

Frontier@Sur - VISIONES

ARTE ELECTRONICO / NUEVAS TECNOLOGÍAS
Cádiz, 21 - 22 Mayo, 1999

PROGRAMA

FORO

Un espacio para todos los participantes en Frontier@Sur - VISIONES con el objetivo de realizar una reflexión común al borde del nuevo milenio, en torno a la creación contemporánea y las nuevas tecnologías. Un ámbito de discusión entre creadores.
Intervenciones de GABRIEL GONZALEZ (Colectivo...dijo el monje.) SYLVIA MOLINA, ANTONIO PERUMANES, ZUSH y YOONAH KIM
MESA REDONDA con los asistentes y moderada por KARIN OHLENSCHLÄGER

TALLERES

Encuentro entre 100 artistas y 100 creadores inscritos en Frontier@Sur - VISIONES en los que se pretende visualizar / analizar / criticar las obras presentadas en cada uno de los talleres.

LA IMAGEN DE SINTESIS

GABRIEL GONZALEZ (Colectivo...dijo el monje.)

La génesis de la imagen 3D en el ordenador. Presentación y proyección de Amamanta, proyecto tridimensional de narrativa aleatoria a partir de imágenes sintéticas. Proyecciones estereoscópicas.

CREACION MULTIMEDIA

SYLVIA MOLINA

Acercamiento al Multimedia. Estrategia de ubicación, Diseño de interfaz y limitaciones de pantalla. Mapa de navegación, Interacción. Producción multimedia. Programa de integración multimedia. Transiciones. Resultados.

EL VIDEO DE CREACION INDEPENDIENTE

ANTONIO PERUMANES

Indefinición del video de creación. Claves para su historia. Tendencias creativas. El video desde dentro. Experiencias personales. El proceso de creación. Cómo hacer video experimental en España.

ARTE EN LA RED

ZUSH & YOONAH KIM

Encuentro con estos dos artistas multimedia en el que se mostrarán trabajos como Picocommunitdigital y se realizará un recorrido por algunas de las sites más destacadas en Internet.

25 de Mayo - 10 de Junio 1999

PROGRAMA VIDEO

Edificio Rivadavia - Videoteca

Martes y Jueves a las 19.30 h. Acceso libre / Aforo limitado

Programa de Proyecciones/Animación por ordenador, grafismo electrónico, imagen de síntesis.

ARS ELECTRONICA
UNIVERSIDAD DE LAS ISLAS BALEARES

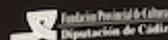
COLABORACIONES

Ars Electronica Center
ORF Österreichischer Rundfunk
Proyectos Culturales
Universitat de les Illes Balears

Nuestro agradecimiento a

Juan Montes de Oca
Karin Ohlenschläger
Judith Raab
Christine Schöpf

ACCESO LIBRE
Aforo limitado



Fundación Provincial de Cultura

Videoteca FPC

Programa nº 10 Mayo/Junio 1999

Presidente

Eduard Román Guerrero

Vicepresidente

Juan García Gutiérrez

Director

José M^o Campionch León

Adjunto a Dirección

Luis Ben Andrés

Dpto. Audiovisuales

Coordinación

Rafael Ballina Díaz

Adjunto a Coordinación

Victor Iglesias Clement

Atención al público

Ángel Benito Puente

Isabel García Naranjo

Edita

Fundación Provincial de Cultura

Diputación de Cádiz

Realización

Cadigrafía producción gráfica

Imprime

COPYSUR

Dep. Legal

CA 25/99



Horario de la Videoteca:

lunes a jueves

de 10.00 a 14.00 h. y de 17.00 a 21.00 h.

