



OFFF

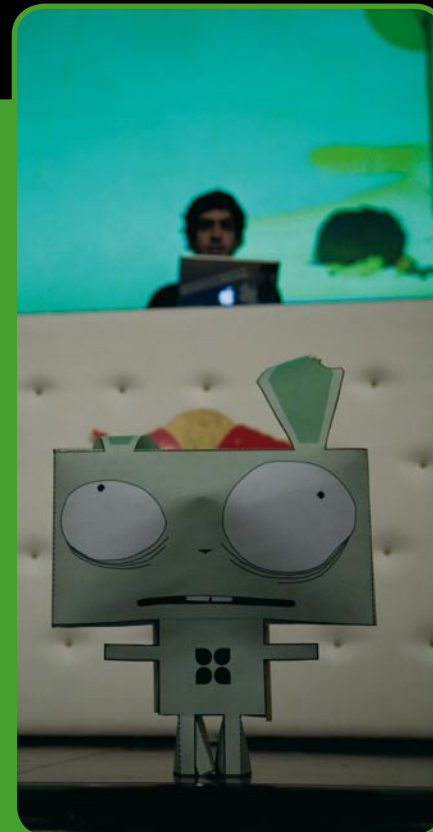
Internacional Festival For The Post-Digital Creation Culture

Desde el año 2001, OFFF ha explorado las estéticas más vanguardistas de los nuevos lenguajes de expresión visual e interactiva.

Por su escenario han pasado importantes artistas digitales, diseñadores gráficos y de web, músicos electrónicos de vanguardia y conocidos estudios de Motion Graphics. Pero, tal y como publican en su web: "OFFF es más que un evento dedicado a cualquiera de estas disciplinas. Más que una conferencia profesional para diseñadores, una feria del multimedia, o un festival de animación digital, OFFF es una celebración entusiasta de una nueva cultura visual".

Bajo estas premisas, este festival se ha convertido hoy en una de las citas imprescindibles en el panorama internacional de la creación postdigital.

Entrevistamos a Héctor Ayuso, director del festival, para que nos dé más detalles sobre el OFFF i sobre su experimentada visión en el campo de los Motion Graphics.



Actualmente definís el OFFF como Internacional Festival For The Post-digital Creation Culture.

¿Qué queréis expresar con "post-digital"?

Básicamente que, en tanto que programadores, queremos trascender el ámbito de lo estrictamente digital. Es decir, ya no nos dejamos embelesar por el medio por sí mismo, sino que buscamos la interacción de éste con otras disciplinas, desde el diseño gráfico a la danza contemporánea. Queremos ver qué aplicaciones se pueden desarrollar con los recursos que durante años se han presentado en el festival. Esto no significa, no obstante, que haya dejado de interesarnos la innovación en el que es nuestro campo estético y medial más cercano, pero ambicionamos ir un poco más allá.

Pero sabemos que el OFFF nació de la idea de montar un festival de películas en Flash.

Además el nombre con el que se creó el evento significa "Online Flash Film Festival". Está claro que esta definición se ha quedado corta y ahora este conocido festival significa mucho más... ¿Le cambiarías el nombre? Si fuese así, ¿continuarías con la palabra flash en el titular? Nunca nos hemos planteado cambiar el nombre del evento. Por varias razones. Para empezar,

resultaría innecesariamente complicado, dado la consolidación de la "marca" OFFF. Además, creo que, a estas alturas, casi nadie se acuerda de que OFFF es el acrónimo de algo. ¡Más bien se ha convertido en el sinónimo de muchas cosas!

La idea original era la de "películas", ahora vemos grandes trabajos técnicos pero nos da la sensación que en los últimos años hay pocas películas, es decir, grandes alardes técnicos y estéticos pero pocas ideas argumentales. ¿Crees que es cierto o simplemente no hemos visto todo lo que se ha expuesto, pues siguen habiendo grandes "mini películas"?

Creo que la madurez del medio se demuestra en la búsqueda de una sensibilidad tan nueva como las herramientas que se utilizan. Esto es, ya no se desarrollan aplicaciones para comunicar algo desde un sistema narrativo tradicional, sino que la misma herramienta deviene discurso. Abstracto y en ocasiones excesivamente formalista, sí, pero discurso a fin de cuentas.

