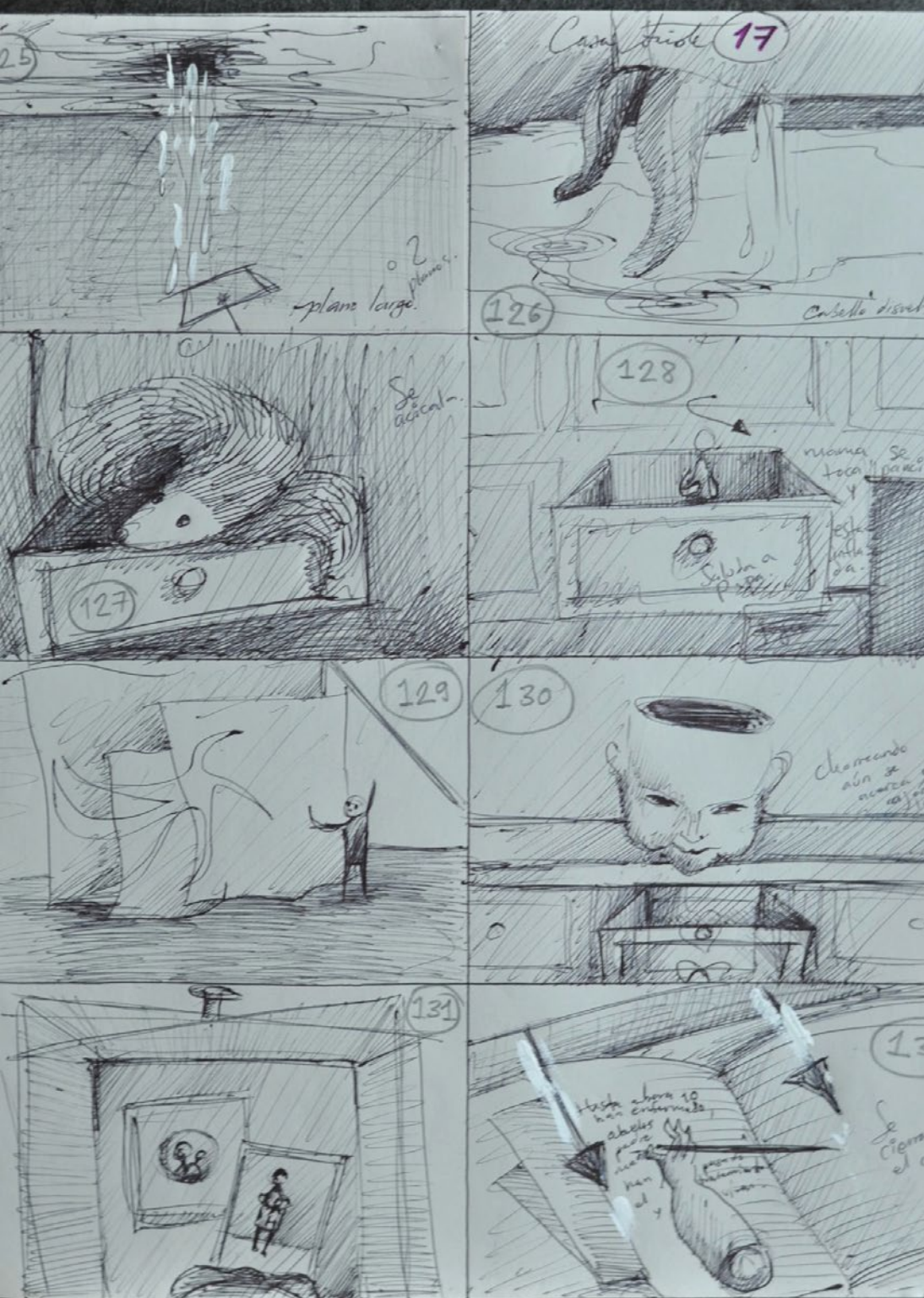
Ahora sí, el guión se tornó algo definitivo: “Era la historia de mi familia. Una historia real”. Una tragedia con puntos en común y honestidad absoluta que generó empatía y coincidencias en más de alguien: “Me topé con una chica de Israel y me dijo: ‘Es la historia de mi familia’. Las enfermedades ocurren en todas partes, no solo en México o Latinoamérica”.

Y para contar lo que ocurre en “La Casa Triste”, Sofía Carrillo postuló a la beca mexicana “Jóvenes Creadores”. Con esos recursos, y luego de haber hecho la preproducción durante tres meses, pudo animar durante un año con el equipo del corto: “Fue una cosa íntima en la que prácticamente éramos mi prima, mi hermana y yo. Había músicos, fotógrafa y editor, pero lo principal éramos nosotras encerradas por meses”.



*“Quería que los objetos se atrajeran, que tuvieran cierta vibra y desgaste. Que se notara la sombra de quien los usó antes”.*

Sofía Carrillo,  
Directora



*“Abrió conversaciones y discusiones en las que se hizo muy visible que había una enfermedad que nos perseguía”*

Sofía Carrillo,  
Directora



Parte importante de esa animación era el agua: “Entró como un elemento que despertó a los objetos”. Para ello, la directora usó varias técnicas, cuando necesitaba más control utilizó cera; para efectos especiales, grabó agua caer en un fondo negro; cuando el techo se mojó, grabó a la lluvia cayendo: “Y allí estaba literalmente parada esperando a que cayeran las primeras gotas de la tormenta. Fue mucho de juego con las posibilidades y de paciencia”.

Para despertar a los objetos y su entorno, la música en “La Casa Triste” también fue clave: “Estuvo compuesta por juguetes. Parte de la propuesta era esa, que solo podía hacerse con objetos encontrados”. Fue así como los músicos empezaron a construir piezas musicales con acordeones diminutos y distintas piezas pequeñas. Luego cada canción fue asignada a un momento del corto, incluso aquella que se salió de la regla y fue tocada con un instrumento real: “Es que sonaba muy bien”.

Detrás de la regla de Sofía de solo usar elementos hallados en bazares o donados, había una justificación: “Quería que los objetos se atrajeran, que tuvieran cierta vibra y desgaste. Que se notara la sombra de quien los usó antes”. Así como también, que se percibiera que ese objeto representaba a algún familiar de la directora: “A mis abuelos maternos los encontré en Ciudad México. La forma de la muñequita me recordó a mi abuela y los ojos del otro muñeco a mi abuelo”.

Para la familia y la directora, “La Casa Triste” fue un proyecto muy personal, pero de mucho alivio y sanación: “Abrió conversaciones y discusiones en las que se hizo muy visible que había una enfermedad que nos perseguía”. El corto cumplió con su investigación, logró crear una narrativa a partir de objetos. Fue el que menos presupuesto y tiempo tomó a Sofía. El que más le ha aportado a nivel personal: “Quiero muchísimo a este cortometraje”. **SM**



# HUEMUL

*Mario Quiñones*

## La naturaleza chilena de "Huemul"

*Haciendo un magíster en Animación en University of South Wales (Universidad del Sur de Gales, Reino Unido), Mario Quiñones retrató a Chile. En un corto de cinco minutos, mostró su flora y fauna, sus paisajes, su gente y cómo no, sus terremotos. En la naturaleza característica del territorio representó a una familia, con todo el cariño y la tragedia que significa, a veces, vivir en ese país.*

*Este trabajo estará disponible para el público durante todo el mes de diciembre, a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo Monoclub titulado "Familia / Rutina".*

Por Fundación Chilemonos



Para Mario Quiñones, "Huemul" es un cortometraje que tiene mucho de su propia experiencia de haber nacido en Chile: "Crear este corto, me permitió hacer una búsqueda personal, en la que presté atención a mi origen y contexto". Si bien la idea original del proyecto era completamente diferente, gracias a la orientación de sus profesores, el director logró crear un guión más acorde a sus propias raíces.

