

artfutura LA PRÓXIMA RED
LA PRÓXIMA XARXA
2007

25, 26, 27, 28 de Octubre 2007
Barcelona, Mercat de les Flors



PROGRAMA DE Audiovisuales + Exposiciones + Conferencias + Workshops

ENTRADAS

Lugar: **Mercat de les Flors**

Dirección: **Lleida, 59. Barcelona 08004**

Venta de Entradas:

- A través del servicio Tel-Entrada de la Caixa de Catalunya, desde toda España. Horario: 24h. Tel: 902 10 12 12.
- En las taquillas del Mercat de les Flors. Venta desde las 10 de la mañana durante el festival.
- En las taquillas del Palau de la Virreina (La Rambla, 99). Horario: de martes a sábado, de 11 a 20 h. Tel. 93 301 77 75.

Precios:

Viernes tarde: **9 Euros.**

Sábado o Domingo por la mañana (hasta las 15h): **9 Euros.**

Todo el Día (11 de la mañana a 10 de la noche): **12 Euros.**

El espectáculo "**Hipermembrana**" de Marcel·lí Antúnez precisa de una entrada independiente. Descuento del 50% con la compra conjunta de la entrada a ArtFutura.

La entrada da acceso a todas las actividades y exposiciones de ArtFutura 2007. La entrada a los espacios está limitada por el aforo de los mismos.

Espacios:

Sala MAC: 600 butacas.

Sala OM: 320 butacas.

Carpa Espacio Buildair: 300 personas.

ESTACIÓN FUTURA

La fiesta oficial de Artfutura de este año tendrá lugar el sábado 10 de noviembre en la carpa del Espacio Movistar.
Más información en www.artfutura.org.

INTRO

Como cada año, ArtFutura 2007 llega en otoño. La decimoctava edición del festival de Cultura y Creatividad Digital de referencia en España aterriza en once ciudades entre el **25 y el 28 de octubre**, con un extenso programa que explora los proyectos y las ideas más importantes surgidas en el último año en el panorama internacional del **new media**, **el diseño de interacción**, **los videojuegos y la animación digital**.

El Mercat de les Flors de Barcelona, el cuartel general del festival, acogerá cuatro intensos días de **presentaciones especiales**, **conferencias**, **talleres**, **instalaciones interactivas**, **exposiciones y actuaciones en directo**. Simultáneamente, en museos y centros culturales de otras **10 ciudades** hace parada el **Circuito Futura**, con el amplio programa audiovisual del festival y en algunas sedes la **retransmisión en directo** del programa de conferencias de Barcelona.

ESTACIÓN FUTURA + INTRO
castellano

CONFERENCIAS

VIERNES 26 DE OCTUBRE - TARDE LA PRÓXIMA RED

Viernes 18:00 horas / Sala MAC

Panel La Próxima Red: Imaginando INTERNET 3.0

Artur Serra - I2CAT (ES)

www.i2cat.net

Enrique Dans (ES)

www.enriquedans.com

Juan Freire (ES)

nomada.blogs.com

Hermano Viana (BR)

www.overmundo.com.br

Hugo Zaragoza, Yahoo Research (ES)

www.research.yahoo.com

Las profundas revoluciones de los **últimos cinco años** han cambiado por completo el rostro de la Web, transformándola en un espacio de participación social y cooperación colectiva que sus pioneros y

arquitectos nunca llegaron a imaginar. Junto al auge de la **Web 2.0** han vuelto a cobrar fuerzas algunas de las **utopías** originales que entendían Internet como una oportunidad para construir un mundo paralelo y autónomo con sus propias reglas. ArtFutura dedicará la tarde del viernes a plantear una discusión especulativa y provocadora sobre el próximo **cambio de ciclo en la Web** con especialistas, tecnólogos y emprendedores de la economía digital.

Viernes 19:00 horas / Sala MAC

Steven Johnson (EEUU)

www.stevenberlinjohnson.com

El ensayista y emprendedor en la Web **Steven Johnson** es uno de los analistas fundamentales de **la cultura digital** en la última década. Además de ser el autor de libros esenciales como "Sistemas Emergentes", "Cultura de Interfaz" o "**Everything Bad is Good for You**", que analizan el impacto cultural profundo de los sistemas operativos, la Red o los videojuegos, Steven Johnson es el responsable de sitios web pioneros como el e-zine **FEED**, la comunidad **Plastic.com** y su último proyecto **Outside.in**.

CONFERENCIAS

castellano

Viernes 20:00 horas / Sala MAC

Second Life: La vida más allá de la vida

Dan Huebner (EEUU)

www.secondlife.com

Si hay una killer application del año, esa es desde luego **Second Life**, el entorno simulado donde miles de personas viven, compran, venden, construyen, y están en general creando una sociedad digital simulada. Es por ello que, desde ArtFutura, creemos que es el momento de reflexionar sobre Second Life, sobre los **entornos masivamente multiusuario**, y sobre el impacto social que estas nuevas herramientas están suponiendo ya. Cuestiones como la propiedad, el delito o el dinero, como entes abstractos, cobran nueva relevancia en un mundo on-line que mimetiza muchos fenómenos del mundo real, incluso sus efectos negativos. Contaremos con Daniel Huebner, uno de los **fundadores de Linden Labs**, y durante los últimos cuatro años **Director de la Comunidad Second Life**.
Presentado en colaboración con **NextFun**.

SÁBADO 27 DE OCTUBRE – MAÑANA

Sábado 11:00 horas / Sala OM

GALERÍA FUTURA

Mónica Bello (ES) - Vida 9.0

www.fundacion.telefonica.com/at/vida/paginas/vg.html

Jaume Plensa (ES) - Crown Fountain

www.millenniumpark.org/artandarchitecture/crown_fountain.html

Alvaro Cassinelli (UY/JP) - Khronos Projector

www.k2.t.u-tokyo.ac.jp/members/alvaro/Khronos/

Paul Verschure (NL/ES) - Specs specs.upf.edu

Galería Futura trata de ofrecer una mirada panorámica del estado de la **creación multimedia** y el **arte interactivo**. En ésta edición Galería Futura destaca algunos de los proyectos más interesantes del **new media** o **arte digital**. En su edición 2007, Galería Futura invita a **Jaume Plensa** que hablará de su "Crown Fountain" de Chicago, **Mónica Bello** que presentará el premio Vida 9.0 de Fundación Telefónica, **Alvaro Cassinelli** y su Khronos Projector y a **Paul Verschure** que disertará sobre la performance re(PER)curso.

CONFERENCIAS
castellano

Sábado 13:00 horas / Sala OM

3D EN ESPAÑA: INTERNACIONALIZACIÓN

www.upf.edu

Jordi Gironés, Framestore (ES)

www.framestore.co.uk

Niko y Raúl Escolano, Nikodemo (ES)

www.nikodemo.com

Juanjo "3Db blasphemy" (ES)

www.3dbblasphemy.com

Moderado por Santi Fort, Fundación Barcelona Media (ES)

Como cada año en ArtFutura, la comunidad de la **animación por ordenador** tiene un espacio para compartir y debatir. Reuniremos a los creadores que abordan la animación desde puntos de vista dispares, pero interrelacionados: producción independiente, producción para grandes producciones, producción española abierta al mundo. Como novedad de este año presentamos varios proyectos singulares creados desde España para el **mercado internacional**.

