

# Mayahuel

13 de junio de 2024 | Año. 17 | No. 6

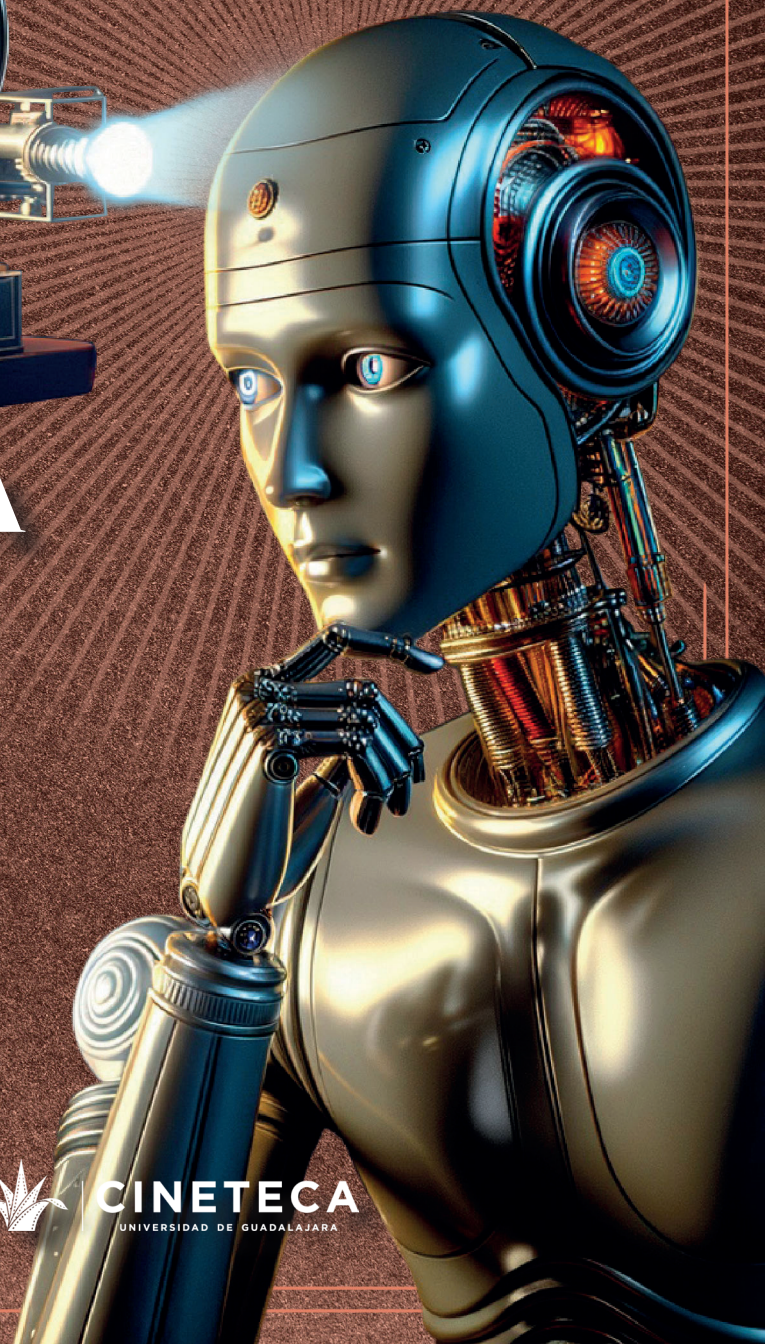
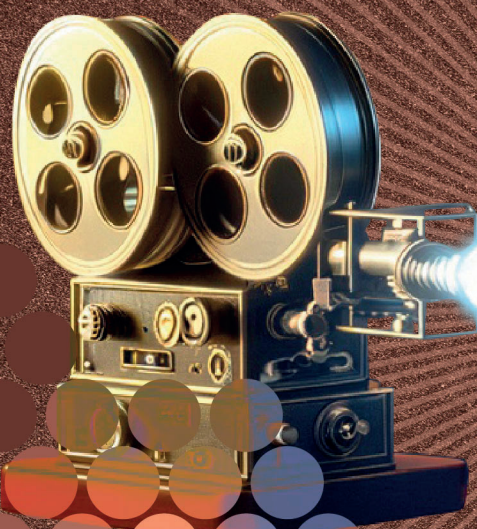