Para mayor información:

FUNDACIÓN PROVINCIAL DE CULTURA

Dpto. de Programas Audiovisuales

Edificio Rivadavia

Presidente Rivadavia, 3

11001 Cádiz

teléfono 956 22 51 22

fax 956 21 12 64

E-mail: cultura@cadiz.org



fronterasur
Visiones

LA IMAGEN ANIMADA [II]

Ars Electrónica +
Universidad de las Islas Baleares

Del 25 de Mayo al 10 de Junio de 1999
Sala de Proyecciones - Edificio Rivadavia - 2ª Planta
Fundación Provincial de Cultura
Diputación de Cádiz

Bellas y bestias: La animación infográfica de los 90

En este 1999 coinciden dos aniversarios muy señalados dentro del panorama internacional de la animación infográfica: el XXX aniversario de la ACM (Association for Computer Machinery, Inc.) en Estados Unidos y el XX aniversario del festival Internacional Ars Electrónica de Linz, en Austria. Lo que se inició, hace tan solo unos lustros, como un acto de fe de un pequeño grupo de pioneros, se ha convertido en uno de los sumos más destacados de la cultura digital: los primeros vinculados a la boyante industria de la informática, los segundos comprometidos con el arte, a escala global.

Muchas cosas han cambiado desde entonces. Unos fijan este cambio en los avances tecnológicos, otros lo vinculan a las nuevas formas de ver, pensar y crear que están cambiando el mundo de las imágenes y la relación del hombre con la máquina.

Mientras, la animación infográfica sigue desarrollándose en un margen tan ancho como prospero. Por una parte, está ocupando cada vez más espacio en la gran pantalla. Muovemos un rango de los efectos digitales que se crearon en la escena digital de los estudios cinematográficos norteamericanos, aptos para superar cualquier parámetro de la propia realidad. Representan el simulacro de mundos calculados al milímetro; pulcros, transgénicos y estériles. Son perfectos y esteticistas, hechos a medida de la sociedad del espectáculo.

No en vano, y para lograr tales mementos, durante muchos meses, cientos de informáticos, científicos y creativos de toda índole suelen trabajar en los efectos especiales de una sola producción.

Frente a las grandes producciones cinematográficas en 3D, seguimos encontrando la obra de autor o de pequeños grupos ineditados. Más que un resultado determinado, estos trabajos suelen estar motivados por el propio proceso de investigación y desarrollo de los sueños digitales. Sus imágenes están vinculadas a la animación tradicional al igual que a la expresión plástica, pictórica o arquitectónica. Flaquean imágenes estéticamente subversivas, nuevos espacios de interferencia y aleatoriedad. Articulan mundos creados con el fecundo marco de error que permite la dinámica, la evolución y el crecimiento. Buscan nuevos diálogos y campos de interacción entre la obra, el autor y la obra y el espectador.

Los actuales soportes interactivos y multimedia, desde el CD-ROM o Internet, hasta los entornos virtuales del CAVE, ofrecen innovadores campos de acción y desarrollo de la imagen de síntesis.

No cabe duda que entre la esterilidad transgénica y la fecundidad aleatoria y evolutiva de las imágenes de síntesis, nos encontramos con un nutrido caldo de cultivo que alimenta tanto al ingenio creativo como a los sueños de la razón digital.

Karin Ohlenchläger



Der Prix ARS ELECTRONICA

Desde 1987, la ORF (Radio Televisión Austríaca) ha organizado los Premios Ars Electrónica como una competición para cyberarte en el marco del festival Ars Electrónica. Durante estos años se ha producido un desarrollo vertiginoso en este campo. Los premios, que pretendían constituir un laboratorio cultural para este desarrollo, han proporcionado una plataforma amplia y abierta para este fin.

En ninguna otra área del cyberarte se han consolidado los medios digitales tan naturalmente como en el campo del diseño visual. El espectro de producción va desde los trabajos artísticos de origen independiente, pasando por obras de visualización de complejos procesos científicos, hasta las costosas producciones realizadas para la industria del espectáculo.

Particularmente en este campo las condiciones de producción cobran una importancia tan extrema que apenas resulta posible juzgar los resultados a partir de una base común. Por esta razón en 1998 el festival se expandió en dos categorías: la tradicional dedicada a la Animación por ordenador y una nueva categoría para efectos visuales.