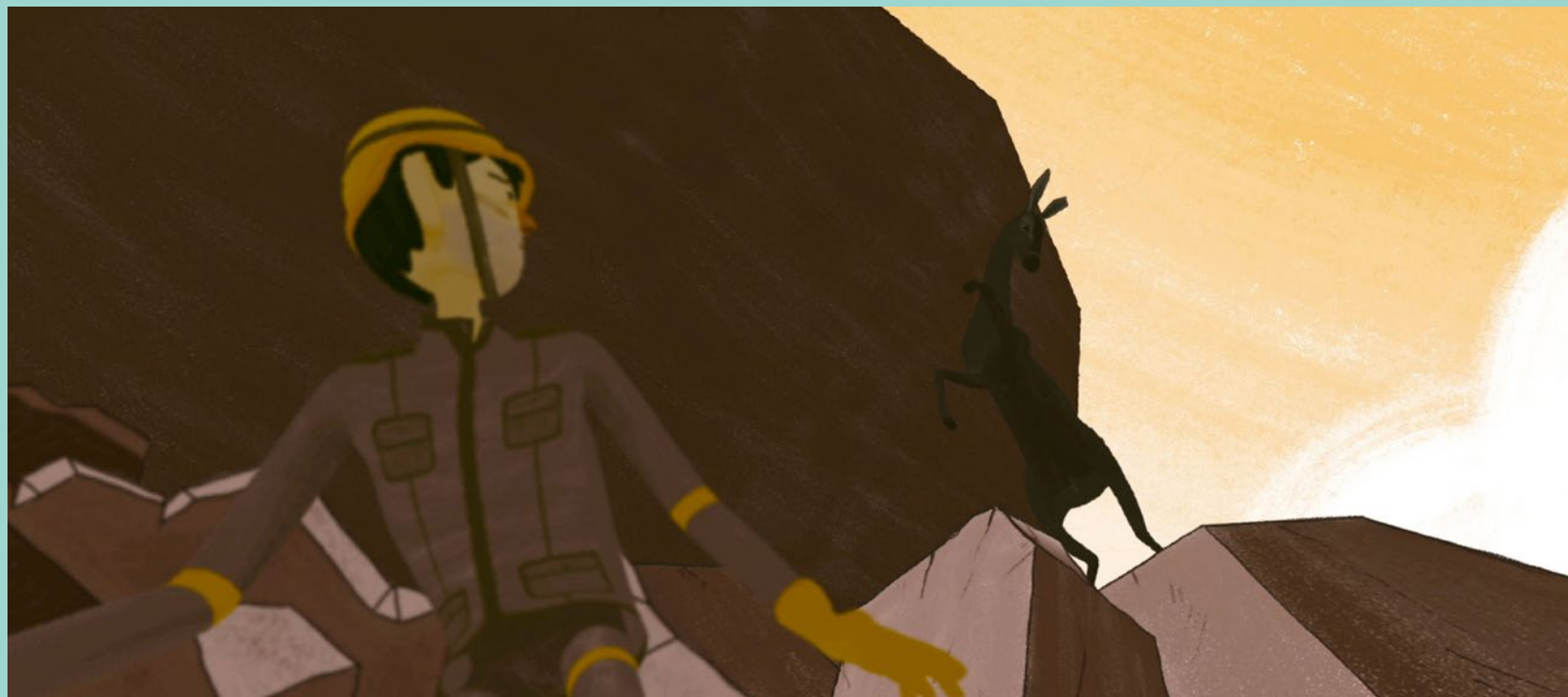
Fue una evolución que para el director resultó interesante. Aprendió cómo se producen las animaciones y qué tan importante son las pre-producciones en el proceso. En el año que tardó en hacer el corto, la mitad del tiempo fue destinado a sentar las bases en términos de animación, referencias, diseño de personajes y: "Sobre todo el guión. La historia no se va a sustentar sin la preproducción, y no tendrá una estructura completa".

El resto del año, se distribuyó en cinco meses de animación y un último mes de postproducción. Pero: "Hay que saber que uno no lo puede hacer todo. El equipo es fundamental y tuve la suerte de trabajar con personas que creyeron en el proyecto", agradece Mario.

Parte de ese equipo fue el compositor Pedro Santa Cruz: "Yo ya había trabajado junto a Pedro en productoras chilenas, un músico extremadamente talentoso. Al comentarle sobre la animación y temática -y a pesar de ser un proyecto sin recursos y estudiantil- inmediatamente se sumó a la producción", recuerda el director. Juntos decidieron mantener el espíritu chileno-andino de "Huemul" y que la música tuviera esas tonalidades, usando de referencias a artistas como Gustavo Santaolalla e Inti-Illimani.

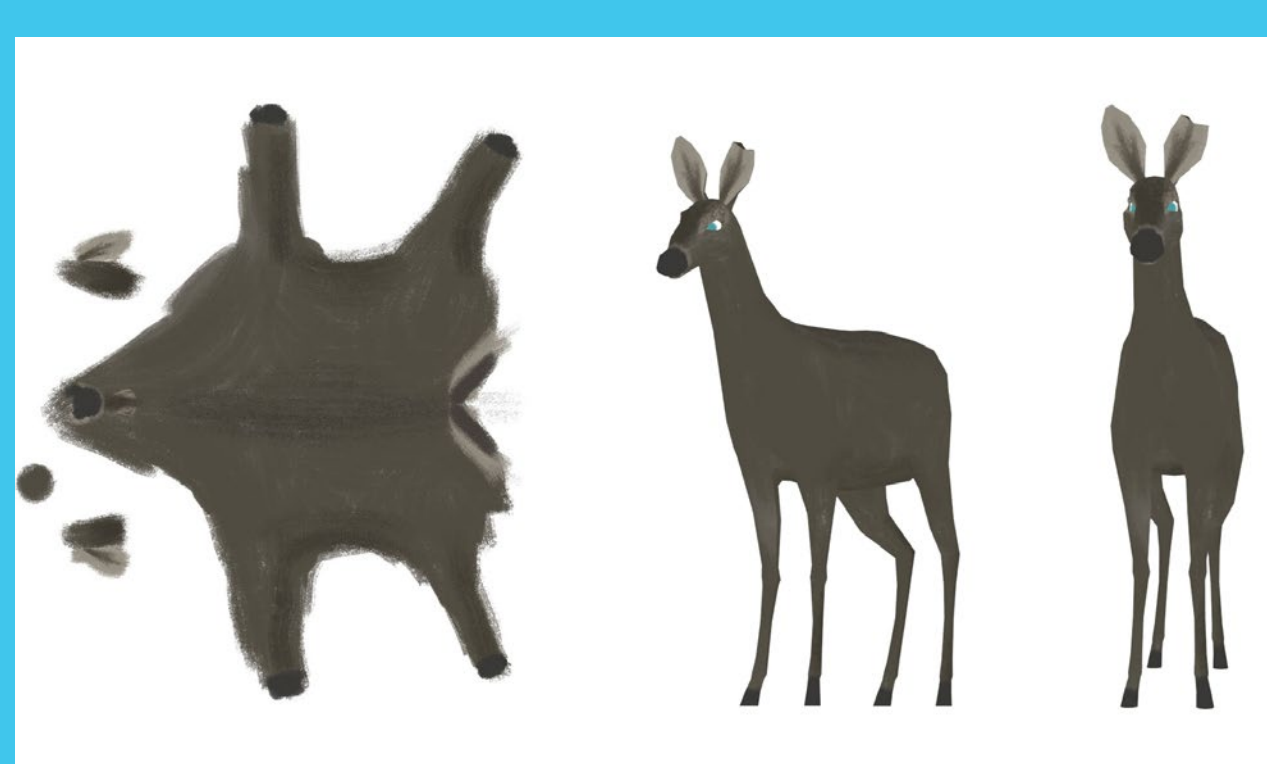
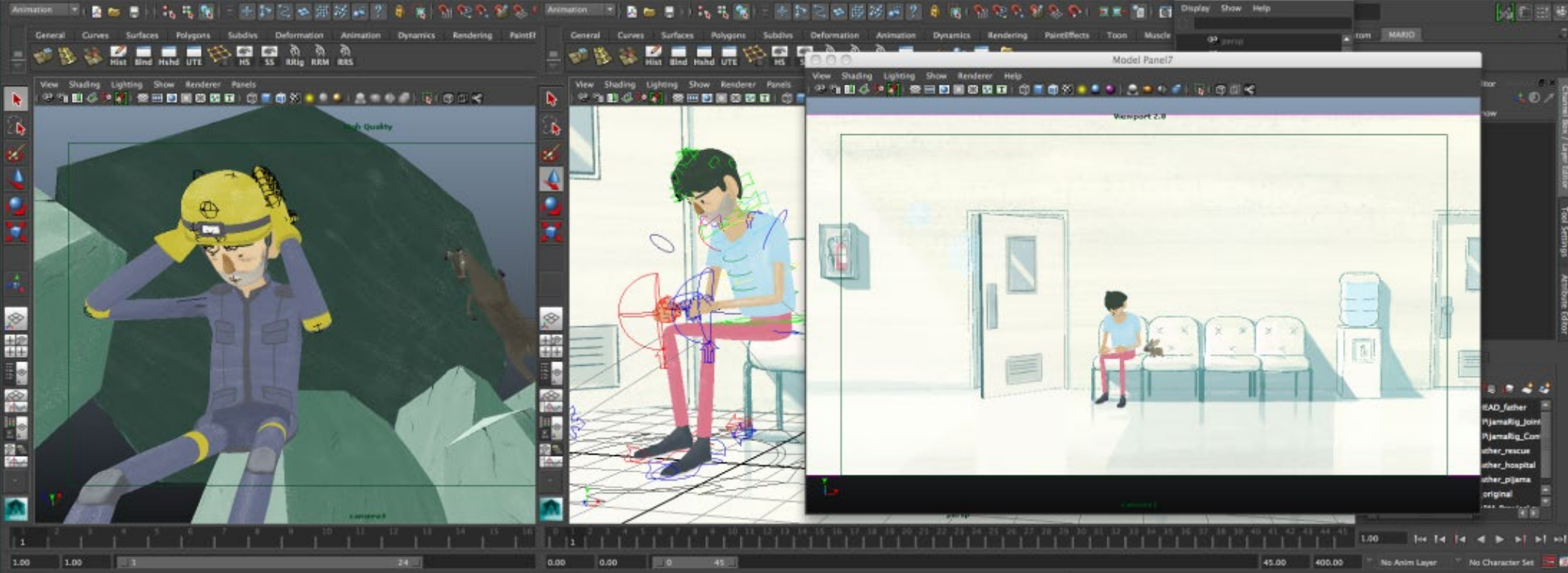
En cuanto al diseño sonoro, José Tomás Novoa estuvo a cargo: "A veces se menosprecia este trabajo, pero tiene una importancia vital, sobre todo en un cortometraje sin diálogo". José Tomás al igual que Pedro, se embarcó de forma entusiasta y ad honorem.

