

Tema del día

Obras de Indonesia, Japón, Chile y Argentina premiadas en FEDAXV

RECONOCIMIENTOS. *“20 years and other untranslatabilities”, de Alexandra Kumala, ganó en la categoría Internacional; y “Adiós por ahora”, de Valentín Caso logró el primer lugar en la categoría Latinoamericana. El Festival de Diseño Audiovisual Experimental también entregó distinciones en las categorías Animación e In Situ.*

Daniel Navarrete Alvear
 daniel.navarrete@australvaldivia.cl

En la Carpa de la Ciencia del Cecs fueron los dos días de actividades del II° Festival de Diseño Audiovisual Experimental de Valdivia FEDAXV.

El certamen consideró una competencia oficial que entregó premios en cuatro categorías. El galardón a mejor obra Internacional fue para “20 years and other untranslatabilities”, de Alexandra Kumala (Indonesia). La mejor obra Latinoamericana fue “Adiós por ahora”, de Valentín Caso (Argentina), mientras que la mención honrosa fue para “La fragilidad del tiempo”, de Francisco Andrés Vergara (Chile). La mejor Animación fue “0:00 A.M.”, de Yuanshen Yang (Japón). Por último, en la categoría In Situ, el primer lugar fue para “Valdivia en movimiento”, de Francisco Álvarez; y la mención honrosa fue para “Qué le pasó a Simón”, de Pablo Castillo.

El FEDAXV es organizado

por el Área de Diseño de Santo Tomás y este año estuvo enfocado en la animación. Además de la exhibición de obra, hubo un programa de charlas con cuatro invitados de Chile y el extranjero, quienes abordaron sus respectivas trayectorias, el cómo han logrado ingresar al mercado internacional y las brechas existentes en la industria.

“Obviamente cuando uno es joven y estudia y se interesa por esto, lo hace desde la pasión. Eso es muy bonito porque surge como el llamado de algo que te gusta y te interesa. No obstante, cuando sales al mundo real es cuando comienzan los conflictos entre lo que tienes en la cabeza y el cómo funcionan realmente las cosas. Cuando comenzamos con la empresa Matte no había nada, no teníamos ningún referente. Entonces empezamos a hacer animación de lo que sea. Nos interesaba encontrar una manera de sobrevivir haciendo cualquier tipo de proyecto y así fue que entramos al mundo publicitario donde el rechazo es constante. En general lo que se



IGNACIO MALTER DE ARGENTINA PARTICIPÓ EN EL FESTIVAL CON EL RELATO DE SU EXPERIENCIA EN EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN.

debe asumir es que las cosas siempre saldrán como uno no quiere”, dijo Andrés Aguilar, director y productor de contenido en Matte CG de Ecuador.

En el FEDAXV también expuso Silvia Prietov de Colombia. Es la directora y productora ejecutiva de Lucy Animation Studio y supervisora de animación para la serie “Hit Monkey” de Marvel.

“Los caminos y los propósitos siempre serán distintos según cada cual. Yo tengo una escuela y algo que enseño mucho es el aprender a imaginarse algo y que en la ejecución de eso no haya tropiezos. Hay que

confiar en las ideas y una buena solución siempre será encontrar un equipo adecuado”, señaló.

Y agregó: “La animación es algo que se debe hacer en familia. Para mí fue muy importante ese momento en que aprendí a soltar las responsabilidades. Antes era diseñadora, animadora, directora y escritora; pero tuve que entender que no se pueden hacer muchas cosas a la vez y pretender que todo resulte bien. Debes identificar en qué eres buena, concentrarte en eso y trabajar con una familia de diseñadores que puedan ayudar a ejecutar algo muy

bien hecho. Eso será lo que finalmente te lanzará hacia adelante con más certezas”.

MÁS EXPERIENCIAS

Además del chileno Simón Barriónuevo, CEO de Pudoctopus, al FEDAXV también llegó el argentino Ignacio Malter.

El artista visual multidisciplinario fundador de Bellolandia quien ayer realizó una charla frente a un público mayoritariamente compuesto por estudiantes de las carreras de Diseño Gráfico y Técnico en Diseño de Videojuegos.

En Valdivia habló de su carrera y entregó consejos.

“Hay dinámicas que son universales para cualquier estudiante o realizador sudamericano. En ese contexto es importante hacer la distinción sobre cuál es el camino profesional y cuál es el camino más autoral. Creo que para un estudiante siempre será importante conocer y profundizar en un oficio que elija dentro de todas las posibilidades del rubro. También es muy importante hacer comunidad. Es la única forma de hacer que los proyectos crezcan. Por lo general el trabajo sudamericano es bien recibido a nivel internacional y efectivamente

11 años

cumplió el festival que fue creado para instalar en la agenda local un tipo de audiovisual no tradicional, acompañado por charlas de destacados profesionales.

2 días

de actividades fueron parte de la programación en la Carpa de la Ciencia del Cecs y en el Centro de Interpretación De Todas las Aguas del Mundo.

4 profesionales

de la industria de la animación estuvieron en Valdivia hablando de sus trayectorias y de las dificultades que implica entrar al mercado internacional.

(viene de la página anterior)

se puede hacer crecer una carrera autoral”.

