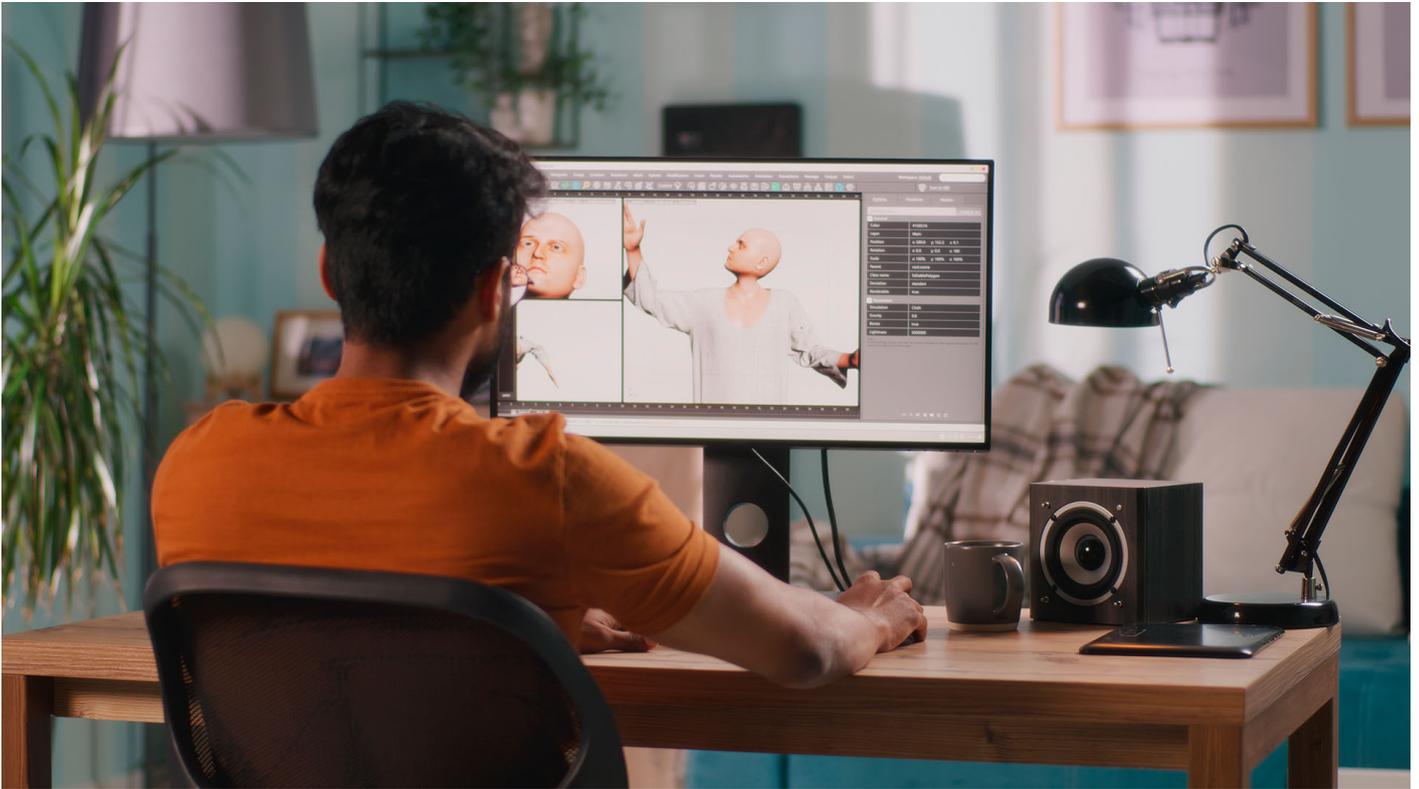


¡De película! Estudiantes Tec ganan competencia de cortos animados



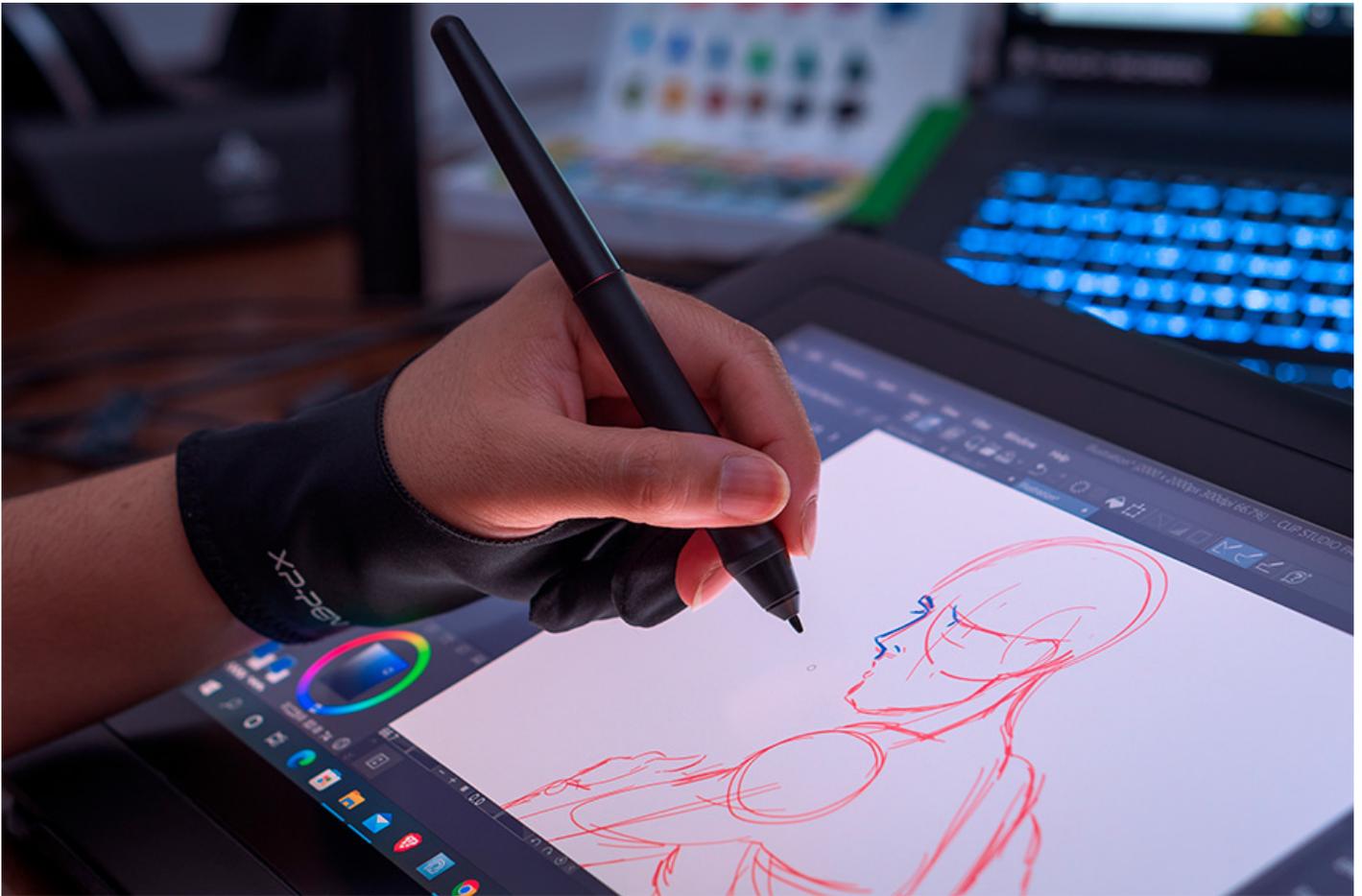
El pasado 30 de octubre estudiantes del Tec [campus Estado de México](#) (CEM) fueron galardonados con el premio a **mejor corto animado** en el [Festival de Cortometrajes del Tec de Monterrey 2023](#).