Por otra parte, lo cierto es que desde que empezamos hemos podido ver cómo los recursos digitales se han integrado cada vez más en el cine "tradicional" en forma de motion

graphics, lo que en cierto modo culmina, al menos por ahora, el proceso iniciado por quienes querían hacer "cine" a la manera clásica, utilizando el medio digital.

Algunas pasadas ediciones del OFFF han tenido lugar fuera de la capital catalana y han viajado a ciudades como Valencia o Nueva York, además, este año el evento tendrá lugar en Lisboa el próximo 8, 9 y 10 de mayo. ¿Por qué estos cambios de emplazamiento? ¿Acabará el Offf siendo un festival itinerante?

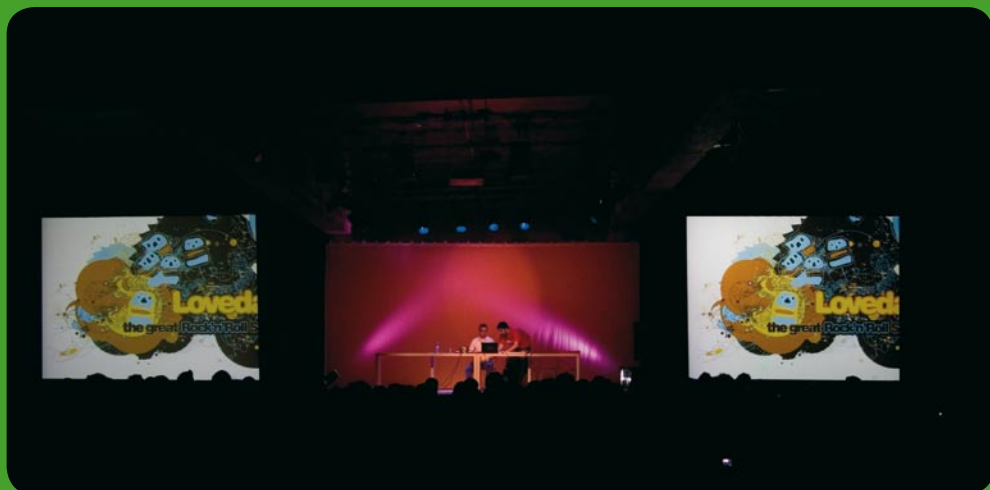
¿Por qué no? Tenemos un segmento de público muy consolidado que responde igual de bien hagamos el festival donde lo hagamos, y el hecho de mudarse siempre insufla nuevas energías, plantea nuevos retos...

¿Ir a Lisboa, Valencia o New York es una decisión personal o ha sido una oferta de las respectivas ciudades?

Básicamente han sido las ciudades quienes se han puesto en contacto con nosotros, siempre con buenas ofertas. Y dado que nuestra infraestructura de producción sigue siendo bastante modesta, de momento no podemos plantearnos hacer dos eventos simultáneos, uno en BCN y otro en cualquier otro lugar del mundo.

¿Qué crees que ha aportado Barcelona al festival? ¿Y el festival a esta ciudad?

"La gran revolución se encuentra en la democratización de las herramientas"



Barcelona fue, en las primeras ediciones del festival, un poderoso reclamo para la gente que venía de fuera, tanto artistas como público. Esta ciudad sigue siendo una gran marca. Una vez se consolidó OFFF, creo que contribuyó de manera determinante a situar a la ciudad en el panorama internacional.

Volviendo a tus orígenes, ¿podrías contarnos brevemente cuál ha sido tu trayectoria profesional hasta llegar a fundar el OFFF?

Esencialmente, del hecho de descubrir que uno, en tanto que aficionado y amante de un tipo de arte, no está solo sino que hay muchas otras personas ahí fuera que comparten tus gustos. OFFF nace de las ganas por compartir conocimientos y establecer enlaces entre células creativas, tanto activas como potenciales.

