

XCÈNTRIC

IMATGES CONTRA DIRECCIÓ

30 DESEMBRE 2001



Centre de Cultura Contemporània
de Barcelona

PROPERA SESSIÓ: 10/01/2002

UNA INTRODUCCIÓ AL FILM
ESTRUCTURAL / MATERIALISTA I

Per a més informació: www.cccb.org/xcentric



PRIX ARS ELECTRONICA

Animació per Ordinador i Efectes Visuals

Un any més presentem la selecció que el jurat del Prix Ars Electronica ha fet dels treballs dins l'apartat d'animació per ordinador i efectes visuals.

El Premi Ars Electronica arriba enguany a la seva quinzena edició. El Festival Ars Electronica, que es celebra a Linz (Àustria) des del 1979, ha assolit una continuïtat com a festival de nous mitjans únic arreu del món.

El Premi Ars Electronica continua gestionat per la Corporació de Radiodifusió Austríaca, Estudi Regional de l'Alta Àustria —en col·laboració amb l'Ars Electronica Center i l'O.K. Centre per a l'Art Contemporani.

El jurat d'aquesta edició ha estat format per: Paddy Eason (Anglaterra, Supervisor d'Efectes Digitals), Christophe Héry (EE.UU, Director Tècnic a Industrial Light & Magic), Barbara Robertson (EE.UU, editora de Computer Graphics World), Rick Sayre (EE.UU, Director Tècnic als estudis d'animació Pixar) i Christian Volckman (França, director de cinema, guanyador del premi Golden Nica de l'any 2000 en la categoria "Efectes Visuals" per "Maaz")

"El jurat es va veure obligat a valorar més de 250 presentacions. Aquest procés de decisió, potser una mica bizantí, ha evolucionat contínuament amb els anys. Encara que sigui important una certa estructura per a valorar de manera justa un nombre tan elevat d'obres en tan poc temps, també ens vam esforçar per tal d'emetre un veredict que pogués acontentar cadascun dels membres del jurat, tot i els seus orígens diferents, encara que, per això, complementaris també.

Fa tres anys, l'Animació per Ordinador es va dividir en dues categories independents, Animació per Ordinador i Efectes Visuals. Com que la frontera entre totes dues disciplines era cada cop més difusa, aquest any es va decidir ajuntar les dues disciplines, el jurat les considera unides, com formant part d'alguna cosa que encara no sabem com etiquetar. "Film per Ordinador" i "Film Digital" són termes hàbils, però fan referència a un mitjà moribund. "Mitjans Visuals Lineals Temporals per Ordinador", tot i que és semànticament correcte, no és prou estètic. Així, de moment, continuem fent servir Animació per Ordinador i Efectes Visuals".
Rick Sayre

F8

Jason Wen / Howard Wen / Andrew Jones / Casey Hess / Don Relyea
USA, 12'23"

F 8 és un curt animat de ciència-ficció que tracta sobre els intents d'un personatge per aconseguir una identitat única (tant externa com interna) en un món en què aquesta norma ha estat pràcticament aniquilada amb mitjans tecnològics.

FOR THE BIRDS

Ralph Eggleston
USA, 1'30" (fragment)

*Menció especial Golden Nica 2001

L'últim curt dels Pixar Animation Studios, *For The Birds*, és la història d'un estol d'ocelles repenjats en un fil de telèfon i d'un ocell més gros que se'ls vol afegir. L'ocell que no és benvingut molesta l'estol fins que decideixen desfer-se'n. El guió, l'*storyboard* i la direcció de *For The Birds* és de Ralph Eggleston, director artístic de *Toy Story*, el primer llargmetratge de Pixar.

Els personatges i escenes de *For The Birds* es van modelar amb Maya d'Alias-Wavefront i es van articular amb eines de modelat propietat de Pixar. El repte tècnic més important d'aquest film va arribar en fer que els ocells semblessin reals i en donar animació a les plomes, ja que cada ocell conté un total de 2.873 plomes i calia animar-les totes.