La presente selección reúne los mejores trabajos presentados en ambas categorías según el criterio de un jurado internacional de expertos: Maurice Benayoun, Larry Cuba, Mark Dippé, Rudolf John, Peter Kogler, Barbara Robertson y Michael Wahrman.

PROYECCIONES

MARTES 25 Y JUEVES 27 DE MAYO, 19.30 h.
Prix ARS ELECTRONICA 1998 Bloque 1

El quinto elemento (fragmento)
Mark Stetson / Digital Domain / USA / 1.40 min

Geri's game (I) juego de Geri
Jan Pinkava / Pixar / USA / 5.39 min

Pinka
Kaori Saito / Link Corp. / Japón / 1.51 min

Flubber (fragmento)
Tom Bertino / ILM / USA / 3.11 min

Mousehunt (La caza del ratón)
C. Gibson / Rhythm & Hues / USA / 4 min

Parque Jurásico: Mundo perdido (fragmento)
Dennis Muren / ILM / USA / 3.39 min

Starship troopers
P. Tippet & C. Hayes / Tippet Studio / USA / 2.17

Museo Virtual de Historia
Ben Stassen / Movida / Bélgica / 4 min

Gallop Racer II
T. Prieur & P. Ruolin / Z.A. Prod. / Francia / 1 min

Ellipsoid
N. Takahashi / Namco Ltd. / Japón / 1.07 min

A-light
A. Thibault & Y. Brouleux / Media Renaissance Canada / 4.56 min

Trade secrets from the violin masters
Secretos comerciales de los maestros del violín
Laurence Leydier / IMT / Canadá / 2.20 min

Virtual activism move test
(Prueba de movimientos para actriz virtual)
Steven Stahlberg / Austria / 1.19 min

Zaijan
Nabuto Ochiai / Japón / 2.06 min

Migrations (Migraciones)
C. Chamaki / ENSAD / Francia / 4.09 min

U-man
J. Dajez / Venus Prod. / Francia / 4.29 min

Rococo #506
S. Smith / Windmill Lane Prod. / USA / 1 min

Sweet extreme (Dulce radical)
Joey Lassari / NAD / Canadá / 1.10 min

MARTES 1 Y JUEVES 3 DE JUNIO, 19.30 h.
Prix ARS ELECTRONICA 1998 Bloque 2

Le resac (La resaca)
Yves Le Pellet / ENSAD / Francia / 3.39 min

Hommage to Hilbert (Homenaje a Hilbert)
Nelson Max / Lawrence Livermore National Laboratory / USA / 2.27 min

Monsters of grace (fragmento)
Kleier Walczak Construction Co. / USA / 5.40 min

La tour de Vesone (La torre de Vesone)
S. Larue / ONIDI / Francia / 3.51 min

Titanic (fragmento)
R. Legato / Digital Domain / USA / 7.30 min

The sitter
Liang Yuan Wang / Corea / 2.48 min

Spawen (fragmento)
Christopher Hevy / ILM / USA / 4.22 min

Men in black (fragmento)
Robi Coleman / ILM / USA / 2.27 min

Landscape (Paisaje)
T. Walczak / ZKM / Holanda / 3.03 min

Runners (Corredores)
K. Morino / Stripe Factory / Japón / 4.13 min

CPU
Wayne Gilbert / USA / 1.36 min

UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS

En 1990 se creó en la Universidad de las Illes Balears el Master Europeo de Animación por Ordenador (MA ISCA).

El camino hasta el día de hoy ha sido realizado con el afán por mantener las aspiraciones iniciales de superar las cotas logradas año tras año: los trabajos de nuestros estudiantes se encuentran en la primera línea internacional como muestran los premios logrados en los Festivales Internacionales más importantes del mundo como Imagina, Siggraph, Eurographics, Computer Animation, Art Futura...