¿Qué es para ti lo mejor y lo peor de preparar un festival como el OFFF?

Lo mejor, obviamente, poder permitirte el lujo de traer a tus artistas favoritos y comprobar que tu gusto lo comparten miles de personas. Lo peor, todo lo que eso supone en inversión de horas de trabajo, litros de café consumidos, dolores de cabeza y noches sin dormir.

Con tanta creatividad pasando por tus manos y teniendo tu estudio, ¿no te entran ganas de ser tu el creador de alguna película? ¿Podremos ver algo próximamente?

Si sumas la lista de lo peor de preparar un festival como OFFF, verás que no deja mucho margen de maniobra. Pero sí, afortunadamente la inquietud por crear no ha desaparecido, todo lo contrario. En los últimos dos años he realizado algunos trabajos de los que estoy muy contento, especialmente unos vídeos para "The Flowers of Romance", una pieza de danza del colectivo Derivat, y una campaña para el Institut Francès de Barcelona. Y hay más cosas en proceso de producción.

Con la experiencia de diversas ediciones como director del OFFF desde el año 2001, ¿en qué podrías decir que más ha cambiado la animación? ¿Y cuáles crees que serán los retos de futuro dentro de este campo?

Creo que la gran revolución se encuentra en la democratización de las herramientas y el medio digital. Esto ha permitido que creadores con un bajo nivel de recursos puedan generar un gran trabajo sin necesidad de tener el apoyo de un gran estudio o agencia detrás. Del mismo modo, esta democratización ha relegado la herramienta a un papel de mero instrumento a través del cual expresar tu talento. ¿Mi apuesta para el futuro? La recuperación de fórmulas creativas más tradicionales y primitivas, usando los medios de los que disponemos en la actualidad. Anteponer la idea/concepto a los alardes técnicos y la tiranía de la herramienta/software.

En cada nueva edición del festival aumenta el número de público. ¿A qué se debe? ¿Es porque cada vez hay más profesionales en este sector?, o ¿porque cada vez la "creación post-digital" interesa más al público en general?

Supongo que es fruto de una evolución lógica, tanto en los gustos de la gente como en la progresiva popularización del festival. Por una parte, es evidente que el arte producido con la intervención de dispositivos digitales tiene una presencia cada vez más notable en el espectro contemporáneo, lo cual se refleja en un interés creciente por parte de creadores y público. Por otra, es obvio que con cada edición el festival gana más fama, lo cual atrae a una audiencia nueva para nosotros, la que no sabe exactamente de qué va el OFFF y quiere descubrirlo.



También en cada edición hay más público extranjero y menos nacional, ¿por qué piensas que ocurre esto?

En mi opinión, se trata de un fenómeno meramente coyuntural, no argumentable desde una perspectiva socio-cultural. La gente de fuera tiene que organizarse más la visita al OFFF (avión, hotel, etc.) y son los que primero se compran la entrada. La mayor parte del público que se queda fuera del evento porque se agotan los tickets suele ser el local.



Desde tu perspectiva, ¿Cómo ves el mercado de los Motion Graphics en España?

Emergente y lleno de grandes talentos. Para nuestra suerte algunos de ellos han pasado por OFFF. ¿El problema? El mercado nacional se encuentra, a mi entender, aún lejos de entender este nuevo medio, lo cual obliga a muchos creadores españoles o bien a marcharse a trabajar al extranjero o a trabajar desde aquí para clientes de fuera. Tengo la fortuna de colaborar como profesor invitado en el Máster de Motion Graphics de la Escuela Bau de Barcelona, y te puedo asegurar que tenemos una gran cantera de talentos, con propuestas muy interesantes y con mucha personalidad.



Muchos estudios de Motion Graphics han dado el salto a la fama después de haber participado en vuestro festival, Dvein entre otros.