FICG

39

Festival Internacional de Cine en  
Guadalajara Film Festival México

COMUNIDAD DE  
MADRID  
INVITADO DE HONOR



## INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL CINE REALIDAD Y FUTURO



UNIVERSIDAD DE  
GUADALAJARA  
Red Universitaria e Institución Benemérita de Jalisco



CINETECA  
UNIVERSIDAD DE GUADALAJARA

MASTER CLASS

# INTELIGENCIA ARTIFICIAL, el futuro brillante del cine

LA IA LLEGÓ PARA QUEDARSE Y SU IMPACTO TAMBIÉN SE VERÁ REFLEJADO EN EL MUNDO CINEMATográfico, DONDE PERMITIRÁ UNA MEJOR TOMA DE DECISIONES, OPTIMIZACIÓN DE LA PRODUCCIÓN Y PERSONALIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

LAURA SEPÚLVEDA

En la Master Class “Inteligencia artificial en el cine: realidad y futuro”, que tuvo lugar en el Festival Internacional de Cine en Guadalajara (FICG39), Wario Duckerman, CEO y fundador de Brita Inteligencia Artificial, compartió que la IA es la capacidad de las máquinas para imitar procesos cognitivos humanos.

“La IA sigue en desarrollo y el próximo año vamos a tener más sorpresas. Aquí la narrativa es cómo se va a manejar, cómo la vamos a utilizar; es una cuestión que a todos nos genera temor. Es una tecnología que llegó y se va a quedar, pero solamente es una herramienta más. Lo importante es que tú puedas saber qué herramienta te puede servir sin necesidad de saber codificar y la uses en tus producciones”, expresó.

El líder y experto en IA expresó que en el mundo del cine, ésta ha permitido analizar guiones para poder hacer recomendaciones y tomar mejores decisiones basadas en datos y potencializar así la creatividad.

“Mucha gente tiene miedo de que se vayan a empezar a perder empleos. Estas tecnologías sí van a generar desempleo, como ha pasado en

otras revoluciones tecnológicas; pero también van a generar más y se van a transformar otras actividades. Van a permitir desarrollar proyectos de animación más rápidos, podrás generar más proyectos, contenido, y no estará centralizado todo en un solo punto, puesto que cualquier productora independiente que no cuenta con tanto presupuesto puede utilizarla”, declaró.

En la creación de sets artificiales la IA permite el escaneo y modelado 3D, generación de texturas, simulación de iluminación y animación inteligente, y su impacto en los procesos de producción se reflejará en una edición mejorada, efectos visuales avanzados y mejora del sonido, dijo.

“Todas estas herramientas reducen costos de producción. La idea es que próximamente incluso podamos tener en México películas de ciencia ficción”, alertó.

Otro aspecto que se debe de considerar es el de la regulación; se pretende que la IA tenga una normativa en materia de dónde se obtienen los datos para poder entrenarlas y no exista una recaudación ilícita para crear un proyecto.

“En México se está desarrollando un Comité de ética y regulación socialmente responsable, integrando a ciudadanos, porque esta parte tie-

ne un potencial en el área creativa, pero también en la no creativa, de amenazas, y se tiene que regular”, precisó.

Xavier Careaga, especialista en tecnología, quien fue el moderador de la plática, expresó que la IA intenta recrear las redes neuronales del cerebro y a veces las revoluciones tecnológicas generan cosas que no se habían vislumbrado.

“Si bien hay algunas que son genéricas, lo que podemos esperar es que se empiecen a especializar y existan algunas específicas para el cine y en prácticamente todos los sectores; lo importante es ir explorando y ver cómo funcionan”, apuntó.

En materia de regulación y ética expresó que al final quien define qué se puede y qué no se puede es la industria, y solamente existen tres formas para poner las fronteras de lo permitido.