CONFERENCIAS

castellano

SÁBADO 28 DE OCTUBRE - TARDE

Sábado 16:00 horas / Sala OM

Foro de Creación y Empresa ArtFutura 2007

www.creacioiempresa.com/index_e.php

Por tercer año, en ArtFutura se destina un espacio para el encuentro, en primera persona, de los diferentes profesionales del ámbito de la creación digital de contenidos: **artistas, productores, distribuidores y centros de formación**. Las sesiones se configuran como una serie de intervenciones cortas que dan a los interesados la oportunidad de presentar de manera concisa un proyecto o idea, para que encuentren entre el público a personas con conocimientos y aspiraciones parecidas con las que puedan trabajar conjuntamente.

Presentado en colaboración con **NextFun**.

*La tarde del sábado, **ArtFutura** se sumerge en el universo de la imagen de síntesis, los efectos visuales y la animación digital. Desde los creadores independientes más destacados que están renovando el lenguaje del 3d a las sofisticadas y complejas producciones de los grandes estudios internacionales. Innovadoras técnicas y tecnologías revolucionarias para seguir creando imágenes nunca soñadas.*

Sábado 17:00 horas / Sala MAC

GOLDEN COMPASS

Jordi Gironés, **Framestore CFC** (ES/GB)

www.goldencompassmovie.com / www.framestore-cfc.com

Framestore CFC es el estudio más experimentado y prestigioso de animación digital y efectos visuales de Europa. Su proyecto más ambicioso este año llega a los cines en diciembre, y se llama "**The Golden Compass**". Se trata de la primera entrega de la adaptación al cine de la clásica trilogía fantástica "**His Dark Materials**", de **Philip Pulman**. El catalán **Jordi Gironés**, uno de los animadores responsables de la producción, desgranará en **ArtFutura** el proceso de creación de

personajes virtuales hiperrealistas que interactúan con actores de carne y hueso como Nicole Kidman.

Sábado 18:00 horas / Sala MAC

Ben Hibon: Codehunters

Ben Hibon (GB)

www.codehunters.tv / www.blinkink.co.uk

Ben Hibon es uno de los creadores en ascendencia en el mundo de la animación digital independiente. Su proyecto "**Codehunters**",- un corto de nueve minutos desarrollado para MTV Asia que se inspira en la estética del comic europeo de los 80- ha recorrido este año más de treinta festivales de todo el mundo y recibido premios tan importantes como el **Golden Nica** de Ars Electronica, el premio IMAGINA o el Promax/BDA. Tras "**Codehunters**" su último proyecto ha sido una serie de anime basada en los personajes y tramas del esperado videojuego de PS3 "**Heavenly Sword**".

Presentado en colaboración con **NextFun**.

Sábado 19:00 horas / Sala MAC

Sony Pictures Imageworks: Dentro de "Beowulf"

Debbie Denise, Buzz Hays (EEUU)

Sean Phillips (EEUU)

www.imageworks.com

Con nueve nominaciones a los Oscar e innumerables producciones a sus espaldas, es difícil discutir que **Sony Pictures Imageworks** es uno de los estudios de efectos visuales más importantes del mundo. Pero lo que los hace más relevantes en estos momentos es haberse puesto a la cabeza de la próxima gran transición histórica en las tecnologías del cine: el **3D Digital estereoscópico**. La película que abanderará esta transición es "**Beowulf**", el nuevo film de **Robert Zemeckis** con guión del legendario autor de comics **Neil Gaiman**.

En ésta presentación de **dos horas**, Sony Pictures Imageworks ofrecerán primero un recorrido por toda su trayectoria que culminará con una exploración a fondo y en exclusiva de "**Beowulf**".

CONFERENCIAS

castellano

DOMINGO 29 DE OCTUBRE- MAÑANA

Domingo 11:00 horas / Sala MAC

Games in Spain

Gerard Fernández (ES)

www.digitalchocolate.com

José Vicente Pons (ES)

www.exelweiss.com

Emmanuel Márquez (ES)

www.grin.se

Moderado por Daniel Sánchez-Crespo, Novarama (ES)

www.novarama.com

Una vez más vuelve **Games in Spain**, la mesa redonda donde las máximas **personalidades de la industria del videojuego español** discuten sobre tendencias, retos y problemáticas de actualidad. En esta su **sexta edición**, la mesa tratará sobre los nuevos estudios, aquellos que se han abierto o instalado en nuestro país a lo largo del año. En doce meses, la industria española **ha crecido un cincuenta por ciento**, y han surgido un buen número de caras nuevas, que a buen seguro están llamadas a liderar proyectos de éxito.

Domingo 13:00 horas / Sala MAC

Efectos Visuales en España

Jordi Bares, The Mill (ES)

www.themill.com

Franç Aleu (ES)

www.urano.net

Oriol Puig, Furia Digital (ES)

www.furia-digital.es

Francesc Bienzobas (ES)

www.cubica-cg.com

Moderado por Santi Fort, Fundación Barcelona Media (ES)

La aplicación de **efectos visuales**, tradicionalmente en **publicidad o cine**, esta trascendiendo a muchos otros tipos de aplicaciones que abren nuevas posibilidades para los creativos, los productores y claro está para los animadores, compositores y en general especialistas en efectos.

*La tarde del domingo vuelve a girar en torno al videojuego, este año más presente que nunca con la popularización de las **máquinas de nueva generación**. Es por ello que Artfutura desea enfocar el fenómeno del videojuego desde tres puntos de vista. Por un lado, el de las nuevas formas de jugar; la innovación, y la jugabilidad por encima de todo, con una presentación muy especial a cargo del estudio **Media Molecule**. Pero la nueva generación también trae, como todas, un incremento en el acabado y la espectacularidad de sus super-producciones. Tal es el caso de **Heavenly Sword**, quizás el juego más ambicioso del año. Y, tras la tradicional **entrega de premios**, llega el cierre a ArtFutura de la mano de **8 BIT**, documental sobre la estética, el arte y los videojuegos.*

DOMINGO 29 DE OCTUBRE- TARDE

Domingo 17:00 horas / Sala MAC

Little Big Planet, Media Molecule (UK)

www.mediamolecule.com

Con **Little Big Planet** llega uno de los primeros juegos claramente "de nueva generación", que revoluciona la forma en la que jugamos. Atrás quedan ya los escenarios predefinidos, creados por la desarrolladora del videojuego: en **Little Big Planet** es el usuario, y no el desarrollador, quien crea personajes, escenarios, sistemas de juego, para compartirlos primero con otros jugadores, y luego a nivel mundial a través de la Playstation Network. Se trata, pues, de un juego que invierte los roles de creador y consumidor, de forma totalmente orgánica e interconectada. En ArtFutura 2007 tendremos al **equipo de diseño de Media Molecule**.