La UIB se ha convertido en la última década en punto de referencia internacional en la Formación de la Creación Audiovisual utilizando las Nuevas Tecnologías. Uno de los objetivos principales es el de formar en la realización de cortometrajes infográficos basándonos en el concepto y metodología del oficio, y no como hacen muchos otros, en la herramienta a utilizar. Nuestros estudiantes son capaces, una vez terminado el Master, de adaptarse a cualquier entorno infográfico de manera autónoma desarrollando sin complicaciones el producto infográfico deseado. Lo importante es el dominar la nueva herramienta de trabajo para conseguir aquello que uno se ha propuesto, y no conseguir un resultado al que nos ha desembocado la tecnificación de la herramienta en sí. Nuestra formación no se limita al mundo sintético 3D: somos conscientes que a través de un cortometraje intentamos transmitir ideas, sentimientos, sensaciones... por medio del idioma de las imágenes y de los sonidos, y para conseguirlo es necesario conocer el lenguaje a utilizar, es decir, la narrativa audiovisual; por ello, dentro del MA ISCA se le da una gran importancia a la formación en esta disciplina, viéndose complementada con áreas como la animación tradicional, multimedia interactiva, Internet...

MARTES 6 Y JUEVES 10 DE JUNIO, 19.30 h. UB MAISCA

The one street Planet
J. Carlos Rodulfo / 1998 / 3.30 min

L' auteur
J. Cabot, D. Martin & R. Villaró / 1998 / 2.30 min

Walking around
Cesar Caballero / 1999 / 2.05 min

Fat cat art
Clara de Prado & Pablo Riqueni / Juevegal / 1998 / 1.40 min

G-4, A third class pilot or Houston we've got a problem -without "r"
A. Ghelli, A. Puente, C. Torres & L. Zarate / 1997 / 2.00 min

The hit
Jordi Moragues / 1993 / 2.30 min

The Wormman (Silencia)
Luis Araña / 1997 / 3.10 min

Disse un giorno una gallina
Katsiaka Vassio & Pascal Rabit / 1997 / 2.27 min

Knife Runner
Diana Vellita & Rubén Villaró / 1997 / 2.30 min

The contact
Jordi Moragues / 1993 / 3.20 min

Screentub
P. Negun, P. Balube & E. Dubovoy / 1997 / 2.20 min

El pajarito
Pablo Riqueni / Juevegal / 1998 / 2.00 min

Untitled (Dios)
Rubén Villaró / 1997 / 2.50 min

Historia verdadera de como los hombres llegaron a la luna
Raul Becerra / 1994 / 2.00 min

Shupid Joe: Tornado watch
Pablo Urriola / 1997 / 2.10 min

My favourite toy?
Jose M^o Parra / 1997 / 2.10 min

Amer de medianoche
Raúl Villaró & Luis Gubern / 1997 / 2.20 min



fronterasur
Visiones

LA IMAGEN ANIMADA [II]

Ars Electrónica
+
Universidad de las Islas Baleares

Del 25 de Mayo al 10 de Junio de 1999
Sala de Proyecciones - Edificio Rivadavia - 2ª Planta
Fundación Provincial de Cultura
Diputación de Cádiz

Fronter@Sur - VISIONES

ARTE ELECTRONICO / NUEVAS TECNOLOGÍAS
Cádiz, 21 - 22 Mayo, 1999

PROGRAMA

FORO

Un espacio para todos los participantes en Fronter@Sur - VISIONES con el objetivo de realizar una reflexión común al borde del nuevo milenio, en torno a la creación contemporánea y las nuevas tecnologías. Un ámbito de discusión entre creadores.

Intervenciones de GABRIEL GONZALEZ (Colectivo ...dijo el monje.) SYLVIA MOLINA, ANTONIO PERUMANES, ZUSH y YOONAH KIM

MESA REDONDA con los asistentes y moderada por KARIN OHLENSCHLÄGER

TALLERES

Encuentro entre l@s artistas y l@s creadores inscrit@s en Fronter@Sur - VISIONES en los que se pretende visualizar / analizar / criticar las obras presentadas en cada uno de los talleres.

