

OFFF 2001



Los pasados días 3, 4 y 5 de mayo Barcelona se convirtió en un país multicolor, vectorial e interactivo. Aunque tanto lugareños como habitantes de tierras lejanas pudieron acudir a la primera edición del OFFF (Online Flash Film Festival) con sus ordenadores conectados a Internet, los locales que prefirieron la materialidad del asunto (y algunos ajenos que se dieron un viajecito) se pudieron acercar a su versión off-line y disfrutar de los extras que ésta nos brindó

▶ P rogramadores...

...artistas vanguardistas (algunos sólo "raros"), adolescentes, otros qué más quisieran, publicistas, algunos enteradillos y otros por ahí para enterarse, animadores, diseñadores, comiqueros, garabatistas, cinéfilos y otros especímenes descatalogados configuraron el zoo de asistentes al OFFF, una iniciativa nacida no hace demasiado tiempo de las mentes de cuatro jóvenes afincados en Barcelona (Héctor Ayuso, Fran Ayuso, Mike Silva y Azucena Muñiz) que, poco a poco, y para sorpresa de los propios promotores de la cosa, se convirtió en una realidad mucho más firme de lo que nadie habría podido imaginar en un principio. Tanto que lo que había nacido como un festival que tendría lugar íntegramente on-line, acabó incluyendo una sección off-line que tuvo lugar en la Ciudad Condal.

En festival off-line andaba sobre dos piernas. Su izquierda: el Auditori Winterthur, en el centro comercial L'Illa, orientado a acoger la vertiente más racional del evento, la "X_position", con presentaciones de nuevos softwares, gadgets tecnológicos innovadores, portales de contenido y otros delirios conceptuales. La derecha: las Cotxeres de Sants, habitual local barcelonés donde se celebran este tipo de acontecimientos, que para esta ocasión se convirtió en un cóctel de tendencias, con un enfoque mucho más dirigido a la experimentación en propia piel y, en cierto modo, la pierna dominante, que sirvió a los asistentes para empaparse hasta el ahogo de los clips seleccionados en pantalla grande y pequeña (sección drops), arte con estética

internetera (sección 391) y propuestas musicales ligadas "espiritualmente" a ésta (sección "desert").

En el OFFF contrastó gratamente el germen del proyecto inicial, en el que 4 jóvenes diseñadores practicaron un arriesgado picado al intentar aglutinar películas no comerciales procedentes de (¿casi?) todos los pueblos del mundo, con un resultado final en el que los máximos exponentes de la escena gráfica y tecnológica en Internet nos deleitaron con toda una piscina de intercambios de ideas y nuevas propuestas, en las que, por lo menos, abundó la variedad. Además, echaron su manita al evento personalidades del diseño en papel o en electrones, como pueden ser David Carson o Hillman Curtis, promotores de otras iniciativas de carácter similar como Montxo Algora (responsable de Art Futura) y muchas otras personas cuyo elemento en común es una inquietud profesional por todo tipo de innovación gráfica, narrativa y musical.

▶ ASISTENTES DE PRIMERA FILA

David Carson es la cabeza visible de David Carson Design, y sus trabajos pasan por aportar la imagen a escritos de intelectuales del siglo XX como Marshall McLuhan (¿quedamos como sabihondillos si le referenciamos con "El medio es el mensaje"?; Carson es licenciado con matrícula de honor en sociología), diseño para marcas de ropa como QuickSilver, carátulas musicales de Nine Inch Nails y, para resumir, un currículum con un sinfín de letras que más que palabras



El Auditori Winterthur, uno de los dos escenarios donde se desarrolló el OFFF



Algunos asistentes al certamen



Thomas Noller y Jonathan Snyder

3 SOME

IMAT PESTRORACIONES CACHTOS MARCOMEDIA GAMES DESIGN IOSTER



Proyecto Soma, ganador del premio a la mejor pieza artística

dibujan iconos (MTV, David Byrne, Armani, Fox Television, Lucent Technologies, Microsoft...). Carson es, junto a Lewis Blackwell, coautor del libro monográfico en diseño gráfico más vendido de toda la historia, *The End of Print*.