Domingo 18:00 horas / Sala MAC

Heavenly Sword, Ninja Theory (UK)

www.heavenlysword.com

Tameem Antoniades (EEUU)

Pete Giles (EEUU)

Heavenly Sword es la última superproducción de **Ninja Theory**, el estudio de Cambridge responsable del clásico **Kung Fu Chaos**. Se trata del juego que probablemente establezca el listón para los valores de producción en la nueva generación: Cuatro años de desarrollo, sesenta personas en el equipo, un presupuesto por encima de los **veinte millones de euros**, efectos especiales y captura de movimientos realizada en los afamados estudios de **Weta Digital** en Nueva Zelanda, y un villano al que da cuerpo y actuación Andy Serkis, el Gollum de **El Señor de los Anillos**. ArtFutura ofrece pues una ventana a la creación de videojuegos de alto presupuesto, de la mano de **Tameem Antoniades**, co-fundador del estudio.

CONFERENCIAS

castellano

Domingo 19:00 horas / Sala MAC

Ceremonia de Entrega de Premios ArtFutura

Premio ArtFutura Show

Premio de Creación de videojuegos PlayStation ArtFutura

Premio 3D en España Movistar ArtFutura

Convocatoria de becas a la innovación NextFun

En la ceremonia de entrega de premios se anunciarán los ganadores en las distintas convocatorias a competición del festival: El **ArtFutura Show**, la selección internacional de mejores piezas de 3D y animación digital; el premio **3D en España**, el galardón que reconoce los trabajos más destacados producidos en el ámbito nacional, y el ya consolidado **Premio PlayStation ArtFutura de Creación de Videojuegos**, la más veterana y establecida convocatoria de apoyo a la producción independiente de videojuegos en nuestro país.

En esta sesión también se hará pública la **convocatoria de becas a la innovación NextFun**. Más información en www.nextfun.org.

Domingo 20:00 horas / Sala MAC

Clausura: documental 8BIT

Isabelle Arvers (FR)

www.isabelle-arvers.com

Presentación a cargo de Isabelle Arvers de 8 BIT, un **documental híbrido** que examina la influencia de los **videojuegos** en la cultura contemporánea. Una mezcla de documental, “art exposé” e investigación crítica. 8 BIT traza la unión entre elementos culturales diversos como la escena de las “**demos**” de los años 80, la **música “chiptune”** y los artistas contemporáneos que utilizan “**machinima**” y los **juegos modificados**. Producido entre **Nueva York, Los Ángeles, París y Tokio**, el documental ofrece una perspectiva global de las nuevas direcciones artísticas de una generación que creció jugando con el **Atari** y el **Commodore 64**.

EXPOSICIONES

Espacio Buildair, Plaza Margarida Xirgu

Con el patrocinio de Buildair, ArtFutura 2007 contará éste año con una **futurista carpa** de cerca de 800 metros cuadrados situada a la entrada del Mercat, en la Plaza Margarida Xirgu, que incluirá **dos exposiciones**: Experimental Arcade y NextFun.

EXPERIMENTAL ARCADE

El Arcade es una “sala de juegos” muy especial en la que se mezclan **estrenos de novedades** con títulos de **estudios independientes**, proyectos artísticos y otros ejemplos del lado **menos convencional** de la cultura del videojuego.

NEXTFUN

NextFun es un espacio dedicado a la innovación formal y la investigación de lenguajes en el campo del **ocio electrónico**. Donde podrás descubrir piezas como el sorprendente **Khronos Projector** de

Alvaro Cassinelli, un sistema de proyección que cambia la relación del espectador con la pantalla. Así como otras **instalaciones interactivas** tales como **pLayModes** de **Eloi Maduell** o el tobogán interactivo de **Narcís Parés**. **NextFun** pretende fomentar la innovación en la industria tecnológica aplicada al sector del **entretenimiento**, promover la investigación en este ámbito y acercar al público general las nuevas tendencias y posibilidades en materia de entretenimiento que nos ofrecen las tecnologías digitales. Con la colaboración del **CIDEM**.

PROGRAMA AUDIOVISUAL

ArtFutura Show

La edición del 2007 nos vuelve a traer la selección comisariada de **los mejores trabajos de 3D** producidos en los últimos doce meses. Entre las piezas de éste año destacan dos de una forma muy especial: **"The Ark"** de Grzegorz Jonkajtys (Premio Especial de Siggraph 2007) y **"Codehunters"** de Ben Hibon (Premio Ars Electronica). También incluye **"L'Odysée de la Vie"** de Mac Guff Ligne, **"A Gentlemen's Duel"** de Blur Studios y **"Manakai"** de Makoto Yabuki.

8-Bit

8 BIT es un **documental híbrido** que examina la influencia de los **videojuegos** en la cultura contemporánea. Una mezcla de documental, **"art exposé"** e investigación crítica. 8 BIT traza la unión entre elementos culturales diversos como la escena de las **"demos"** de los años 80, la **música "chiptune"** y los artistas contemporáneos que utilizan **"machinima"** y los **juegos modificados**.

Marcel-lí Antúnez - El Dibujante (El Dibuixant)

Programa retrospectivo sobre la obra de **Marcel-lí Antúnez**, artista conocido por sus **performances mecatrónicas** y por sus **instalaciones robóticas**. Desde la performance tribal con **La Fura dels Baus** y más tarde en solitario a través de un tipo de obras que proponen sistemas complejos y que a menudo se convierten en híbridos sin categoría.

Full Motion Theater

Las intros son el espacio de cruce entre el mundo interactivo de los **videojuegos** y la **narrativa cinematográfica**. Full Motion Theatre selecciona lo más interesante de la producción audiovisual vinculada al videojuego. La **edición 2007** está marcada por los títulos para la **próxima generación de consolas**, e incluye muestras de proyectos como **"The Eye of Judgement"**, **"Little Big Planet"**, **"World of Warcraft"** y el hilarante **"Medal of Homer"** (**The Simpsons**) entre muchos otros.

3D en España 2007

El premio 3D en España Movistar ArtFutura es la convocatoria más relevante en nuestro país destinada a premiar **los mejores trabajos de animación 3D** y efectos especiales producidos a lo largo del último año por compañías, estudiantes y artistas independientes. El programa recoge los **trabajos finalistas** que optan al premio, decidido por los votos del público asistente. Incluye **"Tadeo Jones y el Sótano Maldito"** de Enrique Gato (una extensa obra de 18 minutos del ganador del Premio en el año 2004).

Demos + Intros

BCN Party selecciona en este programa monográfico las piezas recientes más destacables producidas en el ámbito de la **"Demoscene"**. Imágenes, sonidos en sincronía y grandes dosis de imaginación y destreza técnica caracterizan los trabajos de esta subcultura de la creación digital netamente europea. Las demos son programas de tamaño superior a 64 Kbytes que incluyen **efectos, gráficos y música**. Las intros son similares a las demos pero con una importante limitación del espacio: entre 4 y 64 Kbytes.

PodLove

PodLove incluye cinco episodios producidos en Australia por la **Australian Film Commission** y SBS Independent. Se trata de cinco historias, de cinco minutos cada una, dirigidas por autores y equipos diferentes y producidas por **Beth Frey** de **Circe Films**. PodLove explora el efecto de las comunicaciones digitales en las relaciones de pareja y de amistad así como entre completos extraños. Destaca especialmente la historia titulada **"Our Brilliant Second Life"** (Nuestra Magnífica Segunda Vida), que hace referencia al universo virtual de Second Life y cómo dos personas reales (Blair y Diana) se encuentran en el mundo virtual y el impacto que tiene en sus vidas.