Respecto a la parte visual, un componente importante es el uso del color en "Huemul": "Desarrollé un colorscrip, que es algo así como un storyboard, pero con más foco en los tonos y el dramatismo", explica Mario. En el corto, la noche y oscuridad tienen tonos sombríos y verdosos, la tarde y aquellos momentos de tensión rojizos y la incertidumbre con colores morados:



*"Hay que saber que uno no lo puede hacer todo. El equipo es fundamental y tuve la suerte de trabajar con personas que creyeron en el proyecto"*

Mario Quiñones,  
Director



“Coincide con los estados emocionales del protagonista, cómo se siente y cómo se desarrolla el drama en la historia”.

El padre, así como el resto de los personajes, están animados en 3D, pese a que la experiencia profesional de Mario Quiñones hasta el momento habían sido solo trabajos en 2D: “Fue una decisión experimental. Quería aprovechar las ventajas espaciales del 3D y que además se mimetizara con el arte y estética 2D de los fondos”. Para poder llevar a cabo esa idea animó y compuso en Maya y After Effects.

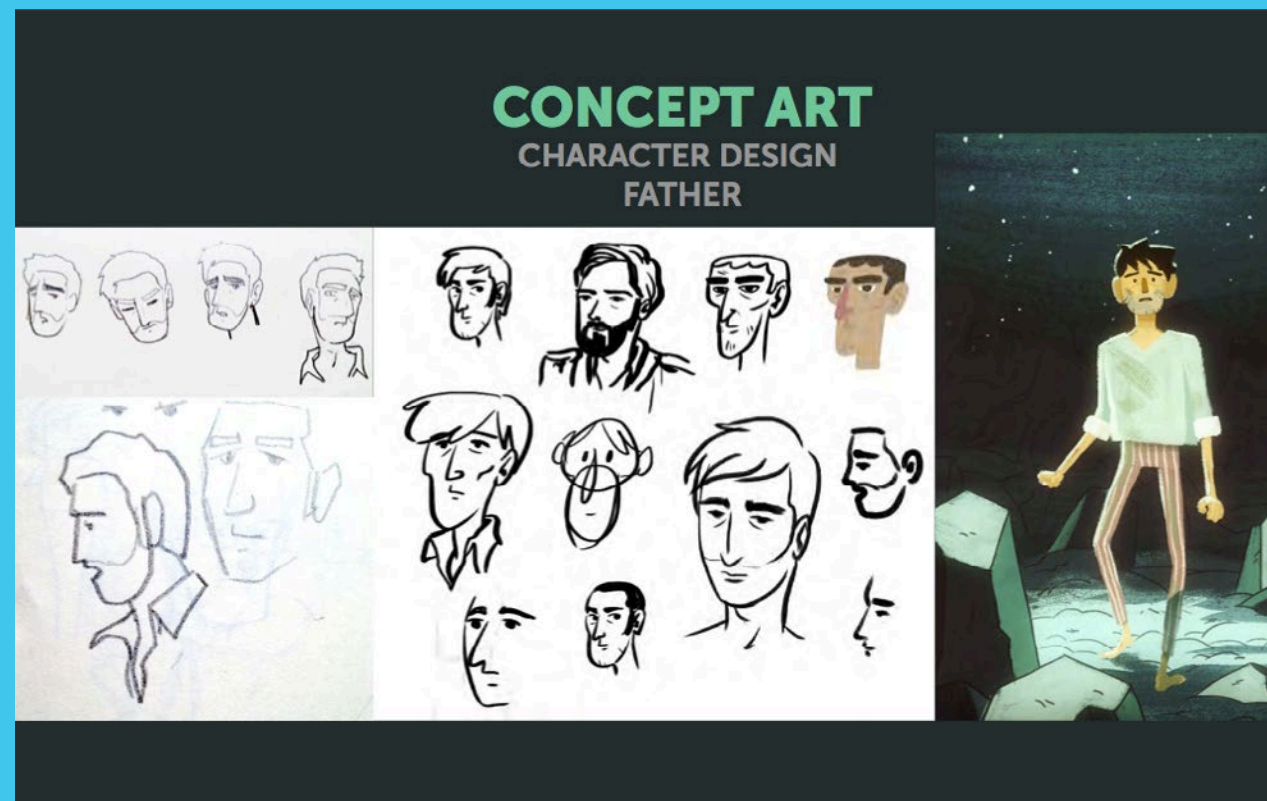
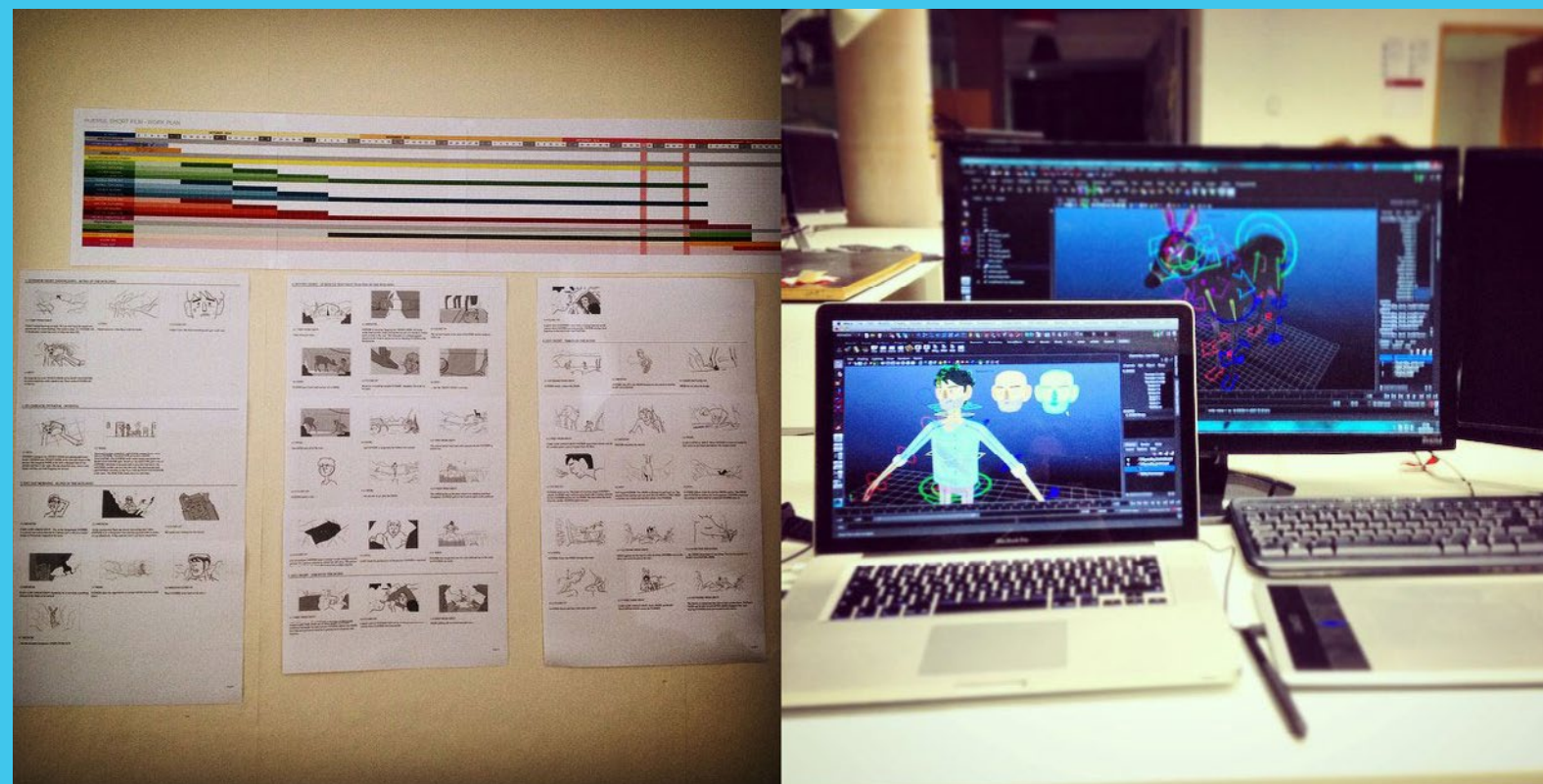
Y para poder hacer todo el corto se centró en las memorias emocionales y familiares del protagonista. Como de aquella vez que hizo un viaje a Torres del Paine y junto a su pareja, se encontraron a un huemul: “Me gusta que pueda ser como nuestro Bambi. Creo que la fauna chilena es impresionante”, comenta el director.

