

CRISTIAN CÁRDENAS GIRAL. CURRICULUM VITAE GENERAL. 2016.

ANIMADOR CG / CG LAYOUT ARTIST / DISEÑADOR / PRODUCTOR DE MÚSICA / ARTISTA DIGITAL / VISUALISTA

NOMBRE COMPLETO: Cristian Emilio Cárdenas Giral

FECHA DE NACIMIENTO: 21/07/1983

EDAD: 34 AÑOS

NACIONALIDAD: Mexicana

RESIDENCIA: Ciudad de México, México.

E-MAIL: thakupa@gmail.com

TELEFONOS: 55.98.63.39 (casa). 044.55.39.69.24.92 (móvil).

SITIO WEB: <http://www.ccgportfolio.com>

SKYPE: cristian.cardenas.giral@outlook.com

LENGUAJES: Castellano e Inglés.

SEMBLANZA:

Cristian Cárdenas ha trabajado durante más de una década como artista digital, desenvolviéndose en disciplinas visuales, sonoras e interactivas con un principal interés en la narrativa, la experimentación, la Interdisciplinariedad y la innovación tecnológica.

Como artista ha presentado su trabajo en importantes festivales, estudios y exposiciones en México y en distintas partes del mundo como Tokyo, Yokohama, Chicago, Nueva Delhi, Mumbai, Barcelona, Croacia, París y Australia.

Como profesional ha impulsado y participado en importantes proyectos pioneros en su país, dentro del ámbito de la animación, la música y los medios digitales

HABILIDADES Y APTITUDES GENERALES:

Más de 10 años de experiencia trabajando como freelance, tiempo completo y de forma independiente en:

- Animación 3D (Generalista con especialización en Animación de Personajes y Layout)
- Diseño Gráfico e Ilustración (personajes, web, impresos, editorial, concept art)
- Animación y Diseño de "Motion Graphics"
- Cinematografía Digital (Layout, Previsualización, Narrativa Visual)
- Video Mapping
- Arte Multimedia y Transmedial
- Generación de contenido (Guionismo y Conceptualización)
- Música (Producción musical, Performance audiovisual, Diseño Sonoro y Post-Producción)
- Videojuegos (Game Design, Level Design, Pixel Art, Animación, Arte, QA Testing)
- Dirección Creativa y Técnica
- Fotografía y Videografía (Levantamiento de imagen, edición, y post-proceso)
- Producción, desarrollo e implementación de "pipeline" o "workflow" (Para animación, videojuegos e instalaciones mediáticas).
- Gestión y Promoción Cultural
- Producción Técnica
- Visuales y Diseño de escenarios para conciertos musicales y eventos corporativos.

HABILIDADES TÉCNICAS PRINCIPALES:

- CG Layout (Cinematografía Digital y Previsualización)
- Animación de personajes (CG)
- Motion Graphics
- Modelado Poligonal (Personajes, Escenarios, Props)
- Diseño de Videojuegos / Diseño de niveles.
- Pixel Art (Sprites / Animación)
- Scripting (C#, Python, Processing, Java)
- Diseño Sonoro / Producción Musical
- Edición de Video (Premiere / Final Cut)
- Diseño y Desarrollo de Instalaciones Interactivas
- Video Mapping
- Programación Visual (Touch Designer)
- Style Board (Desarrollo Visual)
- Concept Art
- Diseño de Personajes, Escenarios y Props.
- Diseño de escenarios (Stage Design)
- Diseño Web / UI/UX
- VJing / Visuales
- Desarrollo de Concepto para Instalaciones de Arte / Activaciones
- Dirección Creativa

CONOCIMIENTOS MEDIOS EN:

- CG Character Setup (Rigging)
- Iluminación y Render
- Surfacing (Zbrush)
- Animación 2D
- Simulación
- Compuesto
- UVs, Texturas
- Storyboard
- Guionismo
- Pintura Digital
- Realidad Virtual / Aumentada
- Estereoscopia
- Blogging / Social Media
- Fotografía / Videografía

PROGRAMAS:

CG: Touch Designer, Autodesk Maya, zBrush, Adobe Photoshop, Illustrator, After Effects, Premiere, Flash, TV Paint, Blender, Resolume, Modul8, MadMapper, Headus UVLayout, Substance Painter, Unity, Wordpress.