LA IMAGEN DE SINTESIS

GABRIEL GONZALEZ (Colectivo ...dijo el monje.)

La génesis de la imagen 3D en el ordenador. Presentación y proyección de *Amamanta*, proyecto tridimensional de narrativa aleatoria a partir de imágenes sintéticas. Proyecciones estereoscópicas.

CREACION MULTIMEDIA

SYLVIA MOLINA

Acercamiento al Multimedia. Estrategia de ubicación. Diseño de interfaz y limitaciones de pantalla. Mapa de navegación. Interacción. Producción multimedia. Programa de integración multimedia. Transiciones. Resultados.

EL VIDEO DE CREACION INDEPENDIENTE

ANTONIO PERUMANES

Indefinición del video de creación. Claves para su historia. Tendencias creativas. El video desde dentro. Experiencias personales. El proceso de creación. Cómo hacer video experimental en España.

ARTE EN LA RED

ZUSH & YOONAH KIM

Encuentro con estos dos artistas multimedia en el que se mostrarán trabajos como *Psicomanauldigital* y se realizará un recorrido por algunas de las *sites* más destacadas en Internet.

25 de Mayo - 10 de Junio 1999

PROGRAMA VIDEO

Edificio Rivadavia - Videoteca

Martes y Jueves a las 19.30 h. Acceso libre / Aforo limitado.

Programa de Proyecciones: Animación por ordenador, grafismo electrónico, imagen de síntesis;

ARS ELECTRONICA

UNIVERSIDAD DE LAS ISLAS BALEARES

CO

Ars

OR

Pro

Uni

Nue

Juan

Kari

Judi

Chri

ACC

Afor

OR

OBER

OSTERR

UTB

MUSEO

COLABORACIONES

Ars Electronica Center
ORF Österreichischer Rundfunk
Proyectos Culturales
Universitat de les Illes Balears

Nuestro agradecimiento a

Juan Montes de Oca
Karin Ohlenschläger
Judith Raab
Christine Schöpf

ACCESO LIBRE
Aforo limitado



Fundación Provincial de Cultura

Presidente

Rafael Román Guerrero

Vicepresidente

Juan García Gutiérrez

Director

José M^o Campllonch León

Adjunto a Dirección

Luis Ben Andrés

Dpto. Audiovisuales

Coordinación

Rafael Baliña Díaz

Adjunto a Coordinación

Victor Iglesias Climent

Atención al público

Angel Benito Puente

Isabel Garcia Naranjo

Edita

Fundación Provincial de Cultura

Diputación de Cádiz

Realización

Cadigrafía producción gráfica

Imprime

COPYSUR

Dep. Legal

CA 259/99



Horario de la Videoteca:

lunes a jueves

de 10.00 a 14.00 h. y de 17.00 a 21.00 h.

Para mayor información:

FUNDACIÓN PROVINCIAL DE CULTURA

Dpto. de Programas Audiovisuales

Edificio Rivadavia

Presidente Rivadavia, 3

11001 Cádiz

teléfono 956 22 51 22

fax 956 21 12 64

E-mail: cultura@cadiz.org

Bellas y bestias: La animación infográfica de los 90

En este 1999 coinciden dos aniversarios muy señalados dentro del panorama internacional de la animación infográfica: el XXX aniversario de la ACM (*Association for Computer Machinery, Inc.*) en estaños Unidos y el XX aniversario del festival Internacional Ars Electrónica de Linz, en Austria. Lo que se inició, hace tan sólo unos lustros, como un acto de fé de un pequeño grupo de pioneros, se ha convertido en uno de los sismográficos más destacados de la cultura digital: los primeros vinculados a la boyante industria de la informática, los segundos comprometidos con el arte, a escala global.

Muchas cosas han cambiado desde entonces. Unos fijan este cambio en los avances tecnológicos, otros lo vinculan a las nuevas formas de ver, pensar y crear que están cambiando el mundo de las imágenes y la relación del hombre con la máquina.