Mario Quiñones también se centró en Chile, un país lleno de bellezas naturales, pero que también puede convertirse en un territorio hostil: “Quería compartir la resiliencia de vivir en un lugar así, a través de cómo sufren las personas en torno a los desastres”, y aunque el corto muestra el lado más doloroso de los movimientos telúricos, para el director, ser chileno implica ciertas curiosidades que van más allá de aquello: “En nuestro país al sentir un temblor nos convertimos en sismólogos, evaluamos la intensidad y decimos ‘tranquilo, si fue como de cuatro coma algo en la Escala Richter nomás’. Algo que donde vivo ahora, en Brasil, no ocurre”.

Y otro fenómeno que recuerda el director de Chile y sus temblores, es la exposición mediática que pudo verse en el país luego del Terremoto del 2010. Día a día las noticias transmitían historias de todo tipo. Una de ellas en particular le llamó la atención a Mario: “No sé si es un recuerdo inventado entre tantas tragedias, pero era una nota sobre un padre esperando a su hija afuera del edificio Alto Río en Concepción, luego de haberse desplomado a un año de su inauguración”, pero como nunca encontró el origen o algún respaldo de que eso haya ocurrido, cree que fue parte de su imaginación. Una historia que terminó dando origen a “Huemul”. SM

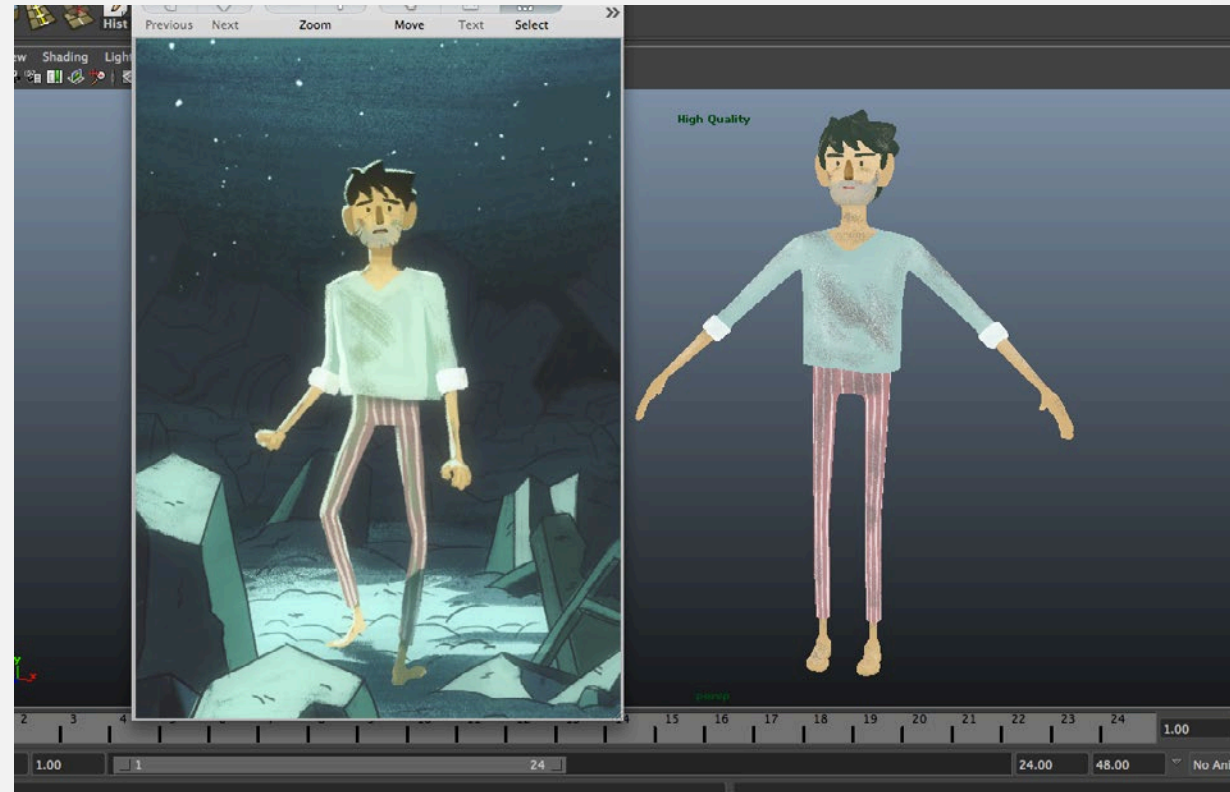
“Fue una decisión experimental. Quería aprovechar las ventajas espaciales del 3D y que además se mimetizara con el arte y estética 2D de los fondos”

Mario Quiñones,  
Director



# CONCEPT ART

LANDSCAPE / HUEMUL / ATMOSPHERE / LIGHTING



# COLORSCRIPT





# MEMORIES FOR SALE

*Manuel López*

Una nueva referente

*El mundo sería tanto más fácil si pudiéramos deshacernos de los malos recuerdos, o al menos eso opina el protagonista de "Memories For Sale". Pero al momento de poner ese pensamiento en práctica vendiendo el taxi de su difunto padre, se da cuenta de que nadie es blanco y negro. Manuel López, director del corto, comenta lo que fue hacer esta historia familiar.*

*Este trabajo estará disponible para el público durante todo el mes de diciembre, a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo Monoclub titulado "Familia / Rutina".*

Por Antonia Mundaca Aranda





“Memories for Sale”, que en español se traduce a *Se Venden Recuerdos*, es una historia ficticia que trata sobre el perdón. Aunque con el tiempo, Manuel López se dio cuenta que algo de inspiración en hechos reales había: “Conté una versión alternativa de lo que pudo suceder con mi vida”.

Cuando Manuel tenía cuatro años, su madre fue diagnosticada con un tumor cerebral: “Me tuvieron que explicar que la posibilidad de que yo perdiera a mi mamá, era muy alta”, y aunque finalmente todo resultó bien: “Pasé por una experiencia que, a la edad que tuve, me pesó mucho”.

De igual manera le pesó el alcoholismo de su padre quien: “Por dicha dejó de tomar hace doce años”, explica el director de “Memories for Sale”. “Mi cortometraje retrata qué hubiera pasado en mi vida si mi mamá no hubiese sobrevivido y mi papá hubiera seguido bebiendo”, pero ese análisis fue posterior a la realización del cortometraje.

Porque la temática del corto realmente es sobre la habilidad que adquirimos al vivir en familia de disculpar a quienes nos han herido: “Hay cosas que no se pueden cambiar, pero uno puede entender las circunstancias y por qué y así dejarlas ir”. El protagonista del cortometraje cree que vendiendo la última pertenencia de su padre, podrá eliminar toda su historia, pero: “Empiezan los recuerdos y se da cuenta de que las cosas eran distintas. Era mucho más que un papá alcohólico”, comenta Manuel.

Cuando el director decidió hacer “Memories for Sale”, además de tener una idea de la temática clara, también tuvo claro que quería que fuera en 2D ¿El problema?: “Casi no sabía dibujar, así que aprendí a hacerlo y a animar en 2D, porque la carrera en la que yo estaba, era de 3D”. Manuel López tomó clases con un profesor de dibujo en una academia y empezó a dibujar bodegones en grandes pliegos de papel: “Desarrollé perspectiva. Me fue muy útil para los movimientos de cámara”.



*“Para mí era importante usar colores vivos. Quería que todo estuviera embarrado de rojo, de amarillo, azul. Que cada color hiciera énfasis en las emociones del personaje”*

Manuel López,  
Director



Fue así como el director logró hacer el corto de su proyecto de título, con una técnica que tuvo que aprender de manera autodidacta: “Eso es lo más impresionante de la animación, para hacer algo solo debemos pensarlo y dibujarlo”. Tomar en cuenta la libertad que entrega, y utilizar: “La luz, el color, el sonido como un personaje más en la historia, de manera menos restrictiva que en otros formatos”.

Manuel López utilizó esa propiedad de la animación y optó por el uso de paletas monocromáticas en los momentos de mayor drama en “Memories for Sale”: “Para mí era importante usar colores vivos. Quería que todo estuviera embarrado de rojo, de amarillo, azul. Que cada color hiciera énfasis en las emociones del personaje”.

Para la animación, el director usó Clip Studio Paint. Para la postproducción, After Effects. Para la música, su guitarra y piano. “Fue lo que más me costó. Sentía una presión muy grande de mi parte porque llevaba 15 años tocando

instrumentos”, recuerda Manuel. Primero musicalizó el minuto inicial del corto: “Desde allí continúe y cada vez que sentía que estaba trabado, volvía a ese primer minuto”, y tocaba encima del sonido del monitor cardíaco: “Si uno presta atención, suena a lo largo de todo el corto”.

Respecto al guión, Manuel López también decidió innovar y trabajar las temporalidades de “Memories for Sale” escribiendo en dos columnas paralelas. En una estaban escritas las cosas que sucedían en el presente, como al protagonista dentro del taxi, finalmente perdonando a su padre y rompiendo el cartel de se vende; y en la otra columna trabajó con el pasado, como cuando el protagonista entendió que su padre era más que solo una botella. Que era abrazos, bailes, y un recuerdo imposible de vender. **SM**



# MEMORIES FOR SALE

A film by Manuel López  
Character Design: Pablo Matamoros  
Sound Design & Mix: Florian Calmer  
Music: Manuel López  
Tutors: Daniel Rojas & Esteban Calvo

ESCUELA  
**ANIMACIÓN  
DIGITAL**  
FACULTAD DE IMAGEN

**.VÉRITAS**  
UNIVERSIDAD



*“Hay cosas que no se pueden cambiar, pero uno puede entender las circunstancias y por qué y así dejarlas ir”*

Manuel López,  
Director



# FONOS

*Gabriela Badillo*

Sonidos de un duelo

*A través de la apreciación y recolección de sonidos, un abuelo y su nieta se relacionan con la complicidad que solo existe en ese vínculo familiar. Gabriela Badillo es la directora de "Fonos", un cortometraje que trata sobre amor, pérdida, obsesión y liberación. Es una historia que muestra qué pasa cuando el duelo nos sobrepasa.*

*Este trabajo estará disponible para el público durante todo el mes de diciembre, a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo Monoclub titulado "Familia / Rutina".*

Por Antonia Mundaca Aranda



Para Gabriela Badillo, la muerte de alguien es más fuerte cuando es de un familiar cercano. Y cuando ese alguien, es tu abuelo, duele aún más: "Es una relación súper dulce que entendemos porque son quienes realmente más nos consienten y desbordan con su cariño".

En "Fonos", observamos ese vínculo y ese duelo a través de una niña que pierde a su abuelo. Juntos tocaban la flauta, recorrían el parque y guardaban los sonidos más hermosos de esas tardes cómplices; hasta la muerte del abuelo.

La protagonista se estanca y pese al transcurso de los años, sigue en la misma banca: "Los colores son diferentes. Pasó el tiempo y ella siguió literalmente allí, pero ahora no escucha. Está en una burbuja", comenta la directora. Su forma de pensar también cambió, ahora es obsesiva: "Con las pérdidas vienen apegos ansiosos, de no querer soltar y bloqueos". Se empeña en atrapar a un pájaro que le recuerda a su abuelo, lo logra, pero en el proceso lo daña.

"Al final, lo que realmente la ayudó fue un cambio de enfoque. Entender que nuestra vida sigue y que podemos construir desde el recuerdo comprendiendo todo lo que pasó", explica Gabriela sobre la transformación liberadora de la protagonista.

Ese cambio de la mujer de "Fonos", es algo que va acompañado de la paleta de colores: "Al inicio son tonos saturados, el ambiente se ve brillante y feliz. Luego el mundo era diferente, no necesariamente gris, pero sí perdió la alegría". El entorno seguía funcionando, la vida de la protagonista continuaba, pero estaba emocionalmente bloqueada. Algo similar ocurre también con los sonidos del corto: "No es que estuviera en completo silencio, pero había un sentido de encierro".



*"Al final, lo que realmente la ayudó fue un cambio de enfoque. Entender que nuestra vida sigue y que podemos construir desde el recuerdo comprendiendo todo lo que pasó"*

Gabriela Badillo,  
Directora

*"Al inicio son tonos saturados, el ambiente se ve brillante y feliz. Luego el mundo era diferente, no necesariamente gris, pero sí perdió la alegría"*

Gabriela Badillo,  
Directora



# fonos

- phonos -

Un cortometraje de / A short film by Gabriela Badillo



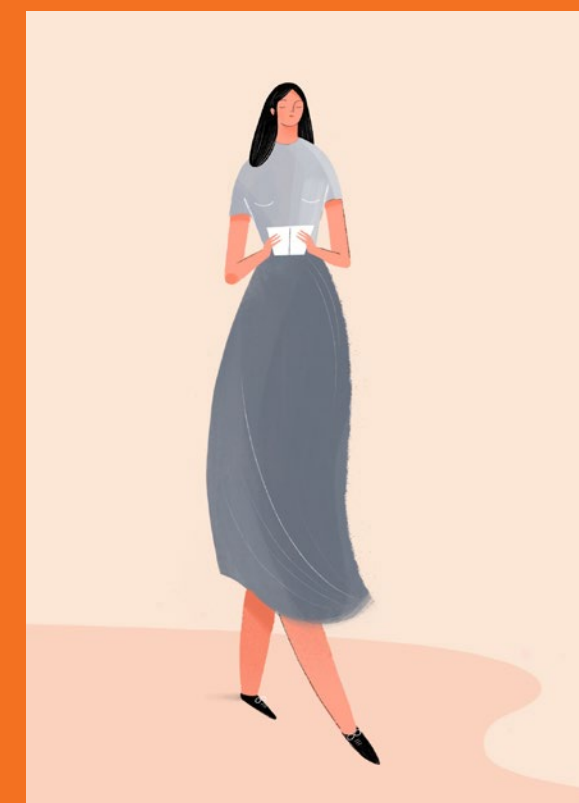
INSTITUTO MEXICANO DE CINEMATOGRAFÍA  
PRESENTA / PRESENTS FONOS / PRESENTS  
UN CORTOMETRAJE DE / A SHORT FILM BY GABRIELA BADILLO CON EL APOYO DE / WITH THE SUPPORT OF HOLA COMBO  
ARTS / ARTS LINDA SCARITINO, DISEÑO DE SONIDO / SOUND BY JOHN JOHN TRUJILLO, MÚSICA ORIGINAL / ORIGINAL SCORE TRANQUILIZO JAVIER TELIS ORTEGA  
DIRECCIÓN DE ARTE / ART DIRECTION GABRIELA BADILLO, SUPERVISIÓN DE ANIMACIÓN / ANIMATION SUPERVISOR ENRIQUE SARRAZO PAREDES, COORDINADORA DE PRODUCCIÓN /  
PRODUCTION COORDINATOR MARCELA LÓPEZ LEE, PRODUCCIÓN EJECUTIVA / EXECUTIVE PRODUCER HOMERO RAMÍREZ TORO  
GUIÓN Y DIRECCIÓN / SCREENPLAY & DIRECTOR GABRIELA BADILLO

GOBIERNO DE MÉXICO | CULTURA | IICINE | HOLA COMBO | SILENCIOS Ómnica | IFCI



*“Es una herramienta de comunicación para discutir con niños sobre la muerte y el duelo”*

Gabriela Badillo,  
Directora



Quienes estuvieron a cargo de hacer el diseño sonoro fueron Igor Figueroa y Carlos Cortés: “Mucho lo grabaron ellos mismos, son sonidos reales contruidos por ellos”, comenta la directora. De igual manera formaron el ambiente para que fuera algo de 360°: “Fue muy, muy cuidado. Sobre todo con la sensación de burbuja tras la pérdida”.