PERFORMANCES

MIÉRCOLES 24 OCTUBRE, JUEVES 25 OCTUBRE, VIERNES 26 OCTUBRE, SABADO 27 OCTUBRE

22:00 horas / Sala MAC

Hipermembrana de Marcel-lí Antúnez

Hipermembrana es una **performance mecatrónica** en la que intervienen tres actuantes, una máquina de gritos, un dreskeleton y varios sensores. **Marcel-lí Antúnez Roca** (Moià, 1959) es internacionalmente conocido por sus performances mecatrónicas y sus instalaciones robóticas. Sus trabajos se han presentado en numerosos festivales, galerías, museos y teatros de todo el mundo, como la Villette de Paris, el I.C.A. de Londres, el FILE de Sao Paulo, el DAF de Tokio, el DOM Cultural Center de Moscú, el DEAF de Rotterdam, Ars Electronica de Linz o el Performing Arts de Seúl (Corea), entre otros. Desde los años ochenta, el trabajo de Antúnez Roca se ha caracterizado por la preocupación por la condición humana, por el cómo y el porqué de los deseos y las emociones de los seres humanos. Primero desde la performance tribal del colectivo **La Fura dels Baus** - grupo del que fue fundador, coordinador artístico,

músico y actuante desde 1979 hasta 1989, y después en solitario.

Miércoles 24 octubre, jueves 25 octubre - **acto de inauguración** de ArtFutura, viernes 26 octubre, sábado 27 octubre.

Entrada especial no incluida en la entrada general a ArtFutura.

VIERNES 26 DE OCTUBRE

viernes 21:00 horas / Sala OM

Re(PER)curso

Re(PER)curso es una performance de **realidad mixta**, donde una bailarina humana y un percusionista interactúan y se comunican con un intérprete virtual. Re(PER)curso surge de la colaboración entre **Paul Verschure** y los miembros de su laboratorio de **Synthetic Perceptive, Emotive and Cognitive Systems (SPECS)** del Instituto Universitario del Audiovisual de Barcelona y **Jonatas Manzolli** del Nucleus of Sound Communication de la Universidad de Campinas (Brasil). En Re(PER)curso un personaje sintético actúa en el espacio virtual, percibiendo el mundo físico y reaccionando a él. Los actores físicos generan sucesivamente acciones y con ellas explican en el mundo físico

PERFORMANCES
castellano

lo que sucede en el mundo virtual. El personaje sintético observa y asimila la semántica de la realidad y establece un ciclo semiótico continuo entre lo virtual y lo real. **Dancer:** AfriKa Martinez. **Percussionist:** Carme Garrigo. **Visual artist:** Behdad Rezazadeh. SPECS@IUA

Entrada incluida en la entrada general a ArtFutura.

WORKSHOPS

*ArtFutura 2007 presenta el viernes por la mañana **cuatro workshops** para todos aquellos interesados en la faceta profesional de la animación por ordenador y los efectos especiales. La entrada a los mismos es **gratuita** siendo necesario el **registro previo** a través de www.artfutura.org.*

VIERNES 26 DE OCTUBRE

Viernes 11:00 horas / Sala OM

Escultura y Pintura Digital con ZBrush

Entrada gratuita con registro previo. Duración: 1 hora.
Impartido por **Javier Alonso** de Pixologic.

Tratará sobre la utilización de ZBrush en la industria cinematográfica, y en los juegos de última generación. Utilizando técnicas únicas de dibujo y pinceles en 2.5D para pintar en tiempo real, creando así texturas para modelos tridimensionales.

Viernes 12:00 horas / Sala OM

Post-Producción con Digital Fusion

Entrada gratuita con registro previo. Duración: 1 hora.
Impartido por **Dot Media**.

En este workshop se examinará el software de composición 2D/3D **Digital Fusion**, reconocido por su papel en la creación de **efectos para cine y broadcast**. Y utilizado para proyectos tan diversos como la generación de efectos estereoscópicos y el procesado de imágenes en la **NASA**.

Viernes 13:00 horas / Sala OM

Creación de cortos 3D con 3ds Max y Maya

Entrada gratuita con registro previo. Duración: 1 hora.
Impartido por **Daniel Martínez Lara**.

El workshop cubrirá el proceso de creación y las técnicas utilizadas en los cortos "**Pepe**" y "**Changes**" y su planteamiento en la producción.

Viernes 14:00 horas / Sala OM

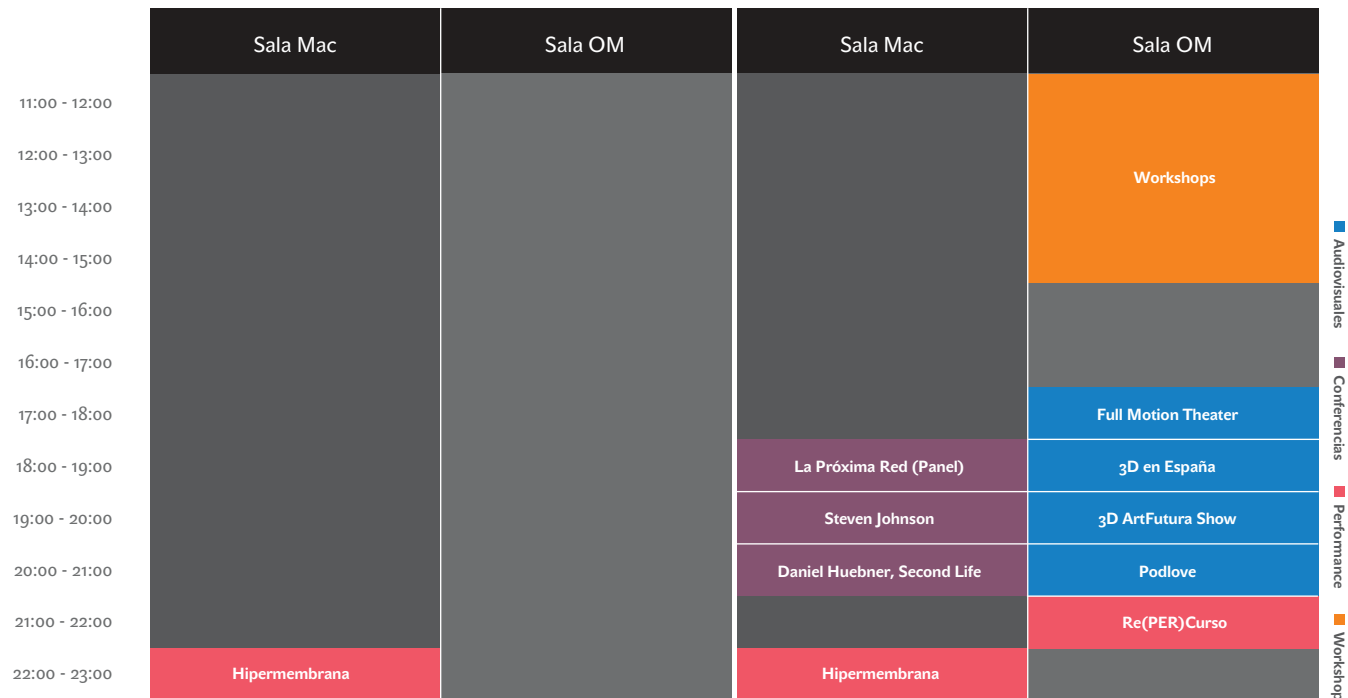
La Revolución del Render en Tiempo Real LightWave y FPrime

Entrada gratuita con registro previo. Duración: 1 hora.
Impartido por **Staff de Aula Temática**.