Por su parte, Hillman Curtis sostiene el yunque y la flor del rediseño completo de las webs de Adobe y Macromedia. Ha trabajado tanto para web como para la televisión, es ex director de arte de Macromedia, gurú del Flash y ha trabajado con y se ha alimentado de Neville Brody (quizás el diseñador gráfico más reconocido a nivel mundial). Le han pagado por dejar su huella en Intel, MTV, Sun Microsystems, British Airways y RollingStone.com, entre otros.

Éstos son sólo dos nombres del nutrido grupo de asistentes de primera fila dentro del panorama audiovisual mundial que asistieron al OFFF, entre los que podríamos incluir también al español Marcel-lí Antúnez, ex de la Fura dels Baus y actualmente performer, o Joshua Davis, cuya página www.prystation.com ha revolucionado el mundo internauta.

Algunos de estos participantes llegaron a celebrar conferencias sobre temáticas de actualidad candente dentro del mundo audiovisual y electrónico. Así, además de Macromedia Shockwave 3D, del que os hablamos en profundidad algo más adelante, se pudieron escuchar charlas tan interesantes como la sostenida por Thomas Noller y Jonathan Snyder sobre el paradigma de los sistemas de navegación tridimensionales, o la que realizó el ya mencionado Marcel-lí Antúnez sobre las órbitas artísticas en un futuro próximo.

Pero quizá el apartado más cercano al público general fuera, sin lugar a dudas, el pase de las piezas seleccionadas a competición, que tenían como únicos requisitos que estuvieran realizadas en *Flash* o en *Director* y que "pesaran" menos de 1 Mb de espacio en disco. La verdad es que fue auténticamente prodigioso ver lo que pudo llegar a hacer la gente con estas limitaciones y, según los organizadores del OFFF, se presentaron unas 800 películas al festival, entre las que se podían encontrar de todo, desde piezas de 16 minutos de duración (auténticos cortometrajes) hasta trabajos que

con apenas 4 Kb de espacio en disco lograban transmitir un mensaje. Originalmente, la organización del OFFF puso un poco de orden con unas parcelas de trabajo un poco más manejables, preseleccionando un total de 90 piezas en las categorías de Arte, Documental, Ficción, Interactividad, Animación y Clips musicales. A partir de ahí, la elección de los ganadores sería cosa de un jurado de excepción que tendría que mojarse y escoger un ganador por categoría. Y cuando decimos "de excepción", no exageramos en absoluto: a los ya mencionados (David Carson, Hillman Curtis, Joshua Davis y Montxo Algora), habría que añadir a Bradley Grosh, Geert Jan, Peter NRG, José María Piera (responsable de www.elsindicato.com, que aprovechó para presentar su nuevo portal, hoymesienito.com, que pretende dar un paso adelante en interactividad con el usuario), Josh Ulm y James Widegren. Pero como al fin y al cabo con el OFFF lo que se pretendía era montar una fiesta, no sólo de *Flash* y *Shockwave* vivió el hombre, y el caleidoscopio de música electrónica y trip-hop, mezclados de bandas sonoras cinematográficas y *performances* cuando menos provocadoras preparadas especialmente para la ocasión, sirvió para que todos disfrutaran de lo lindo. The Staalplaat Sundsystem, con Geert-Jan como cabeza visible, Fibla, DJ Juan T, Goem y Relais, entre otros, tuvieron buena culpa de ello.

►PRESENTACIÓN DE SHOCKWAVE 3D

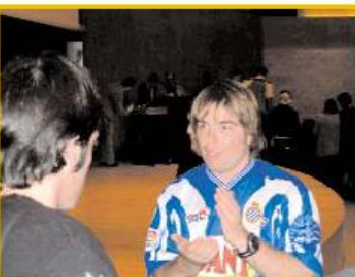
Macromedia aprovechó el evento para presentar su proyecto conjunto con Intel para convertir el 3D en algo estándar y masivo en la Red mediante la interacción de los Intel Internet 3D Graphics con *Macromedia Director 8.5 Shockwave Studio*, y con *Shockwave Player* como canal para distribuir estos contenidos en la web. Los Intel Internet 3D Graphics presentan la "escalabilidad" como principal característica, lo que pretende hacer realidad una experiencia 3D sobresaliente en los equipos más potentes y, al mismo tiempo, intentar sobrevivir en los más modestos. Esto se aplica tanto a la potencia de procesador como al caudal de nuestra conexión (claro que todavía está por ver qué entienden



Marcel-lí Antúnez



José María Piera...