“La primera es esperar que el gobierno lo haga, ya está sucediendo en algunas partes del mundo, pero el problema es que el gobierno no conoce las necesidades de esta industria. La segunda es que la industria se ponga de acuerdo y cree un estándar de lo que se permite; y la tercera, que avanza más rápido, es mediante contratos sobre qué IA se puede utilizar”, señaló. ✎



## PANEL

# VIDEOJUEGOS UNA NARRATIVA SENSORIAL

VALERIA JIMÉNEZ

Los medios audiovisuales han modificado sus formas de creación a partir de las innovaciones tecnológicas; el cine, las series de televisión y las caricaturas cada vez son más cercanas a los videojuegos. Es por ello que a la edición 39 del Festival de Cine en Guadalajara (FICG39) se integra FICGames, para conocer las formas de creación y proyectos que esta industria realiza a partir de narrativas similares a las cinematográficas.

En colaboración con la University of Advanced Technologies (UNIAT), tuvo lugar el panel “La narrativa en las cinemáticas: contando historias sin palabras”, con la participación de los animadores Alberto Coronado, Alejandro Mozqueda; el desarrollador de videojuegos David Ville y el diseñador sonoro Guido Arcella.

La oportunidad de abrir paso a narrativas diversas es interesante, dijo Enrique Cruz, moderador del panel, debido a que todo se encuentra en constante cambio y es necesario entender que las herramientas del cine de animación son muy similares a las de la industria gamer, y que un área no se encuentra peleada con otra.

“Es importante resaltar que los videojuegos, al contrario del cine, tienen una narrativa pensada en el enfoque de desarrollo. Siempre se debe pensar en cómo se verá, cuál será la función del sonido, el diseño de los personajes y nunca se priorizará el lenguaje; no nos interesa saber si será en español, inglés o se traducirá del chino, sino que nuestra narrativa debe contar la historia a partir de todos los recursos sensoriales”, dijo Alberto Coronado.

En la creación de videojuegos la lengua se transforma y la manera de expresión e interacción se realiza a partir de otros sistemas, los cuales también son recursos cinematográficos que se han visto favorecidos con la creación de tiempo real propuesta por los videojuegos.

“Con el tiempo los videojuegos tomaron cosas del cine y el cine se apropió de recursos de los videojuegos, por lo que ahora podemos convertir piedras en diamantes en cualquiera de las dos industrias”, agregó Coronado.

“Para que una animación sea buena necesita años de estudio, autoconocimiento de expresión corporal y emocional, ya que se trabaja con el mecanismo del cuerpo para la creación y debemos expresar sin palabras”, dijo Alejandro Mozqueda.

En cuanto a la parte de desarrollo, David Ville señaló que la interactividad es uno de los pilares para tener un buen producto final, por lo que es necesario conocer el guion del proyecto, crear una narrativa visual y modificar en tiempo real los panoramas para adaptarlos a todas las variantes que puedan existir según los espectadores que tendrá cada proyecto.

Guido Arcella, diseñador sonoro, músico y compositor profesional, dijo que “en la creación de los videojuegos todos los que participamos debemos de estar en sintonía. Existen historias lineales y otras que no lo son, y el sonido dependerá de cómo se muevan los personajes, de las probabilidades que existan con respecto a los distintos jugadores, al tono del contexto y a la ilusión que vuelve inmersiva la experiencia a partir del uso de sonidos, sombras y música”.

EL MUNDO DE LA  
CINEMATOGRAFÍA  
HA ABIERTO CAMINO  
A QUE OTROS  
PROYECTOS VISUALES  
CREZCAN A PARTIR  
DE LOS DISCURSOS  
NARRATIVOS



MAYAHUEL

# ACTRIZ

## Entre el gozo y el miedo

EN LA MASTER CLASS “REVELANDO REALIDADES” ÁNGELES CRUZ COMPARTIÓ SUS IMPRESIONES COMO CINEASTA



FOTO: FICG-CHALO GARCÍA

PABLO MIRANDA

Las historias que se cuentan en cine las gozan las y los intérpretes, pero también pueden ser un campo minado con un miedo que se disipa poco a poco cuando actrices y actores recuerdan el trabajo en equipo que se realiza en el set.