Un workshop sobre cómo ha revolucionado el mundo de la industria audiovisual, el motor de **Render en tiempo real Fprime**, exclusivo de **Lightwave 3D**. Desde la arquitectura virtual a los efectos visuales más avanzados, **Lightwave** es el software más productivo de la industria de los efectos visuales.

JUEVES

VIERNES



SÁBADO

DOMINGO

	Sala Mac	Sala OM	Sala Mac	Sala OM	
Workshop	Demos + intros Podlove	GaleríaFutura Vida g.o / Plensa / Khronos / Verschure	Demos + intros Podlove	Games in Spain (panel)	11:00 - 12:00
	Full Motion Theater		Full Motion Theater		12:00 - 13:00
Performance	3D en España	3D y Animación (panel)	3D en España	Efectos Visuales (panel)	13:00 - 14:00
	3D ArtFutura Show		3D ArtFutura Show		14:00 - 15:00
Conferencias		Foro Creación y Empresa			15:00 - 16:00
	Golden Compass	Demos + intros Podlove	Little Big Planet	Full Motion Theater	16:00 - 17:00
Audiovisuales	Ben Hibon	Full Motion Theater	Heavenly Sword	3D en España	17:00 - 18:00
	Sony Pictures, Imageworks	3D en España	Premios	3D ArtFutura Show	18:00 - 19:00
	Beowulf, 3D Stereo	3D ArtFutura Show	8Bit	Marcel.li Antúñez	19:00 - 20:00
		Marcel.li Antúñez			20:00 - 21:00
	Hipermembrana				21:00 - 22:00
					22:00 - 23:00

ENTRADES

Lloc: **Mercat de les Flors**

Adreça: **Lleida, 59. Barcelona 08004**

Venda d'entrades:

- A través del servei Tel·Entrada de Caixa de Catalunya, des de tot Espanya. Horari: 24 hores Tel: 902 10 12 12.
- A les taquilles del Mercat de les Flors. Venda des de les 10 del matí durant el festival.
- A les taquilles del Palau de la Virreina (la Rambla, 99) Horari: de dimarts a dissabte, d'11 a 20 hores Tel. 93 301 77 75.

Preus:

Divendres tarda: **9 Euros.**

dissabte o diumenge al matí (fins a les 15 hores): **9 Euros.**

Preu tot el dia (d'11 del matí a 10 de la nit): **12 Euros.**

Per a l'espectacle "**Hipermembrana**", de Marcel·lí Antúnez, cal una entrada independent. Descompte del 50% amb la compra conjunta de l'entrada a ArtFutura.

L'entrada dóna accés a totes les activitats i exposicions d'ArtFutura 2007.

L'entrada als espais està limitada pel seu aforament.

Espais:

Sala MAC: 600 butaques.

Sala OM: 320 butaques.

Carpa Espai Buildair: 300 persones.

ESTACIÓ FUTURA

La festa oficial d'Artfutura d'aquest any tindrà lloc el dissabte 10 de novembre a la carpa de l'Espai Movistar.
Més informació a www.artfutura.org.

INTRO

Com cada any, ArtFutura 2007 arriba a la tardor. La divuitena edició del Festival de Cultura i Creativitat Digital de referència a Espanya aterra a onze ciutats entre el **25 i el 28 d'octubre**, amb un extens programa que explora els projectes i les idees més importants sorgides en l'últim any en el panorama internacional del **new media, el disseny d'interacció, els videojocs i l'animació digital**.

El Mercat de les Flors de Barcelona, el quarter general del Festival, acollirà quatre intensos dies de **presentacions especials, conferències, tallers, instal·lacions interactives, exposicions i actuacions en directe**. Simultàniament, a museus i centres culturals d'altres **10 ciutats**, fa parada el **Circuit Futura** amb l'ampli programa audiovisual del Festival i en algunes seus la **retransmissió en directe** del programa de conferències de Barcelona.

ESTACIÓ FUTURA + INTRO
català

CONFERÈNCIES

DIVENDRES 26 D'OCTUBRE - TARDA LA PRÒXIMA XARXA

Divendres 18:00 hores / Sala MAC

La Pròxima Xarxa: Imaginant INTERNET 3.0

Artur Serra - I2CAT (ES)

www.i2cat.net

Enrique Dans (ES)

www.enriquedans.com

Juan Freire (ES)

nomada.blogs.com

Hermano Viana (BR)

www.overmundo.com.br

Hugo Zaragoza, Yahoo Research (ES)

www.research.yahoo.com

Les profundes revolucions dels últims cinc anys han canviat per complet el rostre de la web, transformant-la en un espai de participació social i cooperació col·lectiva que els seus pioners i arquitectes mai no

CONFERÈNCIES
català

van arribar a imaginar. Juntament amb l'auge de la **web 2.0**, han tornat a agafar força algunes de les **utopies** originals que entenien Internet com una oportunitat per construir un món paral·lel i autònom amb les seves pròpies regles. ArtFutura dedicarà la tarda del Divendres a plantejar una discussió especulativa i provocadora sobre el pròxim canvi de **cicle al web** amb especialistes, tecnòlegs i emprenedors de l'economia digital.

Divendres 19:00 hores / Sala MAC

Steven Johnson (EUA)

www.stevenberlinjohnson.com

L'assagista i emprenedor en la web **Steven Johnson** és un dels analistes fonamentals de la **cultura digital** de l'última dècada. A més de ser l'autor de llibres essencials com *Sistemas emergentes*, *Cultura de Interfaz* o **Everything Bad is Good for You**, que analitzen l'impacte cultural profund dels sistemes operatius, la Xarxa o els videojocs, Steven Johnson és el responsable de llocs web pioners com el e-zine **FEED**, la comunitat **Plastic.com** i el seu últim projecte, **Outside.in**.

Divendres 20:00 hores / Sala MAC

Second Life: La vida més enllà de la vida

Dan Huebner (EUA)

www.secondlife.com

Si hi ha una killer application de l'any, aquesta és sens dubte **Second Life**, l'entorn simulat on milers de persones viuen, compren, venen, construeixen i estan en general creant una societat digital simulada. És per això que, des d'ArtFutura, creiem que és el moment de reflexionar sobre Second Life, sobre els **entorns massivament multiusuari** i sobre l'impacte social que aquestes noves eines representen en l'actualitat. Qüestions com la propietat, el delictes o els diners, com a ens abstractes, prenen una nova rellevància en un món on-line que mimetitzta molts fenòmens del món real, fins i tot els seus efectes negatius. Comptarem amb Daniel Huebner, un dels **fundadors** de **Linden Labs** i durant els últims quatre anys **director de la comunitat Second Life**. Presentat en col·laboració amb **NextFun**.