Mientras, la animación infográfica sigue desarrollándose en un margen tan ancho como próspero. Por una parte, está ocupando cada vez más espacio en la gran pantalla. Vivimos un auge de los efectos digitales que se cuecen en la cocina digital de los estudios cinematográficos norteamericanos, aptos para superar cualquier parámetro de la propia realidad. Representan el simulacro de mundos calculados al milímetro; pulcros, transgénicos y estériles. Son perfectos y esteticistas, hechos a medida de la sociedad del espectáculo.

No en vano, y para lograr tales menesteres, durante muchos meses, cientos de informáticos, científicos y creativos de toda índole suelen trabajar en los efectos especiales de una sola producción.

Frente a las grandes producciones cinematográficas en 3D, seguimos encontrando la obra de autor o de pequeños grupos interdisciplinarios. Más que un resultado determinado, estos trabajos suelen estar motivados por el propio proceso de investigación y desarrollo de los sueños digitales. Sus imágenes están vinculadas a la animación tradicional al igual que a la expresión plástica, pictórica o arquitectónica. Plantean imágenes estéticamente subversivas, nuevos espacios de interferencia y aleatoriedad. Articulan mundos creados con el fecundo marco de error que permite la dinámica, la evolución y el crecimiento. Buscan nuevos diálogos y campos de interacción entre la obra, el autor y /o la obra y el espectador.

Los actuales soportes interactivos y multimedia, desde el CD-ROM o Internet, hasta los entornos virtuales del CAVE, ofrecen innovadores campos de acción y desarrollo de la imagen de síntesis.

No cabe duda que entre la esterilidad transgénica y la fecundidad aleatoria y evolutiva de las imágenes de síntesis, nos encontramos con un nutrido caldo de cultivo que alimenta tanto al ingenio creativo como a los sueños de la razón digital.

Karin Ohlenschläger



Der Prix

Desde 1990 (Austria) Electrónica cyberarte Electrónica producido un campo. Lo tituir un desarrollo, forma amp En ninguna consolidado rotundamente diseño visuales va desorden indepede visualizaciones científicas nes realizadas título. Particularmente ciones de p tancia tan posible juzgar una base co festival se e tradicional ordenador efectos visuales La presente trabajos pres según el critial de exper Cuba, Mark Kogler, Bar Wahrman.

PROYECC
MARTES 25 Y
Prix ARS ELE

El quinto ele
Mark Stetson /

Geri's game (C
Jan Pinkawa / P

Pinka
Kaori Saito / Lin

Flubber (fragm
Tom Bertino / Il

Mousehunt (L
C. Gibson / Rhy

menesteres, duran-
ormáticos, cientifi-
uelen trabajar en
la producción

nes cinematográ-
rando la obra de
interdisciplinarios.
nado, estos traba-
el propio proceso
de los sueños digi-
uladas a la anima-
la expresión plás-
a. Plantean imáge-
s, nuevos espacios
ad. Articulan mun-
marco de error que
ción y el crecimien-
y campos de inte-
r y/o la obra y el

ivos y multimedia,
hasta los entornos
novedades campos
imagen de síntesis.

erilidad transgénica
olutiva de las imáge-
mos con un nutrido
tanto al ingenio
la razón digital.

Karin Ohlenschläger

Der Prix ARS ELECTRONICA

Desde 1987, la ORF (Radio Televisión Austriaca) ha organizado los Premios Ars Electrónica como una competición para *cyberarte* en el marco del festival Ars Electrónica. Durante estos años se ha producido un desarrollo vertiginoso en este campo. Los premios, que pretendían constituir un laboratorio cultural para este desarrollo, han proporcionado una plataforma amplia y abierta para este fin.

En ninguna otra área del *ciberarte* se han consolidado los medios digitales tan rotundamente como en el campo del diseño visual. El espectro de producciones va desde los trabajos artísticos de origen independiente, pasando por obras de visualización de complejos procesos científicos hasta las costosas producciones realizadas para la industria del espectáculo.