Respecto a la música, el realizador fue Francisco Solís: “Decidimos que lo mejor sería un leitmotiv. Quisimos reflejar todo el amor a través del audio”, recuerda Gabriela. A lo largo de “Fonos”, las notas musicales son las mismas, solo varía el orden, el tono y el formato en el que se tocan: “El abuelo, la niña y el pájaro tocan exactamente la misma melodía, pero en tres flautas diferentes”.

La parte visual del corto, la animación, fue cuadro a cuadro. Algunos bocetos se hicieron directos en Photoshop y otros en Animate, luego la composición se importó a After Effects. Todo ese proceso tardó nueve meses, del año y medio total que tomó realizar “Fonos”. Con el desarrollo de guión y carpeta, pudieron postular a IMCINE, espacio en el que quedaron seleccionados y pudieron continuar con la producción y posproducción.

Una vez finalizado, “Fonos” resultó ser un material de conversación para tratar con niños la muerte y el duelo: “Es una herramienta de comunicación para discutir con ellos”. Según la directora, el que sea de corta duración, y no a través de soportes escritos, permite que sea digerido de manera fácil para la infancia.

Gabriela siente que el corto: “Es un proyecto con enfoque social, que fue pensando en equipo, y del cual estamos muy felices todos quienes participamos de él”. Para ella, la historia solo pudo ser contada de la manera que se hizo, con animación, imaginación y en un mundo surreal que permitía coleccionar sonidos en una caja. **SM**



# CUCARACHA

*Augustín Touriño*

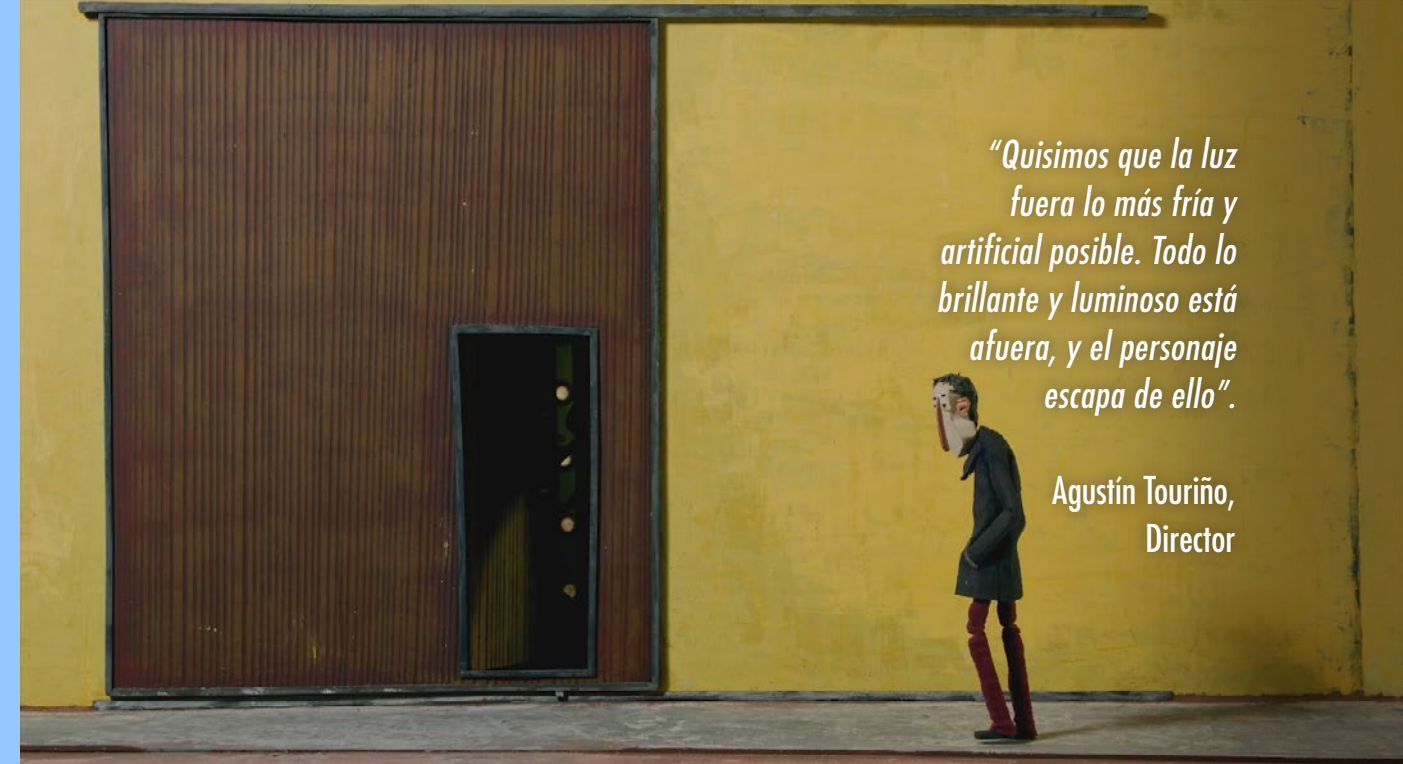
La humanidad de una "Cucaracha"

*Cada día nos levantamos, vemos alguna pantalla, vamos a trabajar, volvemos y seguimos viendo pantallas. La comida que compramos es casi toda de la misma marca y los programas que consumimos siguen una línea parecida. Ahora, ¿qué pasaría si fuera un insecto el que siguiera esa rutina? El corto de Augustín Touriño, "Cucaracha", lo responde.*

*Este trabajo estará disponible para el público durante todo el mes de diciembre, a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo Monoclub titulado "Familia / Rutina".*

Por Antonia Mundaca Aranda





*“Quisimos que la luz fuera lo más fría y artificial posible. Todo lo brillante y luminoso está afuera, y el personaje escapa de ello”.*

Agustín Touriño,  
Director

“Es la transformación de una persona y un insecto, pero desde el trabajo. Se trata de cómo un ser aparentemente salvaje deja de serlo cuando actúa según lo que nosotros creemos humano”, explica Agustín Touriño, director de “Cucaracha”, luego responde: “¿Qué es ser humano? En definitiva, es un ser que trabaja repetitivamente y consume lo mismo que el personaje”.

