

BECARIA ECUATORIANA PARTICIPA EN CONCURSOS DE ANIMACIÓN CON SU *OPERA PRIMA*

***“HAY MUCHÍSIMO TALENTO Y MUCHÍSIMAS GANAS DE
TRABAJAR, SIN EMBARGO FALTA ASPIRAR A LLEGAR MÁS LEJOS”***

LA PRODUCCION
DE AUDIOVISUALES
CONTRIBUYE A LA
CONSTRUCCIÓN
DEL ECUADOR DEL
CONOCIMIENTO,
APOYANDO A
LAS INDUSTRIAS
CULTURALES.

“Imaginen que un ser que solo existe dentro de tu cabeza, pueda cobrar vida y se mueva en un mundo imaginado, donde le ocurren sucesos fantásticos: esta es la magia del cine de animación.”

Adriana Lucía Quizhpi Salamea, becaria del programa Convocatoria Abierta 2013, forma parte de ese grupo de ecuatorianos que con esfuerzo, dedicación y el apoyo necesario, son capaces



Adriana Quizhpi en el anfiteatro de Tarraco, España.

de sobresalir, alcanzando logros los cuáles además de ser personales son grandes pasos que se encaminan hacia

la construcción del Ecuador del Conocimiento, en este caso apoyando a las industrias culturales.



Ceremonia de premiación con los concursantes premiados en el Three Headed Monkey Awards.

Desde pequeña, Adriana sentía gran admiración por el trabajo de los artistas de animación, las películas infantiles, que la mayoría de personas miramos como entretenimiento, le despertaban otro tipo de intereses, ir más allá, conocer cómo se produce, qué hay detrás, quería *“profundizar en la belleza del movimiento, imitar y comprender emociones y experimentar con técnicas y formas de animación”* – expresa Adriana. Estas ganas de descubrir el trasfondo de la animación la llevó a prepararse profesionalmente en el campo, estudió un master universitario en Animación en la Universidad Pompeu Fabra en España con financiamiento de una beca del Estado ecuatoriano.

Como trabajo final para la obtención del título realizó en conjunto con 4 compañeros de carrera su *“primer bebé”*: un cortometraje animado concebido desde el guión, hasta la posproducción. Es así como nació AL COMPÁS,



Premio a la mejor animación del Three Headed Monkey Awards.

la historia de Fausto y Elisa: dos jóvenes amantes que ansían estar juntos para siempre y para conseguirlo tendrán que romper las reglas del fascinante y misterioso mundo en el que viven.



BECAS

Secretaría de
Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

Adriana Quizhpi, Gustavo Vejarano, Mayra Pomaquero, Julián Loboguerrero y Alex García trabajaron largas horas en la producción del corto: desde las 9:00 am hasta la media noche, los siete días de la semana por aproximadamente seis meses para la presentación en la universidad, luego de ese tiempo ha tenido mejoras y modificaciones.

Fruto de esta ardua labor el cortometraje ha participado en diferentes concursos o festivales como el **Athens Films Festival** y el **Ángeles Cinefest** donde obtuvo una mención oficial, en **3D SUMMA**, donde quedó entre los 20 mejores cortometrajes a nivel europeo y en el **Three Headed Monkey Awards**,

certamen que premia a los mejores proyectos *indie* (independientes) en el campo de los videojuegos y animación, donde obtuvo su mayor logro hasta el momento: el primer lugar como Mejor Animación. La experiencia de ganar este tipo de reconocimiento es única y cargada de adrenalina según comenta Adriana *“que pases la selección de cortos, que pongan como en los premios Oscar en pantalla gigante tu producción y luego que digan tu nombre en el Primer Lugar es impresionante, yo lloré una hora”*. Finalmente su última participación fue en **Siggraph - Bogotá 2016**, dentro de **Colombia 4.0**, uno de los eventos más importantes para la industria de la animación en América Latina, en el cual, *“Al Compás”* fue seleccionado de entre 84 portafolios, para ser revisado y analizado por los estudios Disney.





Personaje principal del cortometraje Al Compás.

Actualmente, la tecnología 3D se abre campo en muchas áreas: desarrollo de animaciones, simulaciones, realidad virtual, videojuegos, publicidad, medicina, arquitectura, entre otros, de acuerdo a Adriana *“aprender 3D es complejo y todavía no existen muchos centros o universidades en el país especializados. La animación 3D era un sueño que he tenido en mi vida, una vez que me planteé no puedo morir sin hacer animación, pero sabía que en el país estudiar animación es muy costoso casi imposible, a nivel mundial es una profesión demasiado costosa, sin beca creo que no hubiese estudiado en el exterior porque no tenía los recursos”*

En relación al proceso de postulación para la obtención de su beca, señala que le parece bien *“dar un examen como primer filtro, luego una entrevista como segundo filtro porque ahí uno sabe qué realmente quiere hacer, siempre quise estudiar en el exterior y más en Barcelona porque en mi campo es como una mega ciudad en diseño, en video juegos, en tecnología y era un referente para mi bastante importante...lo chévere del 3D es que nos permite simular cosas que existen y que no existen”*

Durante sus estudios, Adriana aprovechó al máximo los conocimientos que podía adquirir *“la educación en España fue muy buena tuve unos excelentes profesores, las mejores oportunidades porque incluso hice prácticas profesionales en una empresa entonces ya trabajé con producción real y además hice contactos que es súper importante, la formación es excelente”*

La becaria retornó al país aproximadamente hace 5 meses, reside en Cuenca y gracias a la labor de docencia universitaria que se encuentra desarrollando ha evidenciado que en el país *“hay muchísimo talento y muchísimas ganas de trabajar sin embargo falta aspirar a llegar más lejos, falta proyección internacional en el mercado de acá y culturalmente, falta añadir este tipo de industrias como videojuegos y animación, es muy nuevo en el país, existe financiamiento solo para largometrajes o películas tradicionales”*

El apoyo que recibieron los creadores de “Al Compás” de parte de sus profesores y tutores universitarios fue de gran importancia para alcanzar la calidad de trabajo capaz de participar en festivales internacionales compitiendo con artistas de trayectoria

La aspiración que tiene Adriana como becaria retornada es realizar una producción ecuatoriana de excelente calidad que llegue a espacios y reconocimientos internacionales; así como también una serie de animación y un videojuego.

La inversión que durante esos últimos años se ha venido realizando en el campo de la educación superior, la ciencia, la tecnología y la innovación, con iniciativas como becas, créditos educativos, creación de institutos técnicos tecnológicos y universidades con altos estándares académicos, se ve reflejada ahora, cuando es nuestro talento humano capacitado quien está empujando el desarrollo del país.

Les invitamos a observar en el siguiente link una pequeña parte de “Al Compás”, corto animado ganador como mejor dossier en el **PRIMER ANIMATION** en Valencia en el Día Mundial de la Animación.

**Avance 1****Avance 2**

Los becarios tenemos una deuda, yo tuve el privilegio de ir al exterior pero mis otros compañeros de la universidad no. Lo ideal sería que todos los becarios retornados podamos dar clases en las universidades del país para así compartir lo que uno vio y aprendió afuera.



BECAS

Secretaría de
Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación



BECARIOS
¡es sólo el principio!



ingenios