

## Programa

### Martes 23 de junio:

Animación tradicional y animación tridimensional con computadoras. *Motion capture* y *Key frame animation*. Soluciones integrales a la combinación de las técnicas de animación tridimensional en computadora y las técnicas tradicionales de animación.

### Miércoles 24 de junio:

Desarrollo de la anatomía de los personajes. Definición de las relaciones entre huesos, músculos y piel, de manera que la anatomía del personaje está íntimamente relacionada con la animación del esqueleto.

### Jueves 25 de junio:

Construcción de mecanismos orgánicos. Modelos complejos, a partir de diferentes capas de componentes básicos, mediante la combinación de técnicas para crear movimiento en un medio ambiente nuevo, con todos los elementos interconectados.

### Viernes 26 de junio:

#### MESA REDONDA.

La elección creativa: tema y técnica.

Nuevas tecnologías: ¿nuevos lenguajes?

La experiencia mexicana.

#### Fecha:

23 al 26 de junio

#### Lugar:

Salón Yaqui del World Trade Center de México (EXPO: Cine, Video y Televisión/ Revista Telemundo).

#### Horario:

11:00 a 15:00 hrs.

#### Cuota de recuperación:

\$1,500.00 (Estudiantes UIA \$1,350.00).

#### Inscripciones e informes:

Entresignos, S.C.  
Juárez 41, Col. Del Carmen Coyoacán.  
Tels. 659 8347, 659 6724

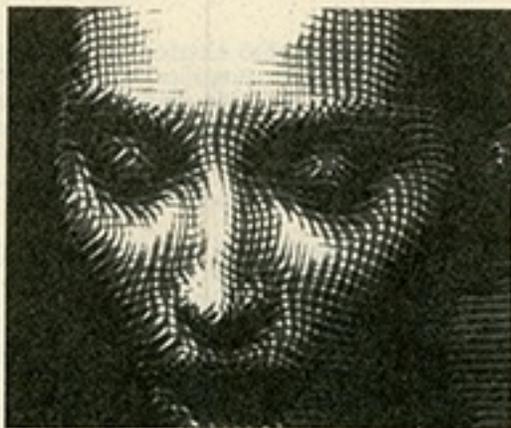
Organizado por la Cátedra UNESCO, "Telecomunicaciones y Sociedad" de la Universidad Iberoamericana y Entresignos.  
Coordinación: Enrique Ortega

UNESCO

uia

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA A.C.

ENTRESIGNOS



TELEMUNDO

EXPO  
CINE VIDEO  
TELEVISION

A&M

INTERGRAPH

## SEMINARIO

## ARTES AUDIOVISUALES Y NUEVAS TECNOLOGIAS:

Tendencias actuales en la creación  
de imágenes digitales

23 al 26 de junio, 1998

#### DIRIGIDO A:

Cineastas y videoastas, profesionales y estudiantes de diseño gráfico, animación y comunicaciones.

#### OBJETIVO:

Demostrar las aplicaciones de nuevos paquetes de programas de animación para computadoras personales, y promover la reflexión sobre las nuevas tecnologías en el campo de las artes audiovisuales.

#### CONTENIDO TEMATICO:

- Animación tradicional y animación tridimensional con computadoras. Motion capture y Key frame animation.
- Desarrollo de la anatomía de los personajes.
- Construcción de mecanismos orgánicos.
- Elección creativa: tema y técnica. Nuevas tecnologías: ¿nuevos lenguajes?
- La experiencia mexicana.

#### EXPOSITOR

##### John Chadwick

Especialista de la Universidad de Maryland, y Maestro en Ciencias y en Ciencias de la Computación e Información de la Universidad Estatal de Ohio en Columbus. El trabajo profesional de Chadwick se ha desarrollado con el objetivo de combinar las habilidades y conocimientos técnicos y artísticos en el ámbito de la creación de universos digitales. Ha trabajado como investigador y ejecutivo en el *Advanced Computer Center for the Arts and Design* de la Universidad Estatal de Ohio y en *Industrial Light and Magic, LucasArts, Ltd.* Ha sido Director de Investigación y Desarrollo de Programas en *Xaos, Inc.* en San Francisco, California. Desde 1994, trabaja en *Unreal Pictures* donde, con Michael Girard y Susan Amkraut, ha desarrollado innovadores programas para animación, utilizados hoy en día por creadores independientes de imágenes en movimiento en todo el mundo.