...y su doble





Mad About You, o el mal de las "vacas locas" visto con mucho humor

exactamente en Macromedia e Intel por modesto). Dentro del concepto de escalabilidad, Intel incluye funciones de *Multi-Resolution Mesh* y *Subdivision Surfaces* para variar de manera completamente progresiva el número de polígonos de los objetos y la posibilidad de activar y desactivar determinadas mejoras en el renderizado, además del propio formato compacto de los archivos Shockwave. Los contenidos pueden incluir animación por huesos, partículas, renderizado no realista (sombreados planos para simular 2D) e interactividad y control absolutos sobre las animaciones, cámaras y luces mediante Lingo o *behaviours* prediseñados en *Director* o XML para contenidos dinámicos.

Macromedia e Intel cuentan con el apoyo de los desarrolladores de las principales herramientas de creación de contenidos 3D, como Alias/Wavefront (*Maya*), Discreet (*3D Studio Max*), Avid (*Softimage*) y otros, permitiendo exportar cualquier trabajo realizado con estos programas al nuevo formato .w3d mediante *plug-ins*; también se cuenta con el apoyo de los desarrolladores de los principales navegadores, como Microsoft (*Internet Explorer*) y Netscape (*Communicator*), cuyos instaladores incluyen el *plug-in* de Shockwave "de fábrica".

Aunque Macromedia etiqueta la incorporación del 3D a los contenidos de la web como algo revolucionario, desde los primeros años de Internet se han realizado diversos intentos fallidos de convertir el 3D en un estándar de la Red de redes. Algunos de los que alcanzaron cierta aceptación fueron el formato VRML, promovido por un foro liderado por Silicon Graphics, o el formato MetaStream de MetaCreations, iniciativa todavía vigente y que, de hecho, será el mayor competidor que encontrará Macromedia (al menos al principio) en este campo. Macromedia cuenta, no obstante, con usar como visor el *plug-in* para navegadores más usado en todo el mundo con 200 millones de usuarios del *Shockwave Player* (según fuentes de Macromedia).

Aunque la presentación del *Shockwave 3D* (así es como Macromedia abrevia el nombre de esta tecnología) fue una de las destacadas por ser algo novedoso, no fue el único software que pasó por la pasarela. Adobe también vistió su modelo en la conferencia

Tecnologías Web de Adobe, hablando de vídeo digital en la web y de su software de creación de webs *GoLive* (aunque, curiosamente, estando en un festival de contenido *Flash*, no enseñó ni los tobillos de *LiveMotion*, su software de creación de contenido *Flash*, mayor competidor —aunque a bastante distancia— del programa de Macromedia).

LOS GANADORES

Pero, como en todo certamen que se precie, lo que casi todo el público esperaba era la elección de los ganadores, máxime teniendo en cuenta la enorme diversidad de los trabajos presentados en cada una de las categorías, que a la postre se reflejaría también en el palmarés de esta primera edición del OFFF.

Así, el ganador del OFFF 2001 en la sección de animación fue David Jones, cuya pieza *The Heist*, de casi 2 minutos y medio de duración, en la que se representan las acrobáticas maniobras de un ladronzuelo nocturno y una patrulla de policías al más puro estilo del *slapstick* tradicional.

En la sección de clips musicales, el ganador fue el corto *Vierkant*, de Pieter Snoek, quien, al son de la música de Aphex Twin y su "Windowclicker", construyó una breve (apenas un minuto) pero intensa pieza en blanco y negro llena de formas dinámicas, líneas y objetos flotantes que se mueven en perfecta consonancia con la música.

Claro que, si de formas artísticas hablamos, no podemos dejar de mencionar al ganador de esa sección del OFFF, que resultó ser el *Proyecto Soma*, de Nicolás Casavechia y Santiago Venckus Costas, y que resultó una de las piezas más inusuales del certamen: el corto no es más que una franja central de imágenes en blanco y negro flanqueada por dos líneas en constante movimiento por encima y por debajo. Por arriba van apareciendo diferentes frases, mientras que por debajo van surgiendo las palabras de varias partes del cuerpo humano sobre las que el usuario puede hacer clic para así cambiar las imágenes que está viendo en la zona central.

Y es que la interactividad en este tipo de piezas parece más de moda que nunca. Para muestra, un botón: el



The Heist, que se llevó el premio a la mejor pieza de animación

apheX
windowmaker

window

Vierkant, con música de Aphex Twin, se llevó el galardón al mejor clip musical

ganador de la sección de Piezas Interactivas, *We would like to live in Space*, de Shane Lester, presenta al usuario una irregular forma tridimensional sobre un fondo gris que éste puede manipular de todas las formas que se le ocurra: solidez, transparencia, movimiento, etc.

El ganador de la sección de documentales fue la curiosísima *Mad About you* de Tabekko, una pieza que, aprovechando la reciente pseudopsicosis social que hemos vivido a raíz de la fiebre de las "vacas locas", hace un pequeño repaso sobre el camino que siguen los pobres rumiantes desde que abandonan sus pastos hasta que se convierten en comida.

Por último, *Señor Sombra*, de Raquel Jiménez y Luis Manchado, se llevó el primer premio en la sección de Ficción. Esta ominosa narración nos muestra, voz en off incluida, cómo al caer la noche el Señor Sombra (una especie de "hombre del saco") cobra forma y entra en las casas de la gente para robar el color a sus vidas mientras duermen.

Por cierto, no podemos acabar este repaso al palmarés sin hacer mención del premio, tan particular como todo el festival en sí: cada uno de los ganadores del certamen pasará una semana en Ibiza viviendo en la misma casa que los otros ganadores (como si de un programa de televisión muy conocido se tratara), con todos los gastos pagados, dotación económica incluida con acceso libre a uno de los clubs más conocidos de la ciudad isleña.

CONCLUSIÓN

Una vez concluido el OFFF, nos pusimos en contacto con los organizadores del evento para ver cuál había sido el resultado general, tanto de asistencia de público como de calidad en las conferencias y en los pases de clips. Y la verdad es que, a tenor de sus impresiones, que también coinciden con las que tuvimos nosotros en los días que visitamos el OFFF, la cosa no pudo ir mejor. La afluencia de público fue más que respetable tanto en las Cotxeres, para ver los clips que se pasaban, como por el Auditorio, para asistir a las numerosas conferencias que tuvieron lugar. Conferencias que, dicho sea de paso, por lo general resultaron suma-

mente interesantes (bricomanía en Flash, trezando narrativa con diseño, tecnologías web), pese a que en ocasiones podría parecer que los temas que se trataban se encontraban alejados de los intereses de un espectador "medio" de este tipo de festivales.

Este éxito parece presagiar no sólo una continuidad en el festival, algo que no parecía nada seguro al iniciarse éste, sino también una posible involucración superior por parte de las instituciones públicas barcelonesas, que no prestaron demasiados recursos a la organización de este OFFF, quizás porque, según nos confesaba uno de los organizadores en *petit comité*, "hay quienes todavía no saben lo que es un e-mail, como para conseguir que te ofrezcan fondos para unas películas que se ven por Internet". Esperamos que ésta sea una postura que cambie en futuras ediciones del festival y el fenómeno OFFF pueda crecer paulatinamente. Desde aquí le deseamos la mejor de las suertes.

DIRECCIONES DE INTERÉS:

► <http://www.offf.ya.com>

Página oficial del Online Film Festival, donde podéis encontrar todos los clips nominados así como los ganadores

► www.davidcarsondesign.com

Página oficial temporal de David Carson Design

► www.hillmancurtis.com

Página oficial del estudio de diseño gráfico Hillman Curtis

► www.artfutura.org

Página oficial del certamen Art Futura

► www.staalplaat.com

Página oficial del sello de música Staalplaat

► www.intel.com/1ai/3dsoftware

Página de Intel dedicada a Shockwave 3D

► www.macromedia.com/software/director/3D

Página de Macromedia dedicada a Shockwave 3D

Jorge Hernández Valiñani



Señor Sombra, pieza que ganará el premio al mejor corto de ficción

