

# CUTOUT FEST 2010

Roberto A. Padilla Sobrado  
Departamento de Síntesis Creativa,  
Diseño de la Comunicación Gráfica.



Con una asistencia de alrededor de 40 estudiantes de la carrera de DCG del área de medios audiovisuales, la UAM-Xochimilco asistió a las jornadas del festival, participando activamente en conferencias, talleres y proyecciones



**D**el 11 al 13 de noviembre se realizó, en la ciudad de Querétaro, el festival internacional de animación *CutOut Fest*. Apenas en su segunda edición, tuvo alrededor de 160 participantes en competencia oficial, y se pudieron apreciar, en forma gratuita, las propuestas que en materia de animación se realizan actualmente en diversos países.

## El festival tuvo dos vertientes:

En primer lugar, la muestra de las animaciones participantes junto con proyecciones del país invitado, Francia, además de animaciones de distintos géneros: para comerciales de televisión y una retrospectiva del trabajo polaco. Esto se llevó a cabo en el cine teatro Rosalío Solano, en donde el material fue proyectado en DVD, aunque a veces con problemas de audio, en jornadas sin descanso que se prolongaban toda la tarde. Cabe mencionar el gran nivel estilístico y formal de las animaciones francesas, cuyo nivel de calidad superaba, con mucho, a la mayoría de las propuestas del material proyectado.



En segundo lugar, la realización de talleres y conferencias, acto académico patrocinado por el Tecnológico de Monterrey, campus Querétaro, dentro de sus instalaciones y llevado a cabo durante todo el día.

El problema principal al que se enfrentó el público asistente fue que tanto las proyecciones como las conferencias y algunos talleres tenían los mismos horarios, por lo que había que elegir entre uno y otro, y no sólo eso sino que la distancia entre las sedes era considerable y no se permitía el acceso a la sala más que al inicio de cada ciclo de proyecciones.

La calidad de los ponentes que presentó el Tecnológico de Monterrey fue, en su mayoría, excelente, sobre todo en el aspecto internacional, en donde pudimos apreciar la metodología de trabajo de realizadores franceses del nivel de Arnaud Delord & Jérôme Combe, directores de animación en videos musicales, y de Jérémy Clapin que, de forma por demás sencilla y amena, nos presentó sus cortometrajes y explicó su proceso de trabajo, en donde el desarrollo del estado emocional del personaje es el eje de la historia, dando pie a las situaciones que lo llevarán hasta la conclusión de la misma.



Fotografía por Yesenia Gutiérrez

La conferencia a cargo de la casa mexicana de postproducción y efectos visuales *Ollín Studio* giró alrededor del trabajo que realizaron en algunas escenas de la película *Tron legacy*. Resultó interesante que, dada la gran cantidad de efectos requeridos en una producción de esta magnitud, diversas empresas hayan sido comisionadas para terminar el trabajo a tiempo, ya que la empresa estadounidense *Digital Domain*, encargados de la creación de los efectos visuales de la cinta, tuvo que auxiliarse de compañías más pequeñas. Se habló de lo que es la composición digital, proceso en el que se combinen elementos hechos en programas de modelado 3D con secuencias de acción viva, filmadas especialmente para suprimir el fondo en el proceso de post-producción, utilizando una pantalla verde o azul para facilitar su eliminación. Por cuestiones de contrato, y ya que en ese momento no se había estrenado la película, lo único que pudimos ver fue el trailer cinematográfico de la misma, por lo que una buena parte de la conferencia se limitó a la descripción de sus experiencias personales durante el tiempo en el cual realizaron el trabajo.

En la ponencia de diseño de personajes, el estadounidense David Lobser trató todo tipo de temas menos el planteado inicialmente. Los ponentes que dieron el tema de las perspectivas nacionales en el campo de los videojuegos, no supieron responder a las inquietudes del auditorio, que esperaba conocer el proceso creativo y técnico en la producción de los mismos, lo que no fue posible, ya que solo trataron las causas económicas actuales del porqué es difícil realizarlos en nuestro país.

En contraposición con ellos, la conferencia que dio la productora *Lo colocó films*, actualmente realizando la película *Ana*, de Carlos Carrera, dejó una gran impresión acerca de lo que se puede hacer en México, con una calidad a la par de cualquier producción estadounidense de animación 3D, en donde los ponentes explicaron claramente cada uno de los procesos que conforman una película de este tipo y el porqué de las decisiones que se tomaron en cada etapa, para elevar la calidad en cada una de las escenas. Pudimos ver desde los primeros bocetos, los diseños de los fondos, paisajes, diseño de personajes, el modelado en 3D, las texturas de los modelos y las pruebas de render. Fue verdaderamente reconfortante ver a talento mexicano realizando todo el proceso, desde el arte conceptual hasta la animación final de los personajes.



Pudimos también apreciar el excelente trabajo del colectivo mexicano *Diez y media*, conformado por egresados de la ENAP y que ha ido creciendo hasta conformarse en casa productora de proyectos animados. Con una notable influencia de los maestros europeos del *Stop Motion*, los asistentes pudimos ver sus trabajos comerciales así como sus propuestas de cortometraje independiente.

Entre los talleres que se dieron destacan el de animación de marionetas, con un limitadísimo cupo de cuatro asistentes, en el cual animadores del estudio polaco *SE-MA-FOR* explicaron las técnicas básicas para la animación de personajes en *Stop Motion*, aplicando los 12 principios de la animación, fotografiando cuadro por cuadro cada pose de las marionetas para crear una secuencia en movimiento; y el del colectivo *Diez y media*, que realizaron junto con los asistentes al mismo taller un ejercicio de animación con plastilina basados en una pieza musical.



Fotografía por Yesenia Gutiérrez



Con una asistencia de alrededor de 40 estudiantes de la carrera de DCG, organizados principalmente por las alumnas Prisca González y Yesenia Gutiérrez, del área de medios audiovisuales, la UAM-Xochimilco asistió a las jornadas del festival, participando activamente en conferencias, talleres y proyecciones. Junto

a los alumnos del Tecnológico de Monterrey, fue el grupo de estudiantes con más presencia en el festival, indicador del gran interés que la animación despierta entre nosotros.

Fotografía por Yesenia Gutiérrez



## Los ganadores del festival fueron los siguientes:

### Categoría narrativa:

#### 1er lugar:

*Un tour de manège*

2009 / Francia / 02:26

Dir.: Nicolas Athané, Brice Chevillard,  
Lexis Liddel, Françoise Losito,  
Mai Nguyen.

#### 2do lugar:

*Something left, something taken*

2010 / Estados Unidos / 10:13

Dir.: Max Porter, Ru Kuwahata

#### 3er lugar:

*Maska*

2010 / Polonia / 24:00

Dir.: Quay Brothers

### Categoría no narrativa:

#### 1er lugar:

*Teclopolis*

2009 / Argentina / 12:10

Dir.: Javier Mrad

#### 2do lugar:

*Martyris*

2010 / México / 08:00

Dir.: Luis Felipe Hernández

#### 3er lugar:

*Atmósfera Anímica*

2010 / México / 03:49

Dir.: Patricia Henríquez

Para más información se puede consultar la página web del festival:

<http://www.cutoutfest.com/>