DISSABTE 27 D'OCTUBRE – MATÍ

Dissabte 11:00 hores / Sala OM

GALERIA FUTURA

Mónica Bello (ES) - Vida 9.0

www.fundacion.telefonica.com/at/vida/paginas/vg.html

Jaume Plensa (ES) - Crown Fountain

www.millenniumpark.org/artandarchitecture/crown_fountain.html

Alvaro Cassinelli (UY/JP) - Khronos Projector

www.k2.t.u-tokyo.ac.jp/members/alvaro/Khronos/

Paul Verschure (NL/ES) - Specs

specs.upf.edu

Galeria Futura tracta d'oferir una mirada panoràmica de l'estat de la **creació multimèdia i l'art interactiu**. En aquesta edició Galeria Futura destaca alguns dels projectes més interessants del **new media o art digital**. En l'edició de 2007, Galeria Futura invita **Jaume Plensa**, que parlarà del seu "Crown Fountain" de Chicago; **Mónica Bello**, que presentarà el premi Vida 9.0 de la Fundació Telefónica; **Alvaro Cassinelli** i el seu "Khronos Projector", i **Paul Verschure**, que dissertarà sobre la performance "Re(PER)curso".

CONFERÈNCIES
català

Dissabte 13:00 hores / Sala OM

3D A ESPANYA: INTERNACIONALITZACIÓ

www.upf.edu

Jordi Gironés, Framestore (ES)

www.framestore.co.uk

Niko y Raúl Escolano, Nikodemo (ES)

www.nikodemo.com

Juanjo “3Db blasphemy” (ES)

www.3dbblasphemy.com

Moderat per Santi Fort, Fundació Barcelona Media (ES)

Com cada any a ArtFutura, la comunitat de l'**animació per ordinador** té un espai per compartir i debatre. Reunirem els creadors que aborden l'animació des de punts de vista diferents, però interrelacionats: producció independent, producció per a grans produccions, producció espanyola oberta al món. Com a novetat, aquest any presentem diversos projectes singulars creats des d'Espanya per al **mercat internacional**.

CONFERÈNCIES
català

DISSABTE 28 D'OCTUBRE - TARDA

Dissabte 16:00 hores / Sala OM

Fòrum de Creació i Empresa ArtFutura 2007

www.creacioiempresa.com/index_e.php

Per tercer any, a ArtFutura es destina un espai per a la trobada, en primera persona, dels diferents professionals de l'àmbit de la creació digital de continguts: **artistes, productors, distribuïdors i centres de formació**. Les sessions es configuren com una sèrie d'intervencions curtes que donen als interessats l'oportunitat de presentar de manera concisa un projecte o idea perquè trobin entre el públic persones amb coneixements i aspiracions semblants amb les quals puguin treballar conjuntament.

Presentat en col·laboració amb **NextFun**.

*La tarda del Dissabte, **ArtFutura** se submergeix en l'univers de la imatge de síntesi, els efectes visuals i l'animació digital. Des dels creadors independents més destacats que estan renovant el llenguatge del 3d fins a les sofisticades i complexes produccions dels grans estudis internacionals. Innovadores tècniques i tecnologies revolucionàries per continuar creant imatges mai somiades.*

Dissabte 17:00 hores / Sala MAC

GOLDEN COMPASS

Jordi Gironés, Framestore CFC (ES/GB)

www.goldencompassmovie.com / www.framestore-cfc.com

Framestore CFC és l'estudi més experimentat i prestigiós d'animació digital i efectes visuals d'Europa. El seu projecte més ambiciós aquest any arriba als cinemes el desembre, i es titula "**The Golden Compass**". Es tracta de la primera entrega de l'adaptació al cine de la clàssica trilogia fantàstica "**His Dark Materials**", de **Philip Pulman**. El català **Jordi Gironès**, un dels animadors responsable de la producció,

desgranarà a ArtFutura el procés de creació de personatges virtuals hiperrealistes que interactuen amb actors de carn i ossos com Nicole Kidman.

Dissabte 18:00 hores / Sala MAC

Ben Hibon: Codehunters

Ben Hibon (GB)

www.codehunters.tv / www.blinkink.co.uk

Ben Hibon és un dels creadors en ascendència en el món de l'animació digital independent. El seu projecte **Codehunters** -un curt de nou minuts realitzat per a MTV Àsia que s'inspira en l'estètica del còmic europeu dels 80- ha recorregut aquest any més de trenta festivals de tot el món i ha rebut premis tan importants com el **Golden Nica** d'Ars Electronica, el premi IMAGINA o el Promax/BDA. Després de "Codehunters", el seu últim projecte ha estat una sèrie de anime basada en els personatges i trames de l'esperat videojoc de PS3 **Heavenly Sword**.

Presentat en col·laboració amb **NextFun**.

Dissabte 19:00 hores / Sala MAC

Sony Pictures Imageworks: dins de Beowulf

Debbie Denise, Buzz Hays (EUA)

Sean Phillips (EUA)

www.imageworks.com

Amb nou nominacions als Oscar i innombrables produccions al darrere, és difícil discutir que **Sony Pictures Imageworks** és un dels estudis d'efectes visuals més importants del món. Però allò que el fa més rellevant en aquests moments és haver-se posat al capdavant de la pròxima gran transició històrica en les tecnologies del cinema: el **3D Digital estereoscòpic**. La pel·lícula que abanderarà aquesta transició és **Beowulf**, el nou film de **Robert Zemeckis**, amb guió del llegendari autor de còmics **Neil Gaiman**.

En aquesta presentació de **dues hores**, Sony Pictures Imageworks oferirà primer un recorregut per tota la seva trajectòria, que culminarà amb una exploració a fons i en exclusiva de **Beowulf**.

CONFERÈNCIES
català

DIUMENGE 29 D'OCTUBRE - MATÍ

Diumenge 11:00 hores / Sala MAC

Games in Spain

Gerard Fernández (ES)

www.digitalchocolate.com

José Vicente Pons (ES)

www.exelweiss.com

Emmanuel Márquez (ES)

www.grin.se

Moderado por Daniel Sánchez-Crespo, Novarama (ES)

www.novarama.com

Un cop més torna **Games in Spain**, la taula rodona en què les màximes **personalitats de la indústria del videojoc espanyol** discuteixen sobre tendències, reptes i problemàtiques d'actualitat. Aquesta és la **sisena edició**, i la taula tractarà sobre els nous estudis, aquells que s'han obert o instal·lat al nostre país al llarg de l'any. En dotze mesos, la indústria espanyola **ha crescut un cinquanta per cent**, i han sorgit un bon nombre de cares noves, que de ben segur estan destinades a liderar projectes d'èxit.

Diumenge 13:00 hores / Sala MAC

Efectes visuals a Espanya

Jordi Bares, The Mill (ES)

www.themill.com

Franç Aleu (ES)

www.urano.net

Oriol Puig, Furia Digital (ES)

www.furia-digital.es

Francesc Bienzobas (ES)

www.cubica-cg.com

Moderat per Santi Fort, Fundació Barcelona Mèdia (ES)

L'aplicació d'**efectes visuals**, tradicionalment en **publicitat o cinema**, està transcendent a molts altres tipus d'aplicacions que obren noves possibilitats per als creatius, els productors i, com és lògic, per als animadors, compositors i en general especialistes en efectes.