ESTRENO

La mayoría de las actividades del festival se concentraron en la Carpa de la Ciencia del Cecs, donde hubo espacio para promover otros eventos locales como por ejemplo el Akiba Fest, festival de cultura asiática cuya cuarta versión fue en septiembre pasado en el Parque Saval.

Para el FEDAXV igualmente se usó el Centro de Interpretación De Todas las Aguas del Mundo.

Ese fue el lugar escogido para el estreno de una experiencia inmersiva con la exhibición de la animación “Duelo”. Es una obra audiovisual experimental hecha por tres estudiantes de tercer año de Diseño Gráfico del IP Santo Tomás: Joaquín Hofer, Francisco Álvarez y Daniel Guerrero.

Anteriormente trabajaron juntos en otros proyectos y esta vez les fue encargada una pieza exclusiva que le permitiera al FEDAXV diversificar su programación habitual.

La realización dura 15 minutos. Aborda cinco etapas del duelo: negación, ira, negociación, depresión y aceptación.

“Como parte del proceso creativo decidimos que cada etapa fuera visualmente distinta a la anterior y que además, al ser abstracta, le permitiera a los espectadores hacer sus propias interpretaciones. Lo anterior se refuerza al presentar las etapas sin necesariamente seguir el orden en que ocurren en el duelo”, explicó Hofer.

En “Duelo” también colaboró Francisca Romero. Toda la labor creativa tomó 15 días y el producto final siempre estuvo pensado para su proyección en De Todas las Aguas del Mundo, donde la cantidad de público es limitada.

“Tuvimos que trabajar durante un tiempo muy limitado. Nos reparáramos las distintas fases, pero desordenadas, para que fueran distintas y al final de todos probamos si es que funcionaban como parte de un mismo relato. Cada uno de los integrantes del equipo hizo su propia interpretación de las etapas del duelo”, aclaró Guerrero.

Quien también dijo: “Lo que proponemos es un acercamiento al concepto de duelo, pero no solo al que se produce por la muerte de un familiar o



EN EL CENTRO DE INTERPRETACIÓN DE TODAS LAS AGUAS DEL MUNDO FUERON LAS PROYECCIONES DE “DUELO”.



AL EVENTO ASISTIERON PRINCIPALMENTE ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS.



EL STAND DE LA CARRERA DE TÉCNICO EN DISEÑO DE VIDEOJUEGOS.



AYER POR LA MAÑANA FUE LA CHARLA SOBRE EL AKIBA FEST.

alguien cercano. Es algo asociado a la pérdida en general de cualquier cosa, incluso de un objeto preciado. El duelo es algo muy humano, es algo que nos conecta como personas”.

CREATIVIDAD

Con la presentación pública de “Duelo”, Joaquín Hofer, Francisco Álvarez y Daniel Guerrero también confirmaron que la labor conjunta durante el último tiempo ha sido parte de la productora creada para profesionalizar lo que hacen: Dream Reflection.

Promover la creatividad, pero desde las opciones que ofrece la carrera de Técnico en Diseño de Videojuegos del IP Santo Tomás fue otra de las alternativas del Festival de Dise-

ño Audiovisual Experimental de Valdivia. El principal atractivo fue la opción de interactuar con la realidad virtual mediante una aplicación con contenidos desarrollados por la empresa Meta. Es la que usan en la carrera para trabajar con el motor de videojuegos Unity. Durante la formación académica los estudiantes elaboran un proyecto en condiciones profesionales y con la opción final de mejorarlo y en un largo plazo, comercializarlo.

Sebastián Gajardo, alumno de primer año, participó en el FEDAXV con un stand de Técnico en Diseño de Videojuegos.

“Entró a estudiar esto porque me interesaba saber cómo se crean los videojuegos, cómo es la planificación, por dónde

se parte. Durante el primer semestre vimos dibujo y creación de personajes y fondos; y hemos avanzado hacia el game design, la preproducción y programación más avanzada. En

general, los procesos son de manera individual y en equipos. Para hacer un videojuego es necesario trabajar con alguien que sepa más que uno, en distintos aspectos. Por eso

“

Obviamente cuando uno es joven y estudia y se interesa por esto, lo hace desde la pasión. Eso es muy bonito porque surge como el llamado de algo que te gusta y te interesa. No obstante, cuando sales al mundo real es cuando comienzan los conflictos”.

Andrés Aguilar
 Director y productor de contenido Matte CG
 Ecuador

“

Creo que para un estudiante siempre será importante conocer y profundizar en un oficio que elija dentro de todas las posibilidades del rubro. También es muy importante hacer comunidad. Es la única forma de hacer que los proyectos crezcan”.

Ignacio Malter
 Director de animación y fundador de Bellolandia
 Argentina

“

“La animación es algo que se debe hacer en familia. Para mí fue muy importante ese momento en que aprendí a soltar las responsabilidades”.

Silvia Prietov
 Directora y productora ejecutiva de Lucy Animation Studio
 Argentina

alguien dibuja todo, otra persona programa todo y otra, guía los tiempos para que todo salga según lo planificado. Al final de la carrera cada estudiante elige lo que quiere, a lo que se va a dedicar una vez que termine la carrera”, aclaró.