Audio: Ableton Live, Native Instruments Traktor, Massive, iZotope, Waves (Conocimiento en MIDI y uso de Hardware para audio).

ESTUDIOS:

Masterclass de Animación de Personajes con Keith Lango. 2010.

Diploma en animación de Personajes por computadora. Curso de 1 año. 2007-2008.
VANARTS (Vancouver Institute of Media Arts)
Vancouver, Canada.

Curso de Animación de Personajes por computadora. 2006.
Golem (Instituto afiliado a Vanarts).
Ciudad de México, México.

Introducción a la Programación.
DGSCA, Universidad Nacional Autónoma de México. 2006.
Ciudad de México, México.

Licenciatura en Comunicación Visual
Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), Campus Xochimilco. 2001 (Incompleta).
Ciudad de México, México.

Estudios autodidactas independientes en:
Audio Digital, Performance Audiovisual, Video Digital, Ilustración, Motion Graphics, Programación, Guionismo, Diseño de Videojuegos, Gestión y Promoción Cultural, Arte Digital.

Actividades Destacadas / Experiencia Profesional:

- Ámbito Profesional (Comunicación visual, Animación, Diseño y Publicidad):

- 2017-2018. Supervisor de CG Layout en Anima Estudios. Supervisando el proceso de Layout y cinematografía digital para el largometraje animado "Scary Show" en Prime Focus World Animation. Mumbai, India.
- 2017-2018. Desarrollo de la propiedad intelectual y videojuego "Alux".
- 2017. Maestro sustituto en la universidad CENTRO para la materia de "Lenguaje Sonoro".
- 2016-2017. Dirección Técnica y Creativa, Desarrollo e Implementación del show audiovisual "Soul-Deep-Acid" presentado en Dimensions Festival (Croacia), Red Bull Academy Weekender (Australia y Barcelona) y Festival Fascinoma (México).
- 2016. Consultor, Diseñador de escenarios y coordinador de Visuales para el festival "Fascinoma".
- 2016. Animador de Personajes a distancia en el estudio "Metacube" para el largometraje "Dia de Muertos", México.
- 2015 - 2016. Consultoría en implementación tecnológica para diseño de interiores en Grupo ECO y la cadena hotelera "Sofitel", México, DF.
- 2015. Director Técnico y Creativo del media lab "Noiselab Studio", México, DF.
- 2014 - Director de comunicación visual y coordinador de producción y montaje en "Black Market Mexico"
- 2014 - Comunicación Visual en "Espiral", Japón.
- 2014 - Coordinador Audiovisual y Consultor general del colectivo "Ensamble"
- 2013 - 2014. Supervisor de Layout en el estudio "Poliedro" para largometraje animado "Garra de Jaguar".
- 2011-2014. Co-Fundador y Director del Laboratorio Mediático "Telekinetic Media Lab". Principalmente desarrollando proyectos de video mapping en Mexico y Japon.
- 2011. Dirección Técnica y Creativa, Desarrollo e Implementación del Mapping "Aztec Legend", presentado en Yokohama, Japón.
- 2010-2012. Artista de Layout, Animador y Modelador en el estudio de animación "Lo Coloco Films" trabajando en el largometraje animado "Ana y Bruno", bajo la dirección de Carlos Carrera.
- 2008 -2010. Director de la división "noiselab motion", dentro de la empresa "noiselab". Responsable de la imagen y conceptualización del canal de TV por internet "noiselab.tv", la creación y dirección de la micro serie animada "Mounstrito Federal" y desarrollo de varios productos mediáticos.
- 2006. Desarrollo de Jingle para campaña publicitaria de ALESTRA/AT&T en México a través de la agencia "Lowe International".
- 2005. Diseñador de Identidad televisiva para varios programas del canal de música "Telehit".
- 2004-2005. Diseñador Multimedia de planta en el despacho de diseño "Fábrica Interactiva".
- 2004. Diseño de identidad televisiva para varios programas del canal de televisión "TeVe UNAM".
- 2003. Colaborador del colectivo, despacho de diseño gráfico y post-producción XNOgrafikz.
- 2002 - 2003. Diseñador Multimedia de planta en el colectivo, sello discográfico independiente y despacho "noiselab".
- 2002. Diseñador del sello discográfico independiente "Konfort Records".
- 2002. Diseñador de Motion Graphics para cápsulas de URBE01 dentro del programa "Contenido Neto" para CNI (canal 40).
- 2001. Diseñador Multimedia en la casa productora "Xaos Media".
- 2001. Diseñador y programador Web del medio impreso y digital de música electrónica "Urbe 01".

- Ámbito Artístico (Música, Arte Multimedia y Promoción Cultural):

- 2017. Presentación del performance audiovisual "Flesh is Dead" en colaboración con el artista sonoro "Visions of Lizard" en el Centro Cultural de España en México.
- 2016-2017. Presentación del show audiovisual "Soul-Deep-Acid" de "Mr. Fingers" presentado en Dimensions Festival (Croacia), Red Bull Academy Weekender (Australia y Barcelona), Festival Fascinoma (México) y The Peacock Society Festival (Paris).
- 2015. Exhibición de la pieza transmediática "Babylon Cluster" en exposición colectiva "Metanarrativas" en la Universidad Iberoamericana. México, DF.
- 2015. Publicación del EP "Guacamayas" en el sello digital "Ten Toes Turbo". México, DF.
- 2015. Publicación del EP "Bajo Tierra" en el sello digital Ensamble. México, DF.
- 2014. Presentación de la pieza audio reactiva "Portal to Aleph" en Unit, Tokyo.
- 2014. Presentación de la pieza audio reactiva "HEX" en la celebración de los 10 años del sello Hyperdub en México. México, DF.
- 2014. Presentación de la pieza audio reactiva "Elemental" en el evento JAM de Ensamble. México, DF.
- 2013. Presentación en vivo de la pieza audiovisual interactiva "Babylon Cluster Arcader" del proyecto "Kupa" en el Teatro de las Artes dentro del marco del LPM (Live Performance Meeting) Mexico, 2013. México, DF.
- 2013. Exhibición de la pieza transmediática "Babylon Cluster" en "La Quiñonera", México. DF.
- 2012. Presentación en vivo de la pieza audiovisual en vivo "Babylon Cluster" del proyecto "Kupa" en MUTEK.MX 2012. México, DF.
- 2012. Presentación en vivo de la pieza audiovisual en vivo "Babylon Cluster" del proyecto "Kupa" en el FMEL Chicago (Festival de Música Electrónica Latina). EUA, Chicago.