Ese fue el sentimiento que compartió la actriz Ángeles Cruz en el Festival Internacional de Cine en Guadalajara (FICG) durante la Master class “Revelando realidades”, en la que expresó sus impresiones además como directora y guionista.

“Atraveso mucho por eso dos lugares, entre el miedo de ser justa y trabajar lo necesario, y el gozo de verme envuelta de repente cuando la historia empieza a caminar, o si el personaje se instaló con su propia voz”, detalló.

Desde su labor el miedo la ha motivado a convertirse en una intérprete que siente a sus personajes y salir de su zona de confort, y el gozo lo experimenta al trabajar con sus equipos en proyectos que los unen como profesionales.

“Estos dos sentidos se mueven mucho en mi trabajo como actriz, guionista y directora. Como directora siempre estoy muerta de miedo y me pregunto ‘¿qué estoy haciendo aquí?’”, afirmó.

“Pero también desde el gozo de compartir estos espacios, de saber que hay un equipo alrededor de ti que está conteniendo y contando la misma historia que tú”, añadió.

Esta actriz es originaria de la localidad oaxaqueña de Villa Guadalupe Victoria y recientemente fue reconocida en el FICG 39 con el Premio Maguey Activista por su trabajo en la visibilización de la diversidad y los pueblos originarios.

En su trayectoria acumula cortometrajes como *La Tiricia* o *cómo curar la tristeza* y *Arcángel*, de los cuales fue guionista y directora; o el largometraje *Nudo mixteco*, filmado en las montañas de Oaxaca.

“Uno de los mejores aprendizajes que he tenido en esta carrera es que no estamos caminando solas, caminamos siempre acompañadas de muchas personas”, puntualizó.

### Historias que son resistencia

Durante la Master class, la actriz estuvo acompañada por el director Pavel Cortés, quien resaltó el trabajo de Cruz no sólo como cineasta, sino también como una mujer que ha encontrado formas de dar visibilidad a grupos que han sido relegados.

“Este trabajo también va mucho más allá, puesto que da voz a personas que no la han tenido en la industria cinematográfica; rompe paradigmas, genera nuevos discursos”, subrayó.

Cruz explicó que su trabajo como cineasta no se limita a las pantallas, sino que también busca invitar al discurso y la reflexión entre los espectadores, además de que consideró que el cine es un acto de resistencia en lugares que históricamente han sido oprimidos.

“Es como encontrar esa pequeña semilla, esa semilla poderosa que tienes para cultivar, para trabajarla, alimentarla y transformarla en una película y devolverla al público y que alimente la pregunta, el espíritu, la crítica, que alimente algo, porque la semilla es alimento; y para mí el cine se ha convertido en este lugar donde me puedo cuestionar lo que está sucediendo a nuestro alrededor”, aseveró.

Consideró que las adversidades que ha atravesado en su trayectoria como mujer indígena de la diversidad le dieron herramientas para convertirlas en su fortaleza y de esta manera transformar su creatividad en el lienzo para desarrollarse como actriz, guionista y directora.

“Para mí ha sido eso, convertir la cultura de donde vengo en mi fortaleza, pensando en que la primera pisada lejos de matarme, me hizo más fuerte”, dijo. ✨

## ANUARIO

# MÁS CINE MEXICANO QUE NUNCA

ADRIÁN MONTIEL

En 2023 la producción cinematográfica de México registró una recuperación tras la pandemia del COVID-19 con 234 largometrajes producidos, y en promedio, 250 películas desde el año 2021, un número récord en el cine mexicano y mayor que en la Época de Oro.

María Novaro, Directora General del Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine), presentó en el FICG 39 el *Anuario 2023: la diversidad del cine mexicano, del que destacó el repunte en las producciones*.

“Hoy se hace más cine mexicano que nunca; más, incluso, que en la Época de Oro. Tras la caída en las producciones por el COVID-19 hay una recuperación post pandemia y se producen 250 por año; es un número récord en el cine mexicano”, informó Novaro.

Aunque se produjeron más películas, los apoyos se han reducido. Del total de producciones en 2021 56 por ciento de los largometrajes mexicanos contaron con apoyos; al año siguiente la cifra alcanzó 46 por ciento, y en 2023 fue de 44 por ciento.