Particularmente en este campo las condiciones de producción cobran una importancia tan extrema que apenas resulta posible juzgar los resultados a partir de una base común. Por esta razón en 1998 el festival se expandió en dos categorías: la tradicional dedicada a la Animación por ordenador y una nueva categoría para efectos visuales.

La presente selección reúne los mejores trabajos presentados en ambas categorías según el criterio de un jurado internacional de expertos: Maurice Benayoun, Larry Cuba, Mark Dippé, Rudolf John, Peter Kogler, Barbara Robertson y Michael Wahrman.

PROYECCIONES

MARTES 25 Y JUEVES 27 DE MAYO. 19.30 h.
Prix ARS ELECTRONICA 1998 Bloque 1

El quinto elemento (fragmento)
Mark Stetson / Digital Domain / USA / 1.40 min

Geri's game (El juego de Geri)
Jan Pinkawa / PIXAR / USA / 5.39 mins

Pinka
Kaori Saito / Links Corp. / Japón / 1.51 mins

Flubber (fragmento)
Tom Bertino / ILM / USA / 3.11 mins

Mousehunt (La caza del ratón)
C. Gibson / Rhythem& Hues / USA / 4 mins

Parque Jurásico: Mundo perdido (fragmento)
Dennis Muren / ILM / USA / 3.39 mins

Starship troopers
P.Tippet & C.Hayes / Tippet Studio / USA / 2.17

Museo Virtual de Historia
Ben Stassen / Movida / Bélgica / 4 mins

Gallop Racer II
T.Prieur & P.Ruolin / Z.A. Prod. / Francia / 1 min

Ellipsoid
N. Takahashi / Namco Ltd. / Japón / 1.07mins

A-light
A.Thibault & Y.Breuleux / Media Renaissance
Canadá / 4.56 mins

Trade secrets from the violin masters
(Secretos comerciales de los maestros del violín)
Laurence Leydier / IMIT / Canadá / 2.20 mins

Virtual actress move test
(Prueba de movimientos para actriz virtual)
Steven Stahlberg / Austria / 1.19 mins

Zaijian
Nabuto Ochiai / Japón / 2.06 mins

Migrations (migraciones)
C. Chamski / ENSAD / Francia / 4.09 mins

U-man
J.Dajez / Venus Prod. / Francia / 4.29 mins

Rocó #506
S. Smith / Windmill Lane Prod./ USA / 1 min

Sweet extreme (Dulce radical)
Joey Lassard / NAD / Canadá / 1.10 mins

MARTES 1 Y JUEVES 3 DE JUNIO. 19.30 h.
Prix ARS ELECTRONICA 1998 Bloque 2

Le ressac (La resaca)
Yves Le Peillet / ENSAD / Francia / 3.39 mins

Homage to Hilbert (Homenaje a Hilbert)
Nelson Max / Lawrence Livermore
National Laboratory / USA / 2.27 mins

Monsters of grace (fragmento)
Kleiser Walczak Construction Co. / USA / 5.40 mins

La tour de Vesone (La torre de Vesone)
S.Larrue / CNBDI / Francia / 3.51 mins

Titanic (fragmento)
R. Legato / Digital Domain / USA / 7.30 mins

The sitter
Liang Yuan Wang / Corea / 2.48 mins

Spawn (fragmento)
Cristopher Hery / ILM / USA / 4.22 mins

Men in
Rob Cole

Landscape
T.Walicz

Runners
K. Morin

CPU
Wayne C

UNIVER

En 1990
Balears e
Ordenad
El camino
con el af
ciales de
año: los
encuentr
como m
Festivales
mundo c
Compute
La UIB se
da en pu
la Forma
utilizand
los objet
la realiza
basándos
del oficia
en la her
diantes s
Master, u
infográfi
llando si
gráfico d
nar la ne
consequi
to, y no
ha dese
herramie
limita al
cientes e
intentam
sensacion
imágene
guirlo es
utilizar,
por ello,
gran imp
disciplina
áreas cor
media in