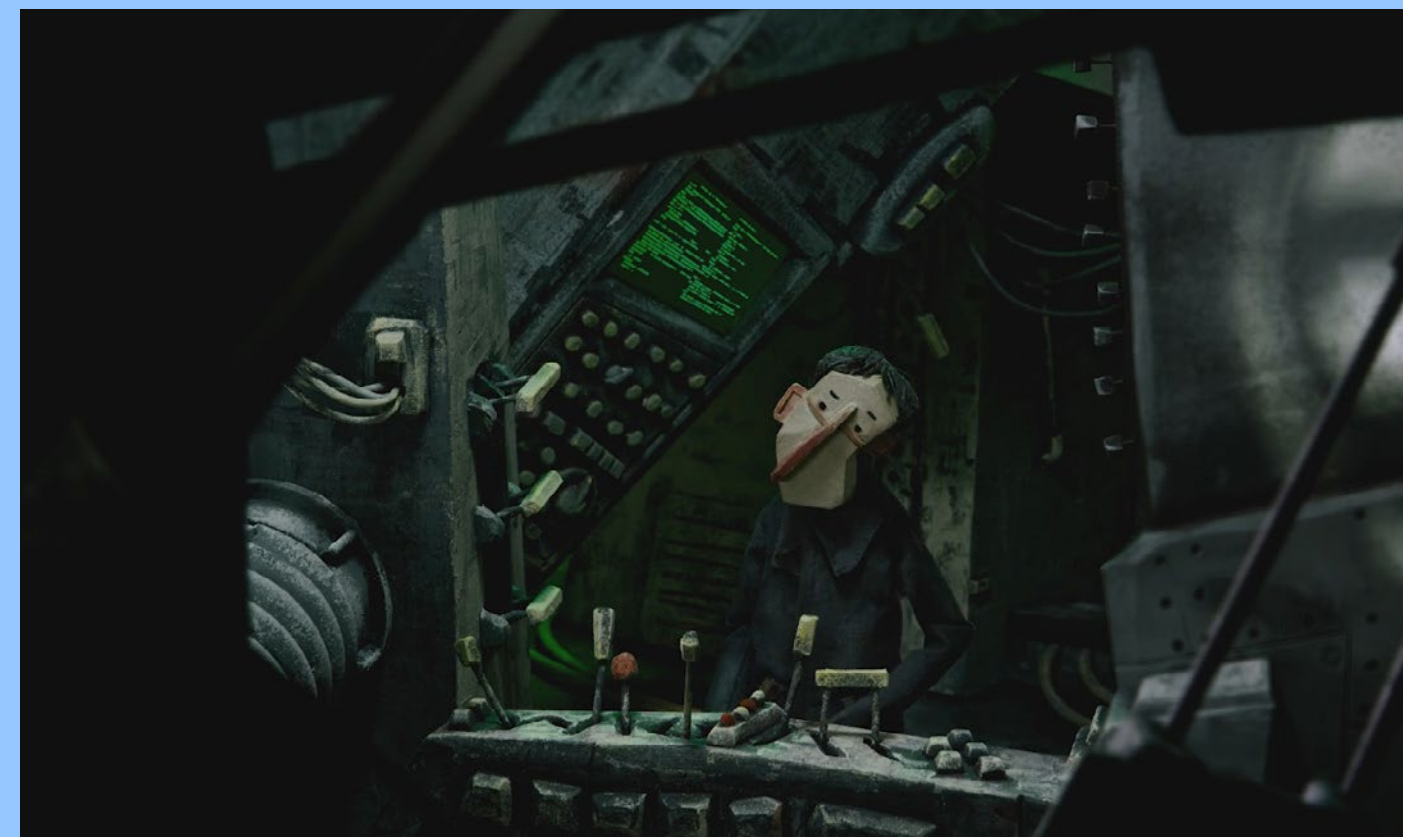
El protagonista del cortometraje vive a base de galletas de arroz y TV. Para el director, el consumo de televisión que se muestra en “Cucaracha”, es un formato aplicable a lo que nos ocurre hoy en día con nuestros celulares: “Todos los días revisamos nuestro teléfono y estamos horas en redes sociales”.

En un punto del corto, vemos que ahora quien hace zapping y come galletas de arroz, es la cucaracha. Quien va a trabajar, es la cucaracha; y quien empieza a vivir entre basura, es el hombre. Sigue habiendo un cambio, pero a diferencia de “La Metamorfosis” de Franz Kafka, la corporalidad de ambos se mantiene, no así su personalidad.

“Cucaracha”, viene del universo Kafkiano, pero: “Llevado a un punto más actual y ambiguo temporalmente, con un foco en los medios de comunicación”, señala Agustín. Los medios y el trabajo instauran una monotonía, de la que cuesta salirse porque la vemos como algo “humano”.

Pero no siempre la rutina es mala, ni nos vuelve cucarachas. Para el director, la realización del corto significaron varios meses de monótono trabajo: “Todos los días era levantarse, ver en el calendario qué tocaba animar, hacer el movimiento, animarlo, chequearlo, volver a hacerlo y así una y otra vez hasta completar todas las tomas”, y aunque suene tedioso: “Es en ese HACER que uno va ganando experiencia”.

Y fue precisamente esa experiencia, la que permitió mezclar técnicas dentro de “Cucaracha”: “El televisor está en 2D y con menos cuadros por segundo para que se vea más artificial en comparación al mundo de Stop Motion”, explica el director. Para dar mayor expresividad a los personajes y el entorno,





*“Algo que tenía claro con este corto, es que todo se podía producir después. Lo pintado en la maqueta, se puede replicar con un pincel digital”.*

Agustín Touriño,  
Director



también usaron 2D sobre el Stop Motion: “Algo que tenía claro con este corto, es que todo se podía producir después. Lo pintado en la maqueta, se puede replicar con un pincel digital”.

Otro aspecto que el equipo del cortometraje, tuvo claro desde el inicio era la importancia del sonido para aportar a la narrativa: “Es el 50% del corto”. La falta de diálogos, también fue una decisión consciente que buscó acentuar características del personaje: “Es un hombre solitario, consumista y sin personalidad. Se remite a gestos y onomatopeyas simples”.

Los escenarios por los que se mueve el protagonista, también buscaron recalcar esa personalidad y el sentimiento de monotonía. Su departamento y la fábrica, que son prácticamente los lugares que más habita, son: “Opresivos, oscuros e incómodos. Quisimos que la luz fuera lo más fría y artificial posible. Todo lo brillante y luminoso está afuera, y el personaje escapa de ello”, comenta Agustín.

La premisa de “Cucaracha”, no siempre fue sobre la rutina y los medios. En un inicio era sobre un hombre que terminaba siendo devorado por una cucaracha, luego de haberla adoptado para que trabajara en lugar de él: “Era mucho más chiquita la historia y el mensaje más simple”. A partir de esa primera aproximación a la historia, el director accedió al Fondo Nacional de las Artes.

Durante un año, Agustín Touriño, Ezequiel Ayala y Matías Deon escribieron el guión del cortometraje: “Con todas las idas y vueltas necesarias”. Luego fue otro año más animando en Stop Motion y unos últimos seis meses en postproducción y sonido. En el proceso, también ganaron El Polo Audiovisual de Audiovisual, que es un fondo de Córdoba que permitió: “Tomarnos un tiempo para desarrollar el corto”. En todo ese tiempo y gracias al trabajo y rutina que siguió el equipo de: “Todas las excelentes personas que estuvieron detrás del corto”, “Cucaracha” se transformó en la obra que vemos hoy. De un hombre entre latas y cartones viendo tele todo el día; y una cucaracha con riñonera que sale a trabajar. **SM**



# GIZ

*Cesar Cabral*

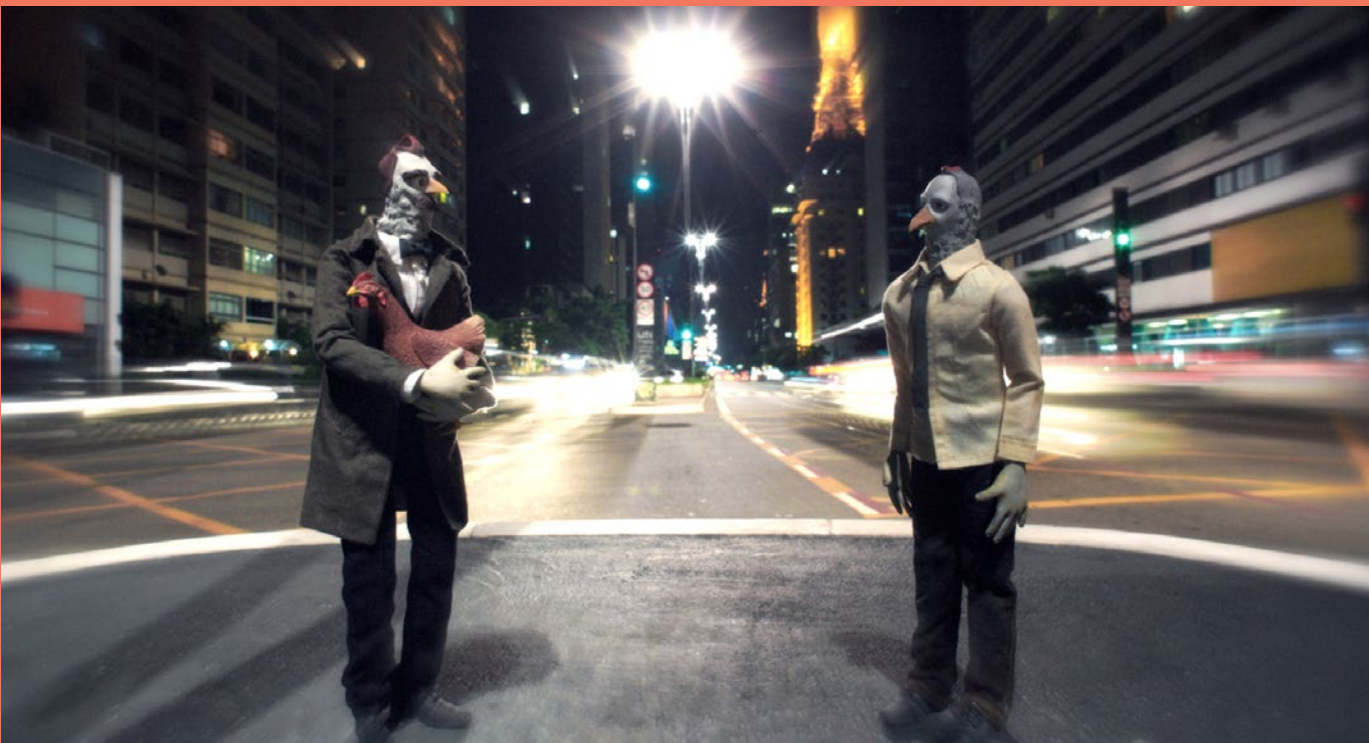
## Salir de la monotonía

*Pareciera que hay días en que solo nos levantamos para trabajar. Cada hora, día y semana se sienten igual al anterior; hasta que aparece una gallina tirada en la calle. Cesar Cabral, realizó el cortometraje como una historia que obliga a salir de la monotonía.*

*Este trabajo estará disponible para el público durante todo el mes de diciembre, a través de la plataforma chilena Ondamedia, integrando el ciclo Monoclub titulado "Familia / Rutina".*

Por Antonia Mundaca Aranda





“Las largas horas de trabajo agotadoras son características de nuestras vidas”, comenta Cesar Cabral, director de “Giz”, cortometraje que se traduce al español como tiza. Es por ello que decidió abordar la temática mostrando en el corto elementos fuera de lo habitual: “La historia comienza en live-action precisamente tratando de sacar a la gente de su rutina diaria”.

