

GAMAQUEN

PROPIUESTA DE REALIZACIÓN



# Guión

El guión del corto es muy visual y busca que gran parte de la historia se lea por medio de la imagen. Sin embargo, hay partes más complejas como las descripciones del supay “muchas caras” y su relación con Sunu, por lo que hay un narrador que ayuda a hilar estos detalles con la historia visual.

Se quiere que el narrador mantenga la misma identidad que lo visual, por lo que la voz habla en quechua y de tal manera acompaña de mejor manera a este mundo mágico andino. Un tema importante que hilera la historia es la dualidad, la cual se va a buscar reforzar también en los aspectos técnicos de la producción del corto animado. El corto es un mito audiovisual; tiene un narrador que cuenta la historia, muestra el camino del héroe hasta cumplir su objetivo y la relación entre los humanos y los seres mitológicos. Se busca contar un mito a base de imágenes en movimiento y resaltar lo poético y efímero para cautivar a la audiencia.

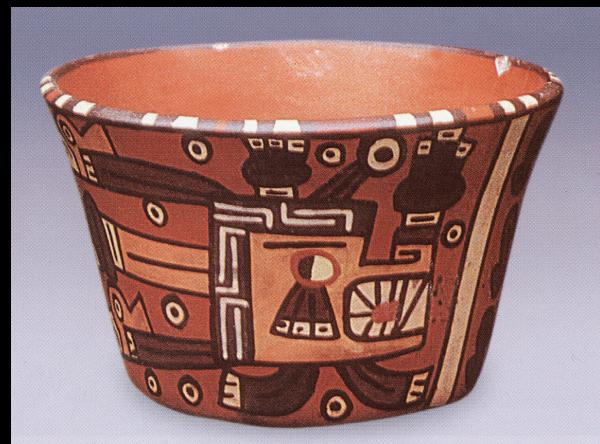
La historia es original de María José Campos, es un mito nuevo basado en sus estudios en cosmovisión andina e identidad, donde mezcla la historia de Fausto, quien hace un trato con el Diablo, en un entorno de cosmovisión andina general con espíritus propios y creados por la artista. Es su intento de creación de nueva mitología, que busca rescatar aspectos de nuestra herencia cultural pero con un look nuevo y renovado.

# Arte

El arte es uno de los puntos diferenciales más resaltantes del corto. Es una mezcla entre el estilo de la directora MJ Campos y el arte de las culturas preincaicas: Paracas, Nazca, Moche, Chimú, Wari, Chancay y finalmente, Inca. El estilo de la directora está fuertemente definido por lúdico, simple, “cute” y colorido, y prima el uso de *color block*, lo cual logra que se haga una interesante mezcla de estilos para contar la historia y crear una atmósfera.

El estilo de arte junto al guión crean una dualidad; la ingenuidad vs. la maldad. El estilo cute y bonito para expresar ideas oscuras del inframundo hacen que se cree una atmósfera interesante y que ponga en cuestión la dualidad que une aspectos que aparentan ser totalmente opuestos. Esto también se expresa en el contraste y en el gran uso del negro-blanco para expresar la dualidad.

En cuanto a paleta de colores se definen dos principales para los dos mundos principales: colores tierra para el Uku Pacha (el mundo de abajo), donde habita el Supay, y colores agua para el Hanan Pacha (el mundo de arriba), donde habita el Chamán. Este aspecto resalta nuevamente la dualidad y la doble naturaleza que hay en todo el corto, que se vincula a las dualidades vida-muerte, tierra-cielo, con camaquen-sin camaquen, bondad-maldad y luz-oscuridad.



# Animación

La animación es 2D digital cuadro por cuadro en la mayoría de escenas, La animación 2D digital se trabaja a manera de *color block*, es una animación “pintada”, sin línea, y no busca ser del todo fluída, sino un poco entrecortada (8 y hasta 4 dibujos por segundo). Una referencia directa a este estilo de animación “pintada” es el corto Fears de Nata Metlukh y Wands Wander de Nadja Mira, donde la animación está muy dirigida por la dirección de arte y suele ser juguetona y curiosa. La animación pintada a mano tiene un sentimiento más pictórico y suele tener menos frames para que cada frame que se mueva se sienta como un cuadro estático, llamado “choppy animation”, donde se ven dibujos que se mueven pero no de forma fluída a la que uno está acostumbrado de ver.

Una escena donde se quiere utilizar otra técnica de animación es en la del Flashback, donde se plantea hacer cutout 2D. Esta escena es distinta al resto y se quiere expresar como si fueran pinturas planas en la pared, como marionetas de recortes. Una referencia es la escena del sueño de la película El Príncipe de Egipto.



# Sonido

Habrá una voz en quechua, que se plantea que sea femenina para que contraste con el elenco visual masculino del corto y reforzar el tema de dualidad. Se busca que la voz sea melodiosa, que su presencia sea más como la de un contador de cuentos que por partes cante y por partes imposte la voz al hacer la voz de un personaje en particular.

Musicalmente se plantea música andina con matices de música lo-fi y experimental, para sentir que no es una historia típica andina sino que tiene un sentimiento más contemporáneo y universal. Una referencia es la canción Far Fowls del album Spiritual State de Nujabes, en como mezcla música andina con percusión electrónica, donde crea un sentimiento de nostalgia y añoranza por un pasado mejor.

Far Fowls (Nujabes)

<https://www.youtube.com/watch?v=KQY9zrjPBjo>

Como instrumentos se plantea priorizar el uso de percusión e instrumentos de viento como quenas y zampoñas, palo de lluvia y guitarra. Habría dos planos musicales principales: uno para el Uku Pacha y otro para el Hanan Pacha, cada uno evocando sonoramente las características de los territorios.

Sobre los efectos de sonido se plantea que acompañen a la voz y a la música en un segundo plano y que no sean intrusivos.

# Edición y postproducción

La colorización final y los efectos visuales serán principalmente para mejorar la iluminación que se ha creado en preproducción y producción de los fondos, siempre teniendo en cuenta la importancia del acabado pictórico.

La edición será básicamente la establecida en el animatic de preproducción con leves ajustes de timing por escenas de unos segundos, dependiendo de modificaciones de líneas de tiempo en el tiempo de la animación.