*La tarda del diumenge torna a girar al voltant del videojoc, aquest any més present que mai amb la popularització de les **màquines de nova generació**. És per això que Artfutura desitja enfocar el fenomen del videojoc des de tres punts de vista. Per un costat, el de les noves formes de jugar, la innovació i la jugabilitat per sobre de tot, amb una presentació molt especial a càrrec de l'estudi **Media Molecule**. Però la nova generació també porta, com totes, un increment en l'acabat i l'espectacularitat de les seves superproduccions. Aquest és el cas de **Heavenly Sword**, potser el joc més ambiciós de l'any. I, després de la tradicional **entrega de premis**, arriba el tancament d'ArtFutura de la mà de **8-bit**, documental sobre l'estètica, l'art i els videojocs.*

DIUMENGE 29 D'OCTUBRE - TARDA

Diuenge 17:00 hores / Sala MAC

Little Big Planet, Media Molecule (UK)

www.mediamolecule.com

Amb Little Big Planet arriba un dels primers jocs clarament "de nova generació", que revoluciona la forma en què juguem. Endarrere queden ja els escenaris predefinits, creats per la realitzadora del videojoc: a Little Big Planet és l'usuari, i no pas el realitzador, qui crea personatges, escenaris, sistemes de joc, per compartir-los primer amb altres jugadors i, després, en l'àmbit mundial a través de la Playstation Network. Es tracta, doncs, d'un joc que inverteix els rols de creador i consumidor, de forma totalment orgànica i interconnectada. A ArtFutura 2007 tindrem l'equip de disseny de **Media Molecule**.

Diuenge 18:00 hores / Sala MAC

Heavenly Sword, Ninja Theory (UK)

www.heavenlysword.com

Tameem Antoniades (EUA)

Pete Giles (EUA)

Heavenly Sword és l'última superproducció de **Ninja Theory**, l'estudi de Cambridge responsable del clàssic **Kung Fu Chaos**. Es tracta del joc que probablement estableixi el llistó per als valors de producció en la nova generació: quatre anys de desenvolupament, seixanta persones a l'equip, un pressupost per sobre dels **vint milions d'euros**, efectes especials i captura de moviments realitzada als famosos estudis de **Weta Digital** a Nova Zelanda, i un dolent al qual dona cos Andy Serkis, el Gollum d'**El Senyor dels Anells**. ArtFutura ofereix, doncs, una finestra a la creació de videojocs d'alt pressupost de la mà de **Tameem Antoniades**, cofundador de l'estudi.

Diuenge 19:00 hores / Sala MAC

Cerimònia d'entrega de premis ArtFutura

Premi ArtFutura Show

Premi de Creació de videojocs PlayStation ArtFutura

Premi 3D a Espanya Movistar ArtFutura

Convocatòria de beques a la innovació NextFun

A la cerimònia d'entrega de premis s'anunciaran els guanyadors en les diferents convocatòries a competició del Festival: l'**ArtFutura Show**, la selecció internacional de millors peces de 3D i animació digital; el premi

CONFERÈNCIES

català

3D a Espanya, el guardó que reconeix els treballs més destacats produïts en l'àmbit nacional, i el ja consolidat **Premi PlayStation ArtFutura de Creació de Videojocs**, la convocatòria més veterana i estable de suport a la producció independent de videojocs al nostre país. En aquesta sessió també es farà pública la **convocatòria de beques a la innovació NextFun**. Més informació a www.nextfun.org.

Diumenge 20:00 hores / Sala MAC

Clausura: documental 8BIT

Isabelle Arvers (FR)

www.isabelle-arvers.com

Presentació a càrrec d'Isabelle Arvers, de 8 BIT; **un documental híbrid** que examina la influència dels **videojocs** en la cultura contemporània. Una mescla de documental, art exposé i investigació crítica. 8 BIT traça la unió entre elements culturals diversos com l'escena de les "**demos**" dels anys 80, la **música "chiptune"** i els artistes contemporanis que utilitzen "**machinima**" i els **jocs modificats**. Produït entre **Nova York, Los Angeles, París i Tòquio**, el documental ofereix una perspectiva global de les noves direccions artístiques d'una generació que va créixer jugant amb l'**Atari** i el **Commodore 64**.

EXPOSICIONS

Espai Buildair, plaça Margarida Xirgu

Amb el patrocini de Buildair, ArtFutura 2007 comptarà aquest any amb una **futurista carpa** de prop de 800 metres quadrats situada a l'entrada del Mercat, a la plaça Margarida Xirgu, que inclourà **dues exposicions**: Experimental Arcade i NextFun.

XPERIMENTAL ARCADE

L'Arcade és una "sala de jocs" molt especial en què es barregen **estrenes de novetats** amb títols d'**estudis independents**, projectes artístics i altres exemples del costat **menys convencional** de la cultura del videojoc.

NEXTFUN

NextFun és un espai dedicat a la innovació formal i a la investigació de llenguatges en el camp de l'**oci electrònic**. On podràs descobrir peces com el sorprenent **Khronos Projector**, d'**Alvaro Cassinelli**, un sistema

CONFERÈNCIES
català

de projecció que canvia la relació de l'espectador amb la pantalla. Així com altres **instal·lacions interactives** com **pLayModes**, d'**Eloi Maduell**, o el tobogan interactiu de **Narcís Parés**. **NextFun** pretén fomentar la innovació en la indústria tecnològica aplicada al sector de l'**entreteniment**, promoure la investigació en aquest àmbit i apropar al públic en general les noves tendències i possibilitats en matèria d'entreteniment que ens ofereixen les tecnologies digitals. Amb la col·laboració del **CIDEM**.

EXPOSICIONS
català

PROGRAMA AUDIOVISUAL

ArtFutura Show

L'edició del 2007 ens torna a portar la selecció comissariada dels **millors treballs de 3D** produïts en els últims dotze mesos. Entre les peces d'aquest any, en destaquen dues d'una forma molt especial: **The Ark**, de Grzegorz Jonkajtys (Premi Especial de Siggraph 2007) i **Codehunters**, de Ben Hibon (Premi Ars Electronica). També inclou **L'Odyssee de la Vie**, de Mac Guff Ligne, **A Gentlemen's Duel**, de Blur Studios, i **Manakai**, de Makoto Yabuki.

8-Bit

8 BIT és un **documental híbrid** que examina la influència dels **videojocs** en la cultura contemporània. Una barreja de documental, art exposé i investigació crítica. 8 BIT traça la unió entre elements culturals diversos com l'escena de les **demos** dels anys 80, la **música "chiptune"** i els artistes contemporanis que utilitzen **machinima** i els **jocs modificats**.

Marcel·lí Antúnez - El Dibuijant

Programa retrospectiu sobre l'obra de **Marcel·lí Antúnez**, artista conegut per les seves **performances mecatròniques** i per les **instal·lacions robòtiques**. Des de la performance tribal amb **La Fura dels Baus** i més tard en solitari a través d'un tipus d'obres que proposen sistemes complexos i que sovint es converteixen en híbrids sense categoria.