SYNCHRONICITY

Hans Uhlig / Tony Jurd
USA, 3'54"

Synchronicity és un ballet completament generat per ordinador, i una al·legoria. "Es una història sobre el creixement", diu el

director Hans Uhlig. "Els dos ballarins neixen, i a mesura que se'ls desperta la consciència, s'adonen l'un de l'altre. La seva reacció inicial és de percepció i de por, i lluiten per la seva identitat com uns adolescents. Quan, però, comencen a acceptar-se mútuament, es trenca la closca que els cobreix i es capbussen en un bany de llum solar."

Synchronicity també és una pintura animada.

La complexa coreografia de Paula Telander, coreògrafa afincada a San Francisco, s'ha enregistrat amb una Vicon 370 *Optical-Motion-Capture-System*.

LE PROCESSUS

Xavier de l'Hermuzière / Philippe Grammaticopoulos
França, 7'53"

*Premi Golden Nica 2001

La història és una reflexió sobre el nostre temps en forma de fàula al·legòrica. Ens transporta en un món estrany i uniforme que ha perdut el seu sentit i, en certa manera, reflecteix la situació de l'ésser humà modern que viu aïllat i sembla haver perdut la identitat. En aquest context, el barret, una cosa completament inofensiva per si mateixa, esdevé el punt de cristallització d'un ideal absurd de perfecció social que no es qüestiona. En perdre el barret, l'home es troba en un estat d'anormalitat.

LIGHTMARE

Robert Seidel / Michael Engelhardt
Alemanya 4'30"

Una historieta ... molt personal sobre la solitud ... i la recerca de vida ... en un bloc de cases ple de gent ... que són massa vells, estan massa borratxos ... o massa desil·lusionats ... així que cal intentar desesperadament ... ser positiu ...

... *lightmare*... un projecte universitari lliure... es basa en diversos esbossos meus... en la música, el so i la perseverança de michael engelhardt ... cops d'esperança del prof. dr. bauer wabnegg, michael flak ... i molts altres que han il·luminat el meu cercle ocasionalment ...

Robert Seidel

L'ENFANT DE LA HAUTE MER

Laetitia Gabrielli / Max Tourret / Mathieu Renoux / Pierre Marteel
França, 7'06"

*Menció especial Golden Nica 2001

En un poble envoltat pel mar, una nena viu somniant dia rere dia. De sobte, es pensa que ha descobert alguna cosa... Aquest curt de set minuts es va fer com a projecte de llicenciatura al SupInfoCom (Escola d'Infografia i Multimèdia de Valenciennes, França).

El guió es va inspirar en la novel·la *L'Enfant de la Haute Mer* de Jules Supervielle. "Vam triar aquesta història, perquè transmet un estat d'ànim oníric i perquè té alguna cosa d'irresistible —això

és el que vam voler representar en imatges-. Vam treballar sobretot amb la il·luminació, amb llums i ombres." El resultat d'aquest procés d'execució fusiona 3D amb 2D: totes les textures afegides a objectes en 3D estan pintades amb aquarel·la.

"Vam mirar d'aconseguir un resultat "càlid" i d'evitar la fredor que normalment s'associa als gràfics per ordinador." Cada fase de la realització (guió, *storyboard*, animació i so), la va executar el grup. Es van basar molt en la pintura (Victor Hugo, Turner, Carpeaux) per arribar a un acord sobre l'atmosfera i l'estil del film.

INTRANSIT

Mike Daly
Australia, 7'05"

Intransit explora la ment pertorbada d'un noi de 17 anys, en Ben, que lluita contra els sentiments de culpabilitat, perquè el seu pare ha mort en un accident en què en Ben conduïa. L'espectador se submergeix en la ment del protagonista, en contraposició al fet de deixar l'espectador fora del personatge, perquè vegi els esdeveniments des de la perspectiva d'una tercera persona. S'utilitza efectes visuals digitals per a difuminar els límits entre el que és real i el que és psicològic.

Aquests en són alguns exemples: la seqüència de la ciutat es va crear fent servir Maya. Es van reunir fotos de gratacles de Sidney com una textura damunt la geometria i es van compensar les superfícies amb una escriptura MEL que va permetre falsejar els reflexos amb *ray-trace* com es fan els edificis normalment. També s'hi va afegir rastres de llums de cotxe, tal com es veuen a les fotografies de llarga exposició. Així es va crear un efecte que resulta impossible en la cinematografia normal, perquè el temps d'exposició és molt més llarg del que permet l'elevat ritme dels fotogrames. Es va utilitzar *Adobe After Effects* per a la composició de la seqüència de memòria de múltiples capes després de l'escena de l'accident del cotxe, tot i que també es van utilitzar tècniques tradicionals per tal d'aconseguir l'estil visual abstracte.

WAKING LIFE

Bob Sabiston / Tommy Pallotta
USA, 4'51", VOSC

Waking life, escrita i dirigida pel símbol *indie*, Richard Linklater (*Slacker*, *Dazed and Confused*), es considera el primer llargmetratge independent d'animació per ordinador d'Amèrica –una improvisació en vídeo, digital, psicodèlica i abstracta, que agafa la fórmula Disney/Pixar i la converteix en el seu propi cap ben pentinat.

Sabiston i Pallotta, col·laboradors durant 3 anys, sempre tenien present aquest objectiu, però al Sundance Film Festival, a finals de gener, quan *Waking life* va fer el seu debut, els va proporcionar el fòrum més gran i més significatiu: un aparador per a un estil d'animació d'un nivell artístic no assolit fins aleshores. Utilitzen ordinadors per a dibuixar la realitat, no per a imitar-la. Només en aquest sentit, *Waking life*, feta amb l'ajuda del programari del mateix Sabiston, ja neda contra el corrent fotorealista.

DICE RAW – THIN LINE BETWEEN RAW AND JIGGY

One Infinity
USA, 4'54"

El projecte *Dice Raw* és un vídeo musical animat en Flash al

cent per cent, amb qualitat televisiva. Amb la projecció del vídeo en pantalla gran, a Restfest 2000; per televisió, via BET; i per Internet en *sites* com ara Sputnik7.com, Shockwave.com i Heavy.com, One Infinity ha creat amb èxit una de les primeres produccions convergents d'entreteniment de la història dels mitjans.

Dice Raw és un terrorista internacional que opera fora de la jurisdicció dels governs mundials. Ningú no sap exactament quina serà la propera acció terrorista de Dice, però fonts fidedignes indiquen que apunta a la Lluna.

Una facció rival anomenada el Clan Jiggy reuneix precipitadament els seus millors guerrers per tal d'aturar Dice Raw i la seva *troupe* de renegats. Una horda de Ninjas altament entrenats dirigida per un guerrer misteriós vestit amb una cuirassa de platí –conegut com The Agent- l'"Operació: Boxcar" és dirigida des d'una base secreta per Queepin, el malvat dirigent del Clan Jiggy. Cantants de hip-hop autèntics contra cantants de rap falsos. La "*Thin Line (Between Raw and Jiggy)*" (La prima frontera entre Raw i Jiggy). Això només és el començament.

AP2000

Sébastien Ebzant / Aurélien Delpoux / Loïc Bail / Benjamin Lauwick
França, 8'15"

AP2000 és una de les meves experiències més maques! Per primera vegada al llarg dels meus estudis he tingut l'oportunitat de concentrar-me per complet en un projecte de deu mesos. En Sébastien, en Loïc, en Benjamin i jo estàvem molt motivats per a fer un projecte comú: un curt en 3D, amb humor, astúcia, Manga, i fent l'ullet a les nostres pel·lícules favorites (*Gost In The Shell*, *Matrix*, *Blade (!)*, *Star Wars*, *Street Fighter 2...*) i moltes altres coses. Una motivació addicional va ser que aquest tipus de realització Manga era desconegut a la nostra escola. En aquest aspecte, es va produir un cert abisme entre nosaltres i la majoria dels nostres professors (que deien que ni coneixien ni els agradava gaire aquest tipus de cultura). Per a mi, el film va ser una oportunitat de fer el guió i l'edició conseqüentment (en comparació amb la meua feina prèvia durant la meua formació artística). Aquesta va ser, doncs, la meua primera experiència en el treball d'equip, i he descobert els avantatges i desavantatges que això comporta.