“Giz” inicia con una escena de pollos hipnotizados puestos en el suelo de una ciudad: “La idea era crear una metáfora con nuestra propia rutina de vida”, explica Cesar. Luego de esos primeros segundos de la película, nos damos cuenta que lo recientemente visto es el sueño de un hombre que vive una monotonía interminable.

El protagonista es un sujeto incapaz de relacionarse con sus compañeros de trabajo, con quienes solo se comunica a través de miradas esquivas, ojos vacíos y manos inquietas. Pareciera ser que, además de su reflejo y el hipnotista de

sus sueños, con quien más interactúa es con su televisor que proyecta “Rabbits” (2002): “El universo del cineasta David Lynch es algo que explícitamente buscamos evocar en el corto”.

Pero a diferencia de “Rabbits”, “Giz” no tiene diálogo alguno, ya que el director buscaba: “Una experiencia sin narrativa definida en la que se prioriza a la imagen como elemento rector”. En ese sentido, el mundo onírico que vive el protagonista es algo clave, ya que a través de lo que ve ahí, empieza un cuestionamiento respecto a su existencia y vida diaria.

Los ocho minutos del mundo de “Giz” se llevaron a cabo en un año. Durante ese periodo, parte del equipo que trabajó en la animación y producción del corto estuvo involucrado en paralelo en otros proyectos de la productora y estudio de animación brasileño Coala Filmes. Para poder trabajar en ello, el personal del corto distribuyó el tiempo que



*“La historia comienza en live-action precisamente tratando de sacar a la gente de su rutina diaria”*

Cesar Cabral,  
Director



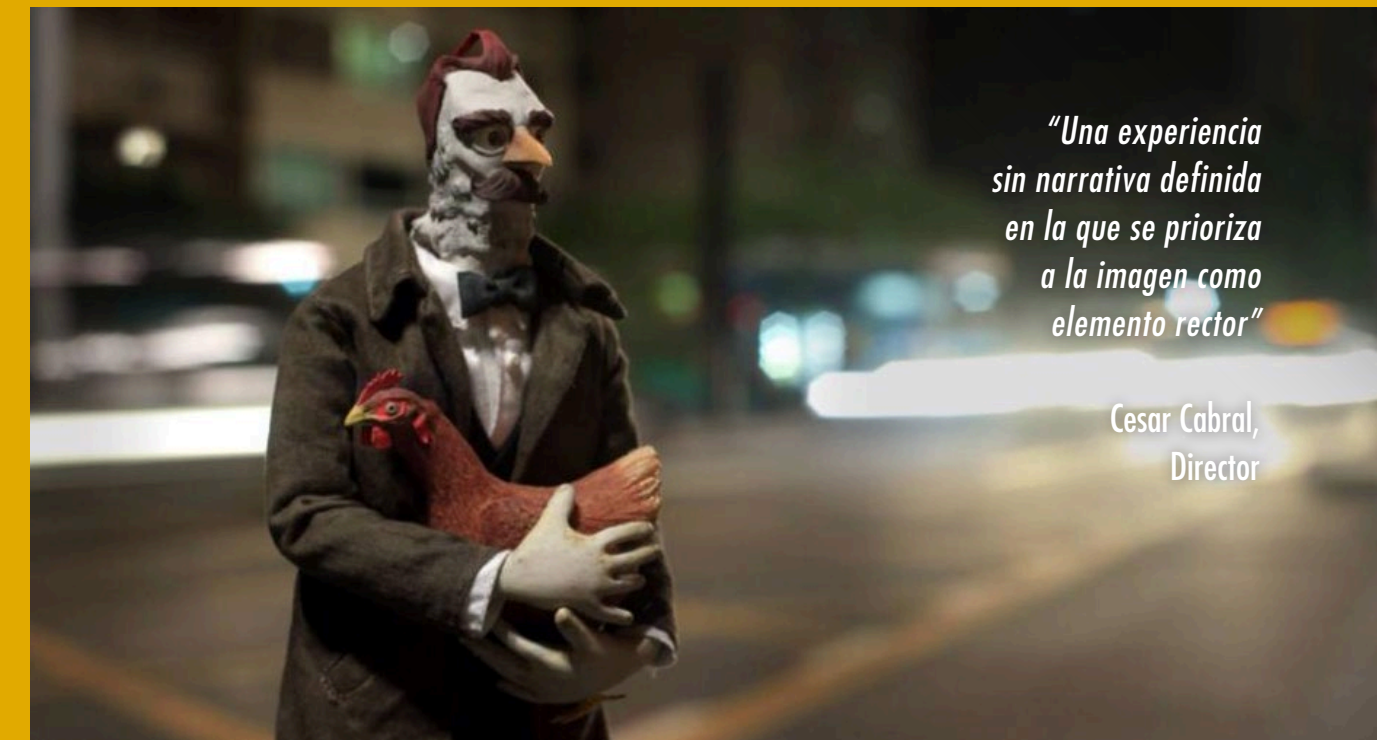
*"La idea era crear una metáfora con nuestra propia rutina de vida"*

Cesar Cabral,  
Director



# GIZ

direção CESAR CABRAL  
roteiro CESAR CABRAL E LEANDRO MACIEL  
direção de fotografia CARLOS FIRMINO  
direção de produção CRISTINA ALVES, CLAUDIA PRISCILLA  
produção ANÁLIA TAHARA, STEPHANIE SAITO  
bonecos e cenários OLYNTHO TAHARA  
animação FÁBIO YAMAJI  
montagem EVA RANDOLPH, CESAR CABRAL



*“Una experiencia sin narrativa definida en la que se prioriza a la imagen como elemento rector”*

Cesar Cabral,  
Director

destinaria al proyecto, manteniendo la jornada laboral de ocho horas: “Esa fue la forma que tuvimos de viabilizar un cortometraje de bajo presupuesto”.

Fue a través de lo anterior que de igual manera se logró ir en contra de la monotonía que el mismo corto visibiliza a través de: “La mezcla de técnicas de filmación que construyen la imaginaria narrativa y reflexión del espectador”.

La primera técnica utilizada en “Giz”, se puede observar en el sueño del protagonista: Live Action. Luego entramos al mundo del pollo humanizado en el que hay principalmente Stop Motion, reflejado en los personajes principales; y Pixilación, reflejada en las escenografías.

Respecto al Stop Motion, técnica predominante en el corto, los muñecos se construyeron con un cráneo estructurado con ojos esféricos que permitían acceder por detrás de la

cabeza. Los escritorios, sillas y la porción de calle en la que directamente interactúan los títeres, fueron construidos para facilitar la composición con los escenarios en los que se usó Pixilación.

De igual manera se construyeron algunos sonidos y ambientación para las escenas de Stop Motion. Murmullos veloces, pasadas de papel, teclados de computador, bocinazos, pollos, estática, agua, tiza y ocasionales melodías; se conjugaron en “Giz” para crear: “Extrañeza en los espacios”, explica Cesar.

Un elemento que acompaña a esa rareza, son los colores desaturados representados a través de una paleta reducida que: “Ayudaron a marcar el tono que se pretendía para la película”. Un tono de monotonía, agotamiento y existencialismo en el que pareciera que es posible que sueñen los pollos. **SM**



# Solomonas

Magazine



**PAOCC**

Programa de Apoyo a  
Organizaciones Culturales  
Colaboradoras

**CHILE**  
**MONOS**

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.