Full Motion Theater

Les **intros** són l'espai de creuament entre el món interactiu dels **videojocs** i la **narrativa cinematogràfica**. Full Motion Theatre selecciona el més interessant de la producció audiovisual vinculada al videojoc. L'**edició 2007** està marcada pels títols per a la **pròxima generació de consoles**, i inclou mostres de projectes com **The Eye of Judgement**, **Little Big Planet**, **World of Warcraft** i l'hilarant **Medal of Homer (The Simpsons)** entre molts altres.

3D a Espanya 2007

El premi 3D a Espanya Movistar ArtFutura és la convocatòria més rellevant al nostre país destinada a premiar els **millors treballs d'animació 3D** i efectes especials produïts al llarg de l'últim any per companyies, estudiants i artistes independents. El programa recull els **treballs finalistes** que opten al premi, decidit pels vots del públic assistent. Inclou **Tadeo Jones y el Sótano Maldito**, d'Enrique Gato (una extensa obra de 18 minuts del guanyador del premi l'any 2004).

Demos + Intros

BCN Party selecciona en aquest programa monogràfic les peces recents més destacables produïdes en l'àmbit de la **Demoscene**. Imatges, sons en sincronia i grans dosis d'imaginació i destresa tècnica caracteritzen els treballs d'aquesta subcultura de la creació digital netament europea. Les demos són programes de mida superior a 64 Kbytes que inclouen **efectes, gràfics i música**. Les intros són similars a les demos però amb una important limitació de l'espai: entre 4 i 64 Kbytes.

PodLove

PodLove inclou **cinc episodis** produïts a **Austràlia** per l'Australian Film Commission i SBS Independent. Es tracta de cinc històries, de cinc minuts cadascuna, dirigides per autors i equips diferents i produïdes per **Beth Frey**, de **Circe Films**. PodLove explora l'efecte de les comunicacions digitals en les relacions de parella i d'amistat, així com entre desconeguts. Destaca especialment la història titulada **Our Brilliant Second Life** (La nostra magnífica Segona Vida), que fa referència a l'univers virtual de Second Life i com dues persones reals (Blair i Diana) es troben en el món virtual i l'impacte que té en les seves vides.

PROGRAMA AUDIOVISUAL + PERFORMANCES
català

PERFORMANCES

**DIMECRES 24 D'OCTUBRE, DIJOUS 25 D'OCTUBRE, DIVENDRES
26 D'OCTUBRE, DISSABTE 27 D'OCTUBRE**

22:00 hores / Sala MAC

Hipermembrana de Marcel·lí Antúnez

Hipermembrana és una **performance mecatrònica** en què intervenen tres actuant, una màquina de crits, un dreskeleton i diversos sensors. **Marcel·lí Antúnez Roca** (Moià, 1959) és internacionalment conegut per les seves performances mecatròniques i les instal·lacions robòtiques. Els seus treballs s'han presentat a nombrosos festivals, galeries, museus i teatres de tot el món, com la Villette de París, l'ICA de Londres, el FILE de Sao Paulo, el DAF de Tòquio, el DOM Cultural Center de Moscou, el DEAF de Rotterdam, l'Ars Electronica de Linz o el Performing Arts de Seül (Corea), entre altres. Des dels anys vuitanta, el treball d'Antúnez Roca s'ha caracteritzat per la preocupació per la condició humana, pel com i el perquè dels desitjos i les emocions dels éssers humans. Primer des de la performance tribal del col·lectiu **La Fura dels Baus** -grup del

qual va ser fundador, coordinador artístic, músic i actuant des de 1979 fins a 1989-, i després en solitari.

Dimecres 24 d'octubre, dijous 25 d'octubre - **acte d'inauguració** d'ArtFutura, divendres 26 d'octubre, dissabte 27 d'octubre
Entrada especial no inclosa en l'entrada general a ArtFutura.

DIVENDRES 26 D'OCTUBRE

Divendres 21:00 horas / Sala OM
Re(PER)curso

Re(PER)curso és una performance de **realitat mixta**, en què una ballarina humana i un percussionista interactuen i es comuniquen amb un intèrpret virtual. Re(PER)curso sorgeix de la col·laboració entre **Paul Verschure** i els membres del seu laboratori de **Synthetic Perceptive, Emotive and Cognitive Systems (SPECS)**, de l'Institut Universitari de l'Audiovisual de Barcelona, i **Jonatas Manzolli**, del Nucleus of Sound Communication de la Universitat de Campinas (Brasil). A Re(PER)curso un personatge sintètic actua en l'espai virtual, percebent el món físic i reaccionant-hi. Els actors físics generen successivament accions i amb elles expliquen en el món físic el que succeeix en el món virtual. El personatge sintètic observa i assimila la semàntica de la realitat i estableix un cicle semiòtic continu entre allò virtual i allò real.

Dancer: AfriKa Martínez. **Percussionist:** Carme Garrigo. **Visual artist:** Behdad Rezazadeh. **SPECS@IUA**

Entrada inclosa en l'entrada general a ArtFutura.

PERFORMANCES
català

WORKSHOPS

ArtFutura 2007 presenta el divendres al matí **quatre workshops** per a tots els qui estiguin interessats en la faceta professional de l'animació per ordinador i els efectes especials. **L'entrada és gratuïta però cal el registre previ a través de www.artfutura.org.**

WORKSHOPS
català

DIVENDRES 26 D'OCTUBRE - MATI

Divendres 11:00 horas / Sala OM

Escultura i pintura Digital amb ZBrush

Entrada Gratuïta amb registre previ. Durada: 1 hora.

Impartit per **Javier Alonso** de Pixologic.

Tractarà sobre la utilització de ZBrush en la indústria cinematogràfica, i en els jocs d'última generació. Utilitzant tècniques úniques de dibuix i pinzells en 2.5D per pintar en temps real, creant així textures per a models tridimensionals.

Divendres 12:00 hores / Sala OM

Post-Producció amb Digital Fusion

Entrada Gratuïta amb registre previ. Durada: 1 hora.

Impartit per **Dot Media**.

En aquest workshop s'examinarà el software de composició 2D/3D **Digital Fusion**, reconegut pel seu paper en la creació d'**efectes per al cinema i broadcast**. I utilitzat per a projectes tan diversos com la generació d'efectes estereoscòpics i el processat d'imatges a la **NASA**.

Divendres 13:00 hores / Sala OM

Creació de curts 3D amb 3ds Max i Maya

Entrada Gratuïta amb registre previ. Durada: 1 hora.

Impartit per **Daniel Martínez Lara**.

El workshop cobrirà el procés de creació i les tècniques utilitzades als curts "**Pepe**" i "**Changes**", i també el seu plantejament en la producció.

Divendres 14:00 hores / Sala OM

La Revolució del Render en Temps Real: LightWave i FPrime

Entrada Gratuïta amb registre previ. Durada: 1 hora.

Impartit per **Aula Temática**.

Un workshop sobre com ha revolucionat el món de la indústria audiovisual el motor de **Render en temps real Fprime**, exclusiu de **Lightwave 3D**. Des de l'arquitectura virtual als efectes visuals més avançats, **Lightwave** és el software més productiu de la indústria dels efectes visuals.

Patrocinio:



Instituciones:



Lounge partner:

Museos y centros:



Soporte Tecnológico:



Empowered by:



Hosting Sponsor:



Colaboradores:



Medios colaboradores:

