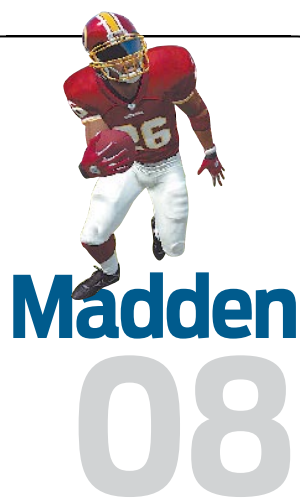


“El futuro de las máquinas es la Biología” | -KEVIN KELLY



Madden 08

El clásico de la NFL recupera su poder

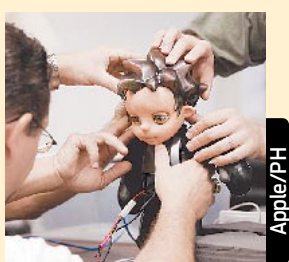


Fotos express

La versión digital del cuarto oscuro

LO NUEVO

EARLY ADOPTER



Jason Mitchell, izquierda, y Joshua Varner, derecha, hacen ajustes a Zeno, un robot creado por David Hanson.

Yo, mascota

POR MATT SLAGLE

Richardson, Texas.- David Hanson tiene dos pequeños Zeno que cuidar.

Está su hijito Zeno, de 18 meses, que parlotea y sonríe mientras explora la atestada oficina de su padre. Y también el robot Zeno. Todavía no habla ni camina, pero tiene ojos titilantes que pueden rastrear el movimiento de los humanos y un rostro cautivante con una rica gama de expresiones.

Con 43 centímetros (17 pulgadas) de altura y 2.75 kilogramos (6 libras) de peso, el Zeno artificial es la culminación de 5 años de trabajo de Hanson y un reducido grupo de ingenieros, diseñadores y programadores de su compañía, Hanson Robotics.

Están convencidos de que existe un negocio potencial en el diseño y venta de robots mascotas, o robots sociales.

En contraste con los juguetes robóticos, Hanson concibe a Zeno como un compañero interactivo, un amigo sintético que puede entablar conversación y expresar emociones humanas por medio de una cara recubierta de un material parecido a la piel humana que Hanson llama “frubber”.

“Es una representación de la robótica como un medio animado, inteligente”, afirma Hanson. “Te ve y reconoce tu cara. Aprende tu nombre y puede establecer una relación contigo”.

No es coincidencia que todo este concepto asemeje una película de ciencia ficción. Hanson dijo que se inspiró en el realismo del libro “Supertoys Last All Summer Long”, de Brian Aldiss.

- AP

www.zenosworld.com

El lema que esgrime que la imaginación es el único límite cobra vida propia con CS3: ‘¿Quién necesita Broadway cuando puedes hacer un musical en flash?’



ANIMACIÓN 2D

Hello, Flash!

POR MARÍA DEL SOCORRO ARVIZU marvizu@frontera.info

En este mundo hay dos clases de personas. Los que ven los extras incluidos en los DVD cuando se termina la película, y los que no.

Me cuento entre los primeros, y así fue como vi por primera vez detrás de cámaras a Mike Reiss (el creador de Queer Duck y alguna vez productor de “Los Simpsons”) haciendo una declaración sorprendente.

“Mientras que la producción de un solo programa de ‘Los Simpsons’ absorbe el trabajo de docenas (cientos) de personas, la creación de un episodio de ‘Queer Duck’ involucra como mucho a dos tipos (Reiss/Feinberg), dos o tres días y una computadora casera”.

Estamos hablando de animación 2D que no es ninguna maravilla desde el punto de vista técnico (para hablar de genialidad artesanal tendríamos que hablar de Hayao Miyazake), pero sí que lo es desde el artístico, en un sentido bizarro, desaliñado,

ingenioso y más bien edgy-gay-retro-vintage. No encontré un mejor calificativo.