Para Novaro el tema de la exhibición es el asunto fundamental de la institución para acercar más las películas mexicanas al público. “Parece que hay una fuerte caída para ver el cine, en la asistencia al cine, en la desconexión del público mexicano; y estamos trabajando con el Inegi para conocer sobre esta disponibilidad”, aseguró.

Refirió la investigación en otros espacios de exhibición como las plataformas digitales y sobre todo la presencia en televisoras, como el canal 22.2 conocido como Nuestro cine mexicano.

“Vemos qué tanto ve cine la audiencia mexicana en televisión, de entre 400-750 mil personas en una sola transmisión; se ve muchísimo cine en la televisión pública mexicana”, precisó.

El papel de la mujer en el cine es considerable con la producción de 60 largometrajes dirigidos por directoras. “Se estima que 153 mujeres estuvieron involucradas en tareas de producción (más que hombres); de éstas, 92 participaron en escritura de guion; 60 fueron directoras y 50 se desempeñaron como cinefotógrafas; vemos un avance en la igualdad de género”, dijo la también cineasta.

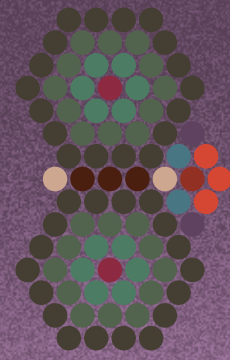
## Jalisco, protagonista en la escena cinematográfica nacional

El avance en la descentralización del cine mexicano se nota en que nada más el 57.5 de largometrajes tienen como origen de producción la Ciudad de México, y 42.5 por ciento el resto del país. Jalisco es la segunda entidad con una participación en producciones de 8.2 por ciento, seguido de Baja California con 6.4 por ciento y Nuevo León, con 4.3 por ciento.

El Anuario 2023 es una radiografía de la evolución de la producción con una mirada plural, diversa e inclusiva de la actividad cinematográfica y audiovisual en México. ✨

PRESENTAN EN EL FICG39 EL ANUARIO 2023, EN QUE SE DESTACA EL REPUNTE DE PRODUCCIONES NACIONALES

ANUARIO ESTADÍSTICO DE CINE MEXICANO 2023  
STATISTICAL YEARBOOK OF MEXICAN CINEMA



# RETRATOS de MEXICANOS en el CINE

PABLO MIRANDA

El talento y legado de actrices, actores, cineastas, productores y demás profesionales del cine mexicano quedó plasmado en el libro *Mexicanos en el cine*, del fotógrafo Fernando Aceves.

En sus páginas se puede conocer el trabajo de representantes del cine mexicano como Ignacio López Tarso, Guillermo del Toro, Luisa Huertas y otros referentes.

“Es el resultado de un trabajo de alrededor de seis años; me puse como objetivo retratar a la mayor cantidad posible de cineastas mexicanos, no es un libro de cine mexicano, es un libro de los mexicanos que han estado en esta industria desde diferentes áreas”, explicó.

El fotógrafo detalló que esta publicación es el resultado de un trabajo detectivesco en el que tuvo que rastrear y acordar el momento para lograr capturar la esencia de cada personaje.

Aceves mencionó que *Mexicanos en el cine* es la culminación de su trabajo como fotógrafo musical y consideró que retratar a personalidades del cine forma parte de su idea de documentar y registrar a los referentes del arte en nuestro país.

Además, resaltó que la escena musical de Guadalajara también influyó en su idea de retratar a personalidades del cine debido a que esta ciudad fue un foro para el desarrollo de artistas como la Revolución de Emiliano Zapata o La Fachada de Piedra.

“La música fue solamente un ejemplo de la importancia de este lugar en las diversas disciplinas del arte, el cine no iba a ser la excepción, creo que la música fue mi parámetro para saber que Guadalajara no podía quedarse fuera de este compendio de retratos”, indicó.

## El registro de una época

Durante la presentación del libro, la actriz Luisa Huerta, uno de los rostros fotografiados, agradeció que se le haya considerado para formar parte de este compilado de artistas y recordó las dificultades para concretar la cita en la que se haría su retrato. Sin embargo, aseguró que se trató de un momento espontáneo en el que Aceves supo capturar la esencia de cada artista que retrató.