Aurélien Delpoux

KAMI

Julien Charles / Lionel Catry / Nicolas Launay / Olivier Pautot
França, 6'42"

Com que volia fer un curt d'animació per ordinador basat en figures de paper, de bon començament em vaig imposar un nombre de limitacions –tant des de la perspectiva de l'animació com des del modelat i l'execució- que vaig haver de considerar des de l'inici. Així doncs, vaig preparar els diferents fons de color del film en la preproducció i els vaig realitzar amb pastels a l'oli i altres eines (les escenes nocturnes eren especialment importants per a mi). Abans de realitzar els animals en 3D, es van fer en paper per a augmentar la seva credibilitat òptica.

KAMI sembla ara molt lluny; han passat deu mesos i la meua immersió en la vida professional marca una nova etapa. No hi ha comparació entre les tècniques de treball de l'escola i les d'una companyia d'efectes especials. Tot s'ha d'aprendre de nou i la meua impressió després d'aquests pocs mesos post-SupInfoCom és que és com un tren tan ràpid que canvia el temps: les setmanes semblen hores; els mesos, dies.

Julien Charles

TRICK OR TREATS

Candice Clémencet / Jean-Dominique Fievet
França, 5'19"

És *Halloween* i, com és habitual, els nens surten pel barri amb disfresses i màscares per a demanar caramels. Però ai d'aquells que no vulguin donar res, en aquest cas, estan permesos els trucs més increïbles!

La idea d'aquest film se'ns va acudir el 1999. Ens agrada la idea de *Halloween* com a context per l'atmosfera que implica una mena de celebració feliç i macabra barrejada amb entremaliadures infantils. Vam agafar llibres infantils per a inspirar-nos, i també films com *Beetlejuice* o *Nightmare before Christmas*, de Tim Burton. Per al guió, ens vam inspirar lliurement en *Hansel i Gretel*, on dos herois àvids de caramels acaben en una casa de pastis, que resulta ser el parany d'una bruixa que se'ls vol menjar. La producció es va allargar durant els dos últims anys de carrera. Ens vam passar uns tres mesos en la preproducció, i sis en la realització en 3D StudioMax 3.1, Character Studio i Photoshop.

Candice Clémencet

MOVING ILLUSTRATIONS OF MACHINES

Jeremy Solterbeck
USA, 9'30"

Considero *Moving Illustrations of Machines* una animació revisionista. Ignora tots els principis de l'animació tradicional: color, moviment hipernatural, i descripció de vibració i de vida. Els únics personatges són màquines. Vaig començar a treballar en aquest film com a reacció a la clonació de l'ovella Dolly, el 1997. Volia representar un món híbrid en què la frontera entre màquines orgàniques (com ara les cèl·lules) i les seves rèpliques, creades per l'ésser humà (com ara els microxips), es comença a difuminar. Hi ha una dualitat que s'ha esmuntat dins la nostra consciència tecnològica, la idea que qualsevol organisme complex, fins i tot un mecanisme viu com un òvul, es pot descriure com una "màquina".

Moving Illustrations of Machines vol reconsiderar el significat de ser viu. Han canviat, la tecnologia i el clonatge, el significat de la paraula "màquina"? Està oberta, la màquina humana, a una revisió feta per la pròpia humanitat?

Jeremy Solterbeck

LE CONTE DU MONDE FLOTTANT

Alain Escalle
França, 2'49"

Le conte du monde flottant és un excel·lent film d'animació, amb personatges reals, filmat al Japó i una mescla de tècniques noves i tradicionals (film, vídeo, foto, il·lustració i imatges artificials, etc.). Una evocació lliure i una imatge surrealista del Japó i de la bomba atòmica sota la forma d'un conte imaginari, cruel i infantil. Visions fosques, llum, calma, agilitats per l'estranya fantasia d'un món mutat. Impresiona per la seva plasticitat pictòrica.

"Als gràfics per ordinador, m'agrada proporcionar una sensació d'artesania. Dos anys van durar els treballs dels gràfics per ordinador (*Inferno*, *Flame* i *Combustion*) per a la composició de totes les imatges i del seu disseny específic i dur. El film utilitza diferents tipus d'elements gràfics per ordinador: 2D, objectes com vídeo (beta i DV), imatges cinematogràfiques o dibuixos filmats amb una càmera de vídeo i algunes imatges en 3D, com els tres petits cavallers en 3D", Alain Escaille.