“Estamos en un momento muy dulce para los estudios españoles, aunque su trabajo se aprecia mayoritariamente en el plano internacional, no aquí”

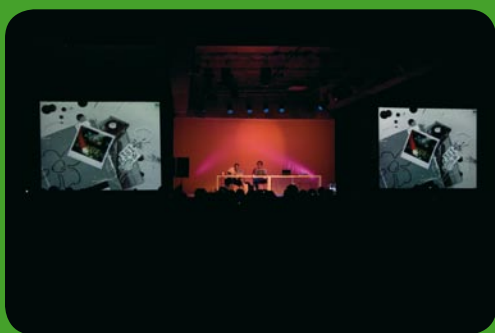
Suponemos que esto debe ser un gran orgullo para vosotros pero también una responsabilidad a la hora de escoger a los integrantes del cartel. ¿Cómo seleccionáis a los creativos? O ¿qué deben tener o aportar los creativos para tener un hueco dentro del OFFF?

Obviamente, nos sentimos muy orgullosos de haber contribuido a dar a conocer a colectivos como Dvein; se merecen el éxito que están disfrutando.

A la hora de confeccionar el cartel de OFFF tratamos de mantener un equilibrio entre talentos emergentes y artistas consagrados que no han perdido la chispa, que aún siguen aportando ideas y propuestas que nos emocionan. Este es el criterio que tratamos de aplicar en todos los frentes en los que OFFF se mueve: emoción, creatividad, riesgo, subversión, innovación. Al margen de eso, somos bastante impermeables a las tendencias del mercado si no nos cuadran en estos parámetros. OFFF es un festival artístico, no un mero reflejo de la actualidad en la industria.

Aunque puede ser muy difícil elegir entre tanta creatividad, ¿Podrías destacar tres trabajos de Motion Graphics presentes en alguna edición del OFFF que te hayan impactado por su originalidad conceptual y técnica?

Efectivamente es muy difícil. Digamos que me fascina cada vez más la abstracción de los trabajos de Erik Natzke creados a partir de puras líneas de código; el impacto social de Simon Robson y sus piezas “What Barry Says” y “Taking Liberties”; la frescura y el descaro de los chicos de Ugly Pictures y su “Battle of The Bands”; la mayoría de trabajos de Takagi Masakatsu y de We Work For Them... Dejo para el final mis píldoras más queridas: el maravilloso



trabajo que hizo Tomás Peña (Espaun 256) para los créditos de OFFF Barcelona 2007 y “Things Fall Apart” de Rob Chiu y Chris Hewitt (Devoid of Yesterday), además de los créditos que hicieron para OFFF New York 2007.

Uno de los mejores creadores de motion españoles, Tomás Peña (Espaun 256), dice que casi todo lo que ve le parece más de lo mismo, que es difícil ver algo nuevo y diferente. ¿Le recomendarías algún artista o estudio a Espaun y a los que piensen como él, o ciertamente es difícil sacar algo nuevo?

Estoy totalmente de acuerdo con él en la primera parte de su afirmación, pero matizaría la segunda. A mi modo de ver, la cuestión no es si se están produciendo o no cosas nuevas y diferentes, porque eso sucede. El problema es dar con las vías adecuadas para encontrarlo. Está claro que quienes ostentan el poder para difundir trabajos de manera masiva están demasiado apoltronados para tomar ningún riesgo. Pero afortunadamente está OFFF ;-)

OFFF desde sus inicios ha contado en su cartel con grandes nombres, tanto a nivel nacional como a nivel internacional. ¿Qué posición o reconocimiento a nivel internacional tienen los estudios españoles dentro del mundo de los MG?

Como ya adelantaba anteriormente, creo que estamos en un momento muy dulce para los estudios españoles, aunque su trabajo se aprecia mayoritariamente en el plano internacional, no aquí. Buena muestra de ello es el hecho de que una de las grandes agencias de MGs de nuestro

país, Boolab, esté trabajando actualmente en colaboración con Psyop, probablemente una de las mejores compañías del mundo.

Finalmente, ¿Podrías recomendar a nuestros lectores otros festivales o eventos relacionados?

Inspire (<http://www.scad.edu/broadcast-design-and-motion-graphics/inspire/2008/index.cfm>) organizado por Justin Cone de Motionographer, y por favor no dejar de visitar esta web cada día (<http://www.motionographer.com>). Toca-me (<http://www.toca-me.com>)