“Las palabras que están impresas en el libro me sonaron a música cuando las leí, y tiene que ver con todo ese trabajo anterior que Fernando ha hecho y cómo

nos retrató y nos musicalizó a través de una impresión”.

El director tapatío Samuel Kishi, quien también aparece en el libro, mencionó que este trabajo captura y registra una época del cine mexicano que está en constante cambio y aseguró que se trata de un producto que ayudará a generar memoria y dar reconocimiento al cine mexicano.

“Gracias por generar esta memoria, por recordarnos que somos comunidad”, afirmó.

## Un reconocimiento sin distinción

El productor y director de cine Iván López Barba celebró que se documente el trabajo de una generación de profesionales del cine a través de estos retratos.

Añadió que desde su perspectiva, *Mexicanos en el cine* es un documento en el que no se hace distinción de las personalidades del cine mexicano y sus aportaciones, sino que da un trato equitativo a todas y todos los involucrados en esta industria.

“A veces el cine es una ola que te revuelca y de pronto no sabes dónde estás ni qué está pasando y a mí este libro de alguna manera me recordó a donde pertenecemos”. ✨

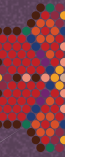


FERNANDO ACEVES COMPILÓ FOTOGRAFÍAS DE REFERENTES DE LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA NACIONAL



FOTOS: IVÁN LARA

LIBRO





CLOSE UP

CLOSE UP

# RAÚL REBOLLEDO

## UNA “EMME” ENTRE BRILLO Y OPACIDAD

IVÁN SERRANO JAUREGUI

No hay luz sin sombra, ni brillo sin opacidad. Lo mismo pasa en los seres humanos: hay una esencia que trasciende y que en el camino puede oscurecerse, o incluso una juventud que es reemplazada por la vejez. Todos cambiamos, pero seguimos siendo los mismos. Esta idea la asume el artista plástico Raúl Rebolledo en la intervención que hizo a la obra “EMME”, que se entregará a los ganadores del Premio Maguey 2024, estatuilla que se integra de dos piezas hechas de latón.

**Metal.** El latón es un material que utilicé justamente porque es una representación de lo que pudiera ser el oro, pues aunque carece de las mismas características comerciales y económicas sí tiene el color dorado. Esto habla un poco justo de estas trampas visuales de la representación, entonces es cómo el material, con ciertos tratamientos, puede representar

algo que no es. **Brillo/opacidad.** Una de las dos mitades de la “EMME” está cubierta de baño de oro, que lo va a mantener impecable de alguna forma y la otra parte, que es el latón, es muy sensible a la intemperie y al tacto de la piel. Entonces la idea es que estas dos piezas, que en algún momento parecen ser iguales, una va a ir evolucionando con el tiempo y va perdiendo su brillo de fulgor; sin embargo no deja de ser lo que representa, sino que va mutando con el tiempo. Eso habla también de nosotros mismos y cómo el tiempo y los cambios no alteran o modifican nuestra esencia. **Motor.** Mi práctica tiene mucho que ver con las condiciones sociopolíticas en México y en el mundo, hablar de las condiciones en las que nos encontramos, y en condiciones desfavorables. También hablo sobre cómo la apariencia es la primera capa que siempre nos llama la atención, pero que hay muchas cosas detrás, entonces me gusta involucrar mucho la filosofía contemporánea y lo que nos afecta como individuos. ✨

FOTO: IVÁN LARA

★ 39 ★

# FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE EN GUADALAJARA



## 7 AL 15 DE JUNIO

★ 2 ★ 0 ★ 2 ★ 4 ★



cultura UDG



CINETECA

Comunidad de Madrid



FUNDACIÓN  
José Velasco  
NIÑOS, NIÑAS Y JUVENES



HERRADURA

WOODFORD  
RESERVE

f FICG.GUADALAJARA

X FICGOFICIAL

@ FICG

COMUNIDAD DE  
**MADRID**  
INVITADO DE HONOR

WWW.FICG.MX

★ FICG | 39