Men in black (fragmento)
Rob Coleman / ILM / USA / 2.27 mins

Landscape (Paisaje)
T.Waliczky / ZKM / Holanda / 3.03 mins

Runners (Corredores)
K. Morino / Stripe Factory / Japón / 4.13 mins

CPU
Wayne Gilbert / USA / 1.36 mins

UNIVERSITAT DE LES ILLES BALEARS

En 1990 se creó en la Universitat de les Illes Balears el Master Europeo de Animación por Ordenador (MA ISCA).

El camino hasta el día de hoy ha sido realizado con el afán por mantener las aspiraciones iniciales de superar las cotas logradas año tras año: los trabajos de nuestros estudiantes se encuentran en la primera línea internacional como muestran los premios logrados en los Festivales Internacionales más importantes del mundo como Imagina, Siggraph, Eurographics, Computer Animation, Art Futura, ...

La UIB se ha convertido en la última década en punto de referencia internacional en la Formación de la Creación Audiovisual utilizando las Nuevas Tecnologías. Uno de los objetivos principales es el de formar en la realización de cortometrajes infográficos basándonos en el concepto y metodología del oficio, y no como hacen muchos otros, en la herramienta a utilizar. Nuestros estudiantes son capaces, una vez terminado el Master, de adaptarse a cualquier entorno infográfico de manera autónoma desarrollando sin complicaciones el producto infográfico deseado. Lo importante es el dominar la nueva herramienta de trabajo para conseguir aquello que uno se ha propuesto, y no conseguir un resultado al que nos ha desembocado la tecnificación de la herramienta en sí. Nuestra formación no se limita al mundo sintético 3D: somos conscientes que a través de un cortometraje intentamos transmitir ideas, sentimientos, sensaciones, ... por medio del idioma de las imágenes y de los sonidos, y para conseguirlo es necesario conocer el lenguaje a utilizar, es decir, la *narrativa audiovisual*; por ello, dentro del MA ISCA se le da una gran importancia a la formación en esta disciplina, viéndose complementada con áreas como la animación tradicional, multimedia interactivo, Internet, ...

MARTES 8 Y JUEVES 10 DE JUNIO. 19.30 h. UIB MAISCA

The one street Planet
J.Carlos Rodulfo. 1998 / 3.30 mins

L'auteur
J.Cabot, D.Martín & R.Villoria 1998 / 2.30 mins

Walking around
Cesar Cabañas / 1995 2.05 mins

Fat cat art
Clara de Prado & Pablo Rguez. Jauregui
1998 / 1.40 mins

G-4, A third class pilot or Houston we've got a problem -without "r"-
A.Ghelfi, A.Puente, C.Torres & L.F.Zárate
1997 / 2.00 mins

The hit
Jordi Moragues 1993 / 2.30 mins

The Wormies (Silence)
Lluís Arañó 1997 / 3.10 mins

Disse un giorno una gallina
Katuska Varela & Pascal Rabil 1997 / 2.27 mins

Knife Runner
Diana Velilla & Rubén Villoria 1997 / 2.20 mins

The contact
Jordi Moragues 1993 / 3.20 mins

Scrritch
P.Seguín, P.Belaube & E.Dubourg 1997 / 1.20 mins

El pajarito
Pablo Rguez. Jauregui 1998 / 2.00 mins

Untitled (Dios)
Rubén Villoria 1997 / 2.50 mins

Historia verdadera de como los hombres llegaron a la luna
Raul Becerra 1994 / 2.00 mins

Stupid Joe: Tornado watch
Pablo Urrutia 1997 / 2.10 mins

My favourite toy?
Jose M^a Parra 1997 / 2.10 mins

Amor de medianoche
Raul Villoria & Luis Gutiérrez 1997 / 2.20 mins