El mismo Reiss habla de la influencia de animaciones inolvidables como las de Hanna Barbera, pero lo que vemos en la película son mansiones estilo “Conde Pátula”, cocodrilos con peluca y guayabera con estampado floral, la versión flash de Liza Minelli, Bárbara Streisand y hasta a David Sedaris convertido en uno de los enanos de “Blancanieves” en “Happyland”. Es como si hubieran puesto “La Jaula de las locas”, “Queer as Folk”, “Las chicas superpoderosas”, “Los padrinos mágicos” y “Foster Home for Imaginary Friends” en una licuadora. O bueno, en un martini-maker. Just. Too weird.

Lo más interesante del asunto es que es precisamente la rareza (llamémosle originalidad) de la temática y el estilo con el que fue abordado (who needs Broadway when you can make a musical in

flash?) lo que catapultó a “Queer Duck” entre la audiencia de Internet y posteriormente a la aparición de “Queer Duck, the movie”, en DVD.

La serie apareció originalmente en Icebox.com en 1999, e inclusive se transmitió por el canal de cable Showtime el 2002.

Lo más interesante es que todos y cada uno de los episodios fueron animados, sencillamente, en Macromedia Flash. Una herramienta a la que prácticamente cualquier persona puede acceder y con una curva de aprendizaje relativamente baja en el que uno deja de lado los lápices de colores y se arma de píxeles y vectores.

No se crea que tienen que ser episodios kilométricos. Tres minutos bastan para complacer a una audiencia distraída, acostum-

brada a todo tipo de estímulos visuales y felizmente instalada en la cultura del snack, donde todo, como los bocadillos que uno devora en la oficina, sabe bien, satisface por un momento, pero siempre deja un hueco en el estómago. No tiene que tener demasiada sustancia.

Olvídense del valor nutricional. Concéntrese en la historia y el argumento, pero asegúrese de poner suficiente crema batida, frosting y gummy bears.

Keep it gay.

Las sabias palabras de Mark Stephen Smith, autor del libro “The Art of Flash Animation: Creative Cartooning” lo dicen todo: “El mundo de la animación está cambiando. No es como antes. No necesitas un estudio para producir animación. La tecnología ha bajado los costos a un punto en el que cualquiera con un escáner o tableta digitalizadora y una computadora con quemador de DVD puede hacerlo”.

SuperTooth Voice



Gracias a la tecnología TTS (Text to Speech), el sistema manos libres SuperTooth Voice reproduce el nombre de la persona que llama siempre que esté registrado en la guía telefónica del dispositivo, evitando tener que mirar la pantalla del celular al manejar. La función Vox permite aceptar y contestar la llamada con tan sólo decir “OK”.

SuperTooth

TECNOLOGÍA/TRADESHOWS Preparan Tokio Game Show 2007

La edición de este año será la mayor de toda su historia

El show que se perfila como la mayor convención de videojuegos a nivel mundial luego de la reestructuración del E3 se llevará a cabo del 20 al 23 de septiembre en Japón.

A diferencia del E3, la entrada al público en general se permite durante los dos últimos días del evento.

En el evento, que espera una asistencia masiva (alrededor de 180 mil visitantes), exhibi-

rán sus productos 168 compañías de todo el mundo en un total de 1,708 “booths”.

Entre los principales participantes están Sony, Microsoft, Sega, Capcom, Konami, Namco Bandai y Square Enix. El gran ausente es Nintendo, quien tradicionalmente no se presenta.

Microsoft se adelantó a presentar algunos de los videojuegos que harán su debut en Tokio, entre los que destacan Ninja Gaiden 2 y Halo 3 para X360, así como los juegos de Square Enix “Infinite Undiscovery” y “The Last Remnant”.



Playtime*

El Tokyo Game Show es una convención de videojuegos que se lleva a cabo en el distrito de Makuhari Messe, en Chiba, Japón. Se espera que este año se convierta en la mayor exposición de videojuegos del mundo, con la Leipzig Games Convention como único rival luego de la reestructuración de E3.

http://tgs.cesa.or.jp/english/

- POR MARÍA DEL SOCORRO ARVIZU