- 2011. Participación en el congreso de diseño "Tuguchis". México, Chiapas.
- 2010. Publicación del Álbum "Bit Pairat", del proyecto audiovisual "Kupa"
- 2010. Participación en mesa redonda sobre plataformas de distribución digital de la música en CAMPUS PARTY MÉXICO 2010.
- 2010. Fundador, Director, Productor, Promotor y Diseñador del sello discográfico "Vira Records".
- 2009. Dirección artística y presentación en vivo en clausura del festival Transitio.MX. Centro Nacional de las Artes. Mexico, DF.
- 2008. Fundador, Director, Productor, Promotor y Diseñador del colectivo de música "Nimbo".
- 2006. Acto sonoro en vivo en el festival PLATAFORMA. México, Puebla.
- 2006. Acto sonoro en vivo en el festival INTERFACE AGUASCALIENTES. México, Aguascalientes.
- 2006. Acto en vivo en el showcase de Filtro en CAY. Tokyo, Japón.
- 2006. Dirección, Coordinación, producción musical y presentación en vivo del proyecto multimediático "Ciudad Híbrida", presentado en "CAY", Tokyo, Japón.
- 2006. Publicación de la pieza "Brick-Vak" en la compilación "Do You copy?" del sello sueco "Mitek". Suecia.
- 2005. Participación en mesa redonda sobre distribución digital en el festival MUTEK MX 2005. Mexico, DF.
- 2005. Acto sonoro en vivo en el festival INTERFACE. México, Puebla.
- 2005. Dirección artística y Acto sonoro en vivo en el evento de clausura del festival TRANSITIO_MX. Centro Nacional de las artes. México, DF.
- 2005. Acto sonoro en vivo en el festival MICRO MUTEK GDL 2005. Mexico, Guadalajara.
- 2005. Acto sonoro en vivo en el festival MUTEK MX 2005. Mexico, DF.
- 2004. Publicación del primer EP del proyecto "Plug" "Low-Batt" en el netlabel Filtro.
- 2004. Exhibición de la pieza audiovisual "Inatmo" en la exposición Inaugural "CENTRO + MEDIA" de la escuela CENTRO.
- 2004. Fundador, Director, Productor, Promotor y Diseñador del primer Netlabel Mexicano "Filtro".
- 2003. Co-Dirección, diseño, producción musical y de video en el proyecto multimediático "Urbe Probeta". Presentado en México (Museo Rufino Tamayo), India (Festival de cultura Mexicana en Nueva Dehli) y España (Madrid, Ojo Atómico).
- 2003. Participación en el festival canadiense MUTEK en su primera edición en México. Acto en vivo, desarrollo e improvisación de sonido y video enfocado al dancefloor en el Claustro de Sor Juana, bajo el seudónimo "Plug". México, DF.
- 2002. Exhibición de las piezas audiovisuales "Vitro" y "No Parking" dentro de la muestra de arte multimedia "Photo-Phono", en el museo X-Teresa.

Intereses:

- Nuevos Medios, Programación, Cine, Series Animadas, Cortometrajes, Largometrajes, Videojuegos, Arte Multimedia y Transmedia, Desarrollo de piezas e instalaciones, Desarrollo de Apps, Artes Visuales, Nuevas formas de publicidad, Música, Arte Sonoro, Narrativa Gráfica, Autosustentabilidad, Investigación.

LINKS DE INTERÉS:

ONLINE PORTFOLIO:

<http://www.ccgportfolio.com/>

LINKEDIN:

<https://mx.linkedin.com/in/cardenascristian>

TELEKINETIC MEDIA LAB:

<http://telekineticlab.com/>

TELEKINETIC MEDIA LAB BLOG:

<http://blog.telekineticlab.com/>

BEHANCE:

https://www.behance.net/cristian_cardenas

SOUNDCLOUD:

<https://soundcloud.com/kupa>

DEMOS:

MAPPING / DIRECCIÓN TÉCNICA Y CREATIVA

<http://telekineticlab.com/baktun.html>

<http://telekineticlab.com/azteclegend.html>

<http://telekineticlab.com/dc-310.html>

<https://vimeo.com/75988327>

PIEZAS AUDIO REACTIVAS

<https://vimeo.com/119483517>

<https://vimeo.com/124471658>

INSTALACIONES INTERACTIVAS

<https://vimeo.com/142567438>

<https://vimeo.com/141452503>

LIVE AUDIOVISUAL PERFORMANCE:

<http://www.youtube.com/watch?v=YPljNUo2OPs>

<http://www.youtube.com/watch?v=R0yNbz3R-M0>

GAME DESIGN / LEVEL DESIGN / PIXEL ART

http://www.youtube.com/watch?v=9jO_tohd9EQ

ANIMADOR GENERALISTA:

<http://vimeo.com/64077254>

LAYOUT (Cinematografía Digital):

<https://vimeo.com/63777340> > Password: anamanaguchi

ORGANIC MODELING AND TEXTURING:

<http://vimeo.com/64096163>

CHARACTER ANIMATION:

<http://www.youtube.com/watch?v=bcAVHWQeY38>

CREACIÓN DE CONTENIDOS:

<http://www.youtube.com/watch?v=su3xgrvAT5w>

<http://www.youtube.com/watch?v=FdDK63-eBpc>

<http://www.youtube.com/watch?v=KzcXa-WHCss>

<http://www.youtube.com/watch?v=AUQc9qEWQx8>