#### Realizadores invitados:

**Francisco Athié.** Director, guionista y productor egresado del Centro de Capacitación Cinematográfica. Realizó estudios de dirección de teatro y cine en Londres. Entre sus películas se destacan los cortometrajes *Trazos en blanco* (1987) y *El cantante que quería ser como Janis Joplin* (1987); su Opera prima, *Lolo* (1992) fue invitada a la Quincena de Realizadores del Festival Internacional de Cine de Cannes. Su más reciente producción *Fibra óptica* (1997-98) obtuvo el Premio a la Mejor Película en el Festival de Cine Latino de Nueva York. Gracias al apoyo inicial de una beca Fulbright, ha trabajado varios años en la creación de imágenes digitales. Actualmente se encuentra desarrollando *Vera*, largometraje en el que combinará diversas técnicas de animación con imagen real.

**Carlos Carrera.** Director, animador y guionista egresado del Centro de Capacitación Cinematográfica, es uno de los más reconocidos cineastas jóvenes del país. Sus películas de animación han merecido numerosos premios y reconocimientos nacionales e internacionales, tal es el caso de *El Héroe* (1994) ganador de la Palma de Oro en el Festival de Cine de Cannes. Ha realizado cuatro largometrajes: *La mujer de Benjamín* (1990), *La vida conyugal* (1992), *Sin remitente* (1994) y *El embrujo* (1998), actualmente en postproducción.

**Fabián Hofman.** Fotógrafo y documentalista. Desde 1996 está dedicado a estudiar las nuevas tecnologías. En 1997 viajó a Los Angeles becado por el fotógrafo Pedro Meyer para desarrollar *Zone Zero*, un sitio en Internet. Actualmente dirige una investigación enfocada a la realización de una película interactiva en el Centro de Capacitación Cinematográfica. Entre sus documentales más destacados se encuentran: *Los Ferro* (1994), *Guía del inmigrante* (1993) y *33 millones de financistas* (1991).

**Paul Leduc.** Director, guionista, productor, sonidista, actor, crítico, profesor y videoasta. Realizó estudios de arquitectura en la UNAM, de teatro con el maestro Seki Sano y de realización cinematográfica en el Instituto de Altos Estudios Cinematográficos de París (IDEHC). Su obra se ha caracterizado por la exploración sistemática de las nuevas posibilidades de los lenguajes audiovisuales. En 1970 dirigió su primer largometraje *Reed: México insurgente*. Posteriormente, realizó el documental *Etnocidio: notas sobre El Mezquital* (1975-76), consolidando su prestigio como uno de los más destacados representantes del cine independiente de esa década. Su humor refinado, claridad conceptual y compromiso se hicieron evidentes en cortometrajes tales como *Sur Sureste 2604* (1973), *Estudios para un retrato: Francis Bacon* (1978) y *Bach y sus intérpretes* (1976). Entre sus largometrajes encontramos: *Frida, naturaleza viva* (1983), *Barroco* (1989), *Latino* (1991) y *Dollar Mambo* (1993), que le han merecido un amplio reconocimiento internacional. Recientemente terminó *Los animales y La invención de la música o La flauta de Bartolo*, videos de animación digital.

**Jorge Ramírez-Suárez.** Realizador y productor. Realizó estudios de comunicación en la UNAM y de realización cinematográfica en el Centro de Capacitación Cinematográfica. Ha sido productor ejecutivo, entre otros, de los largometrajes *La mujer de Benjamín* de Carlos Carrera, *En medio de la nada* de Hugo Rodríguez y *Hasta morir* de Fernando Sariñana. Recientemente escribió, produjo y dirigió el primer cortometraje mexicano generado totalmente en computadora, *Pronto saldremos del problema*. Actualmente se encuentra en etapa de preproducción de *The legend of the Volcanoes*, película con la que debutará en Hollywood. Entre sus obras, además de las mencionadas, están los cortometrajes *Pablo y el video* (1990), *No quiero discutir* (1991) y el largometraje *Morena* (1995).

**Héctor Pacheco.** Realizó estudios en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. Ha experimentado en diferentes disciplinas: pintura, escultura, fotografía, historietas, animación y video. Obtuvo una beca de Joven Creador del FONCA (1995-96). Su video *Tráfico* recibió una Mención Especial en la Segunda Jornada de Cortometraje Mexicano (1996); su más reciente producción realizada con José Martínez Quintero, *Demostración de la Ley de la causa y efecto*, ganó un premio de realización en el concurso MTV-Softimage: "Liberar tu mente", el cual será transmitido en la programación habitual de MTV Latino. Actualmente desarrolla, con el apoyo del FONCA (Proyecto de Coinversión Cultural, 1997-98), *Sacrificio sagrado*, cortometraje de animación digital. Sus trabajos han sido exhibidos en muestras y festivales en Canadá, Venezuela, España, Estados Unidos y México.