El equipo ganador estuvo conformado por **Dante Pineda, Iramy Flores, Ivonne Piña, Alexander Sánchez y Daniela Martínez**, estudiantes de séptimo semestre de la carrera de Arte Digital (LAD), quienes obtuvieron el reconocimiento por su cortometraje “**Parálisis**”.

Acompañándolos en el podio, estuvieron sus compañeros de carrera **Hazel Ortiz, Víctor Coello y Regina Méndez**, del campus Estado de México quienes obtuvieron la **mención honorífica** por su cortometraje “**Quad Draw**”.

La premiación ocurrió en la **Cineteca y Fototeca de Nuevo León**, dentro del Parque Fundidora, en la ciudad de **Monterrey**. En el evento participaron equipos representantes de todos los campus de la República con cortos animados y de “acción en vivo”.

Ambos equipos se llevaron a casa **reconocimientos** ofrecidos por el festival organizado por la **Escuela de Humanidades y Educación** a nivel nacional.



/> width="900" loading="lazy">

Luces, cámara, acción

“**Parálisis**” es el título del **cortometraje ganador** de la categoría de animación. Es un filme sobrenatural de **estilo gótico**, animado en tercera dimensión, donde la protagonista es una estudiante de botánica.

El equipo explica que se basaron en sus **propias experiencias** al guardarse sus sentimientos.

“Nuestra principal inspiración fueron **nuestras experiencias** de lo que se siente tener que **esconder tus sentimientos** por alguien que te importa y todos los **fantasmas** que suelen venir con esa represión”, explica **Dante Pineda**.

Por otro lado, “**Quad Draw**”, ganador de la **mención honorífica**, es un cortometraje de estilo psicodélico que explora la **experiencia misma** de producir un filme animado.

El mismo nombre es un **juego de palabras** entre una herramienta de **modelación 3D** y un ‘cuadro’ de alguna sustancia psicoactiva.

“El corto trata de un estudiante que se está esforzando por **acabar su proyecto escolar**, cuando es **tragado por su computadora** y transportado a otra dimensión ciertamente hostil, donde se tiene que enfrentar a varios riesgos”, explica **Hazek Ortiz**.

“Nuestra principal inspiración fueron nuestras propias experiencias”.- Dante Pineda.

Construir una idea

La **producción** fue realizada por ambos equipos a lo largo del semestre. Todos los aspectos de sus cortometrajes, desde las **animaciones, las imágenes, la música**, los efectos de sonido y la edición estuvieron a cargo de los alumnos.

*“Fue un proyecto **largo y exhaustivo** pero extremadamente **gratificante**. Fue una experiencia que nos unió a todos como profesionistas y como equipo, y de ello salió un **resultado magnífico**”, comentó **Iramy Flores**.*

La experiencia sirvió como acercamiento a todas las etapas de creación de un proyecto profesional. Partiendo desde la **conceptualización** de la idea hasta la ejecución de la misma.

*“Fue una meta bastante **ambiciosa** que nos trajo muchos **retos y dificultades**, sin embargo, al final conseguimos un cortometraje que **refleja nuestro esfuerzo, experiencia y unión**”, explicó **Ivonne Flores**.*

“Fue un proyecto largo y exhaustivo pero extremadamente gratificante”.- Iramy Flores.

Más allá de la pantalla

El festival contó con el apoyo de **Cinépolis**, quien proyectó en sus salas los **cortometrajes ganadores** de todas las categorías.

Además, por recomendación de un profesor, los equipos registraron sus proyectos para competir en la primera edición del **Kixta Fest 2023**.

Ambos equipos recibieron un **reconocimiento** tanto por su participación en el Festival de Cortometrajes del Tec como en el **Kixta Fest**.

TAMBIÉN QUERRÁS LEER: