

De la Realidad Virtual al Internet 3D

- ALICANTE
- BANGKOK
- BARCELONA
- BERLIN
- BOGOTÁ
- BUENOS AIRES
- GRANADA
- IBIZA
- LONDON
- MADRID
- MIAMI
- MÉXICO DF
- MONTEVIDEO
- MURCIA
- PARIS
- PUNTA DEL ESTE
- SAINT BRIEUC
- SANTIAGO DE CHILE
- TENERIFE
- TORINO
- ZARAGOZA



ARTFUTURA 2016

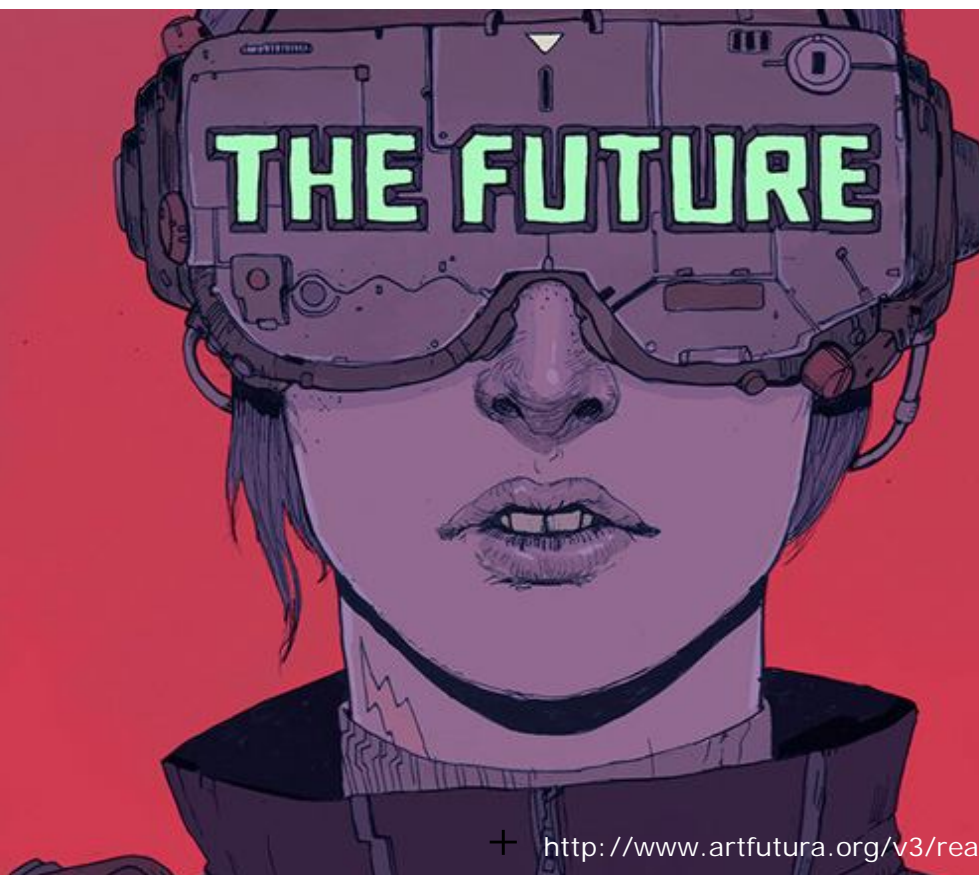
De la Realidad Virtual al Internet 3D

El festival abre el 28 de Octubre con actividades especiales en Londres (The Attic), Barcelona (Arts Santa Mònica), Madrid (Espacio Fundación Telefónica) y Alicante (Museo de Arte Contemporáneo y Centro Las Cigarreras).

ArtFutura llega a su vigésimo séptima edición en más de veinte ciudades incluyendo: Alicante, Barcelona, Buenos Aires, Londres, Madrid, México, París y Zaragoza.

La Segunda Ola de la Realidad Virtual y el Internet 3D

A finales de este año 2016 se comercializarán masivamente los nuevos interfaces de Realidad Virtual. ¿Qué es lo que los hace especiales? Es el desarrollo y evolución de la computación en 3D y su combinación con la tecnología de los smartphones. En los próximos 12 meses se prevé que se vendan más de 15 millones de estos equipos.



+ <http://www.artfutura.org/v3/realidad-virtual-internet-3d>

- **El 2016 es el inicio de una segunda y gran oleada de Realidad Virtual.**

La Primera Ola

La Realidad Virtual Inmersiva nació en los años sesenta con Ivan Sutherland. Posteriormente volvería a emerger como protagonista de la computación gráfica y explotó a inicios de los 90 en lo que se considera la primera ola de Realidad Virtual que llegó al gran público.

ArtFutura 1990

En la muestra ArtFutura 1990 de Barcelona se experimentaron por primera vez en Europa interfaces de Realidad Virtual con la presencia de pioneros como Scott Fisher (de la NASA) y el escritor William Gibson (creador del concepto "ciberespacio").

La Segunda Ola

Ahora estamos en el 2016 y nos hallamos inmersos en la segunda y gran oleada de la Realidad Virtual. Con grandes cambios sustanciales que se han desarrollado en las dos décadas y media que las separan.

Un elemento crucial ha sido el pleno desarrollo del smartphone, que integra procesador, pantalla, giroscopio y conexión a Internet en un único dispositivo, y que es considerado una base ideal para el pleno desarrollo y comercialización de la Realidad Virtual.

Hacia un Internet 3D

De forma paralela estamos construyendo un Internet 3D, un espacio real y digital a la vez. Con la transformación de la red de dos dimensiones en otra plenamente tridimensional y con experiencias inmersivas en tiempo real.



El festival abre el 28 de Octubre con actividades especiales en Londres, Barcelona, Madrid y Alicante.

LONDRES

Con la presencia de William Latham y su obra "Mutation Space". Y la participación de Jake Williams y "Fragments" una performance ambisónica en 3D generativo creada en el centro SAT de Montreal.

+ <https://live.newscientist.com/mutation-space-william-latham>

BARCELONA

Realidad Virtual en el Arts Santa Mònica a cargo de Fabien Siouffi editor jefe de Fabbula Magazine y el estreno de "Lo and Behold, Reveries of the Connected World", una película de Werner Herzog sobre el impacto de Internet en nuestras vidas.

+ <http://www.loandbeholdfilm.com>

MADRID

Mesa redonda en el Espacio Fundación Telefónica con Laura Raya (Directora del Máster Universitario en Computación Gráfica y Simulación), Alejandro Sacristán (Vector 001) y Nicolás Alcalá que hablará de las nuevas narrativas en 360° y su última producción "Ray", una experiencia de Realidad Virtual en imagen real estereoscópica, combinando técnicas de fotogrametría y efectos especiales.

+ <https://espacio.fundaciontelefonica.com/evento/artfutura-2016-de-la-realidad-virtual-al-internet-3d>

ALICANTE

Con la presencia de Nuria Oliver (MIT Media Lab) y fiesta de inauguración con música y visuales en el Centro Cultural Las Cigarreras y el Museo de Arte Contemporáneo de Alicante.



El programa audiovisual de ArtFutura 2016 se presenta en todas las ciudades donde tiene lugar el festival e incluye lo último en creatividad digital: Animación 3D, videoclips, motiongraphics y todo lo relacionado con las nuevas estéticas.

Una Realidad Expandida

Un especial sobre el tema de la edición. La Realidad Virtual y la Realidad Aumentada son nuevas y poderosas extensiones sensoriales. Este programa cubre las novedades en RV y RA más destacadas en 3D, videojuegos, comic, música, cine, publicidad y storytelling.

Incluyendo trabajos de Tippet Studios, Mediamonks, Arnold Abadie, John Carmack, Sentient Flux, Keiichi Matsuda, "Uncanny Valley", Clyde DeSouza, Pattie Maes, Xavier Benavides y Judith Amores (MIT Media Lab).

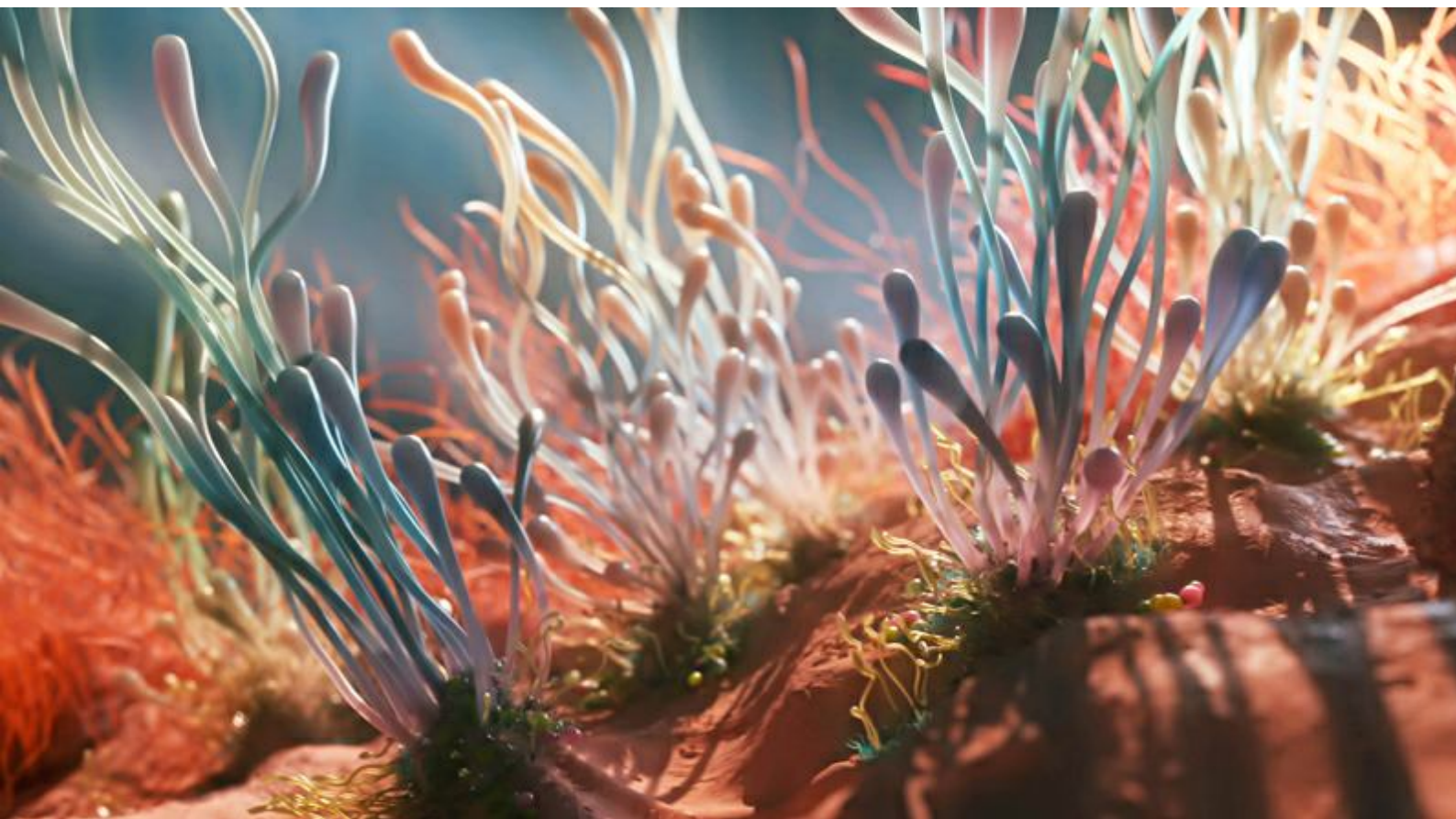
+ <http://www.artfutura.org/v3/2016>

3D Futura Show

Obras de grandes estudios, escuelas especializadas y artistas freelance. Todo tiene un lugar en este género que nos sorprende cada año por su originalidad y capacidad técnica. Incluyendo nuevas animaciones de Studio Smack, James Cunningham, Seccovan, Tomer Eshed, Bose Collins, Camille Chaix, Hugo Jean, Juliette Jourdan y Kevin Roger.

Futura Graphics

Futura Graphics destaca los trabajos más brillantes en el campo de las nuevas estéticas: Animaciones, cortos experimentales, videoclips y obras mixtas. Con obras de Aardman Studios, Moth, Julius Horsthuis, Stéphane Aubier, Kris Merc y Hannes Knutsson.



PlayGround

PlayGround es un nuevo medio de comunicación que habla a una nueva generación. Cubre la actualidad de una forma creativa y sin complejos. Al equipo de PlayGround le gusta este mundo y... le gusta explicarlo.

Con más de 9 millones de seguidores en Facebook, Playground practica un vídeo vivo y con carácter. Un tipo de mini-documental ferozmente rápido y diseñado para ser consumido a través del smartphone y ser viralizado de forma inmediata.

En ArtFutura hemos querido mostrar sus vídeos más cercanos a nuestro terreno: Arte, tecnología, videojuegos, derechos en la Red, cultura digital, futuro..

Feeding the Web

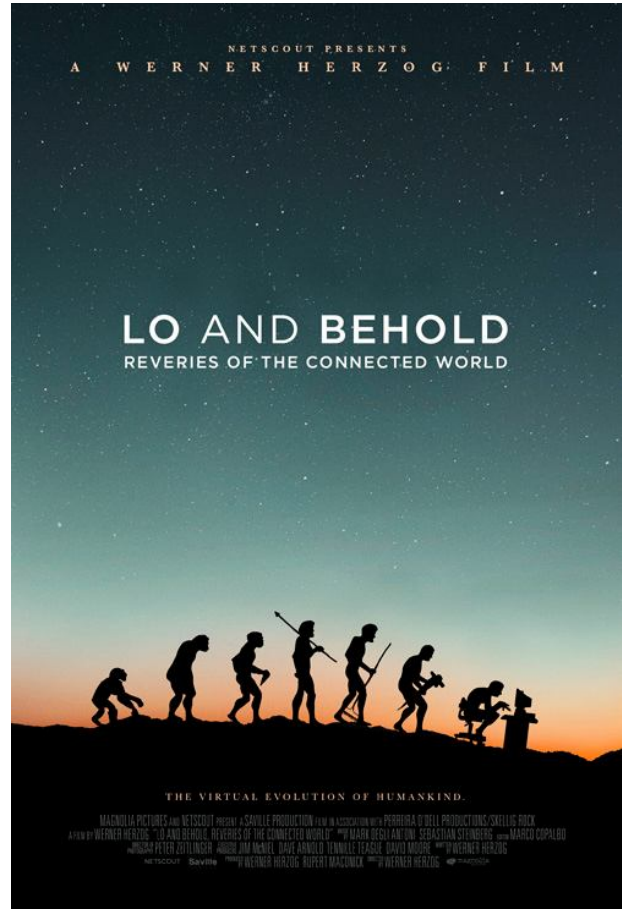
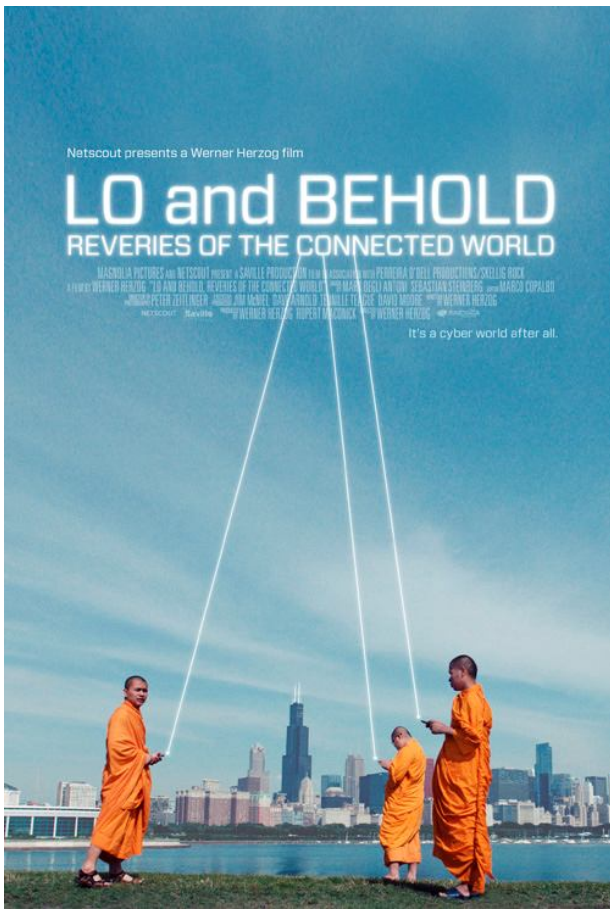
Una nueva entrega de este programa dedicado a aquellos mensajes y obras audiovisuales producidos directamente para la Web. Un nuevo tipo de material, pensado y realizado exclusivamente para ser visto online.

Con trabajos de Josan Gonzalez, Moth, Jim Mortleman, Gabriel Garcia, David Sandberg, Jonathan Djob Nkondo y otros.

Artworks

Una sección dedicada al performance, las instalaciones new media y los entornos interactivos a través de su difusión en vídeo.

Con trabajos de WOW Inc., Théoriz, Sila Sveta Studio, Squidsoup, Stain & Lazyfish, Patrick Shearn y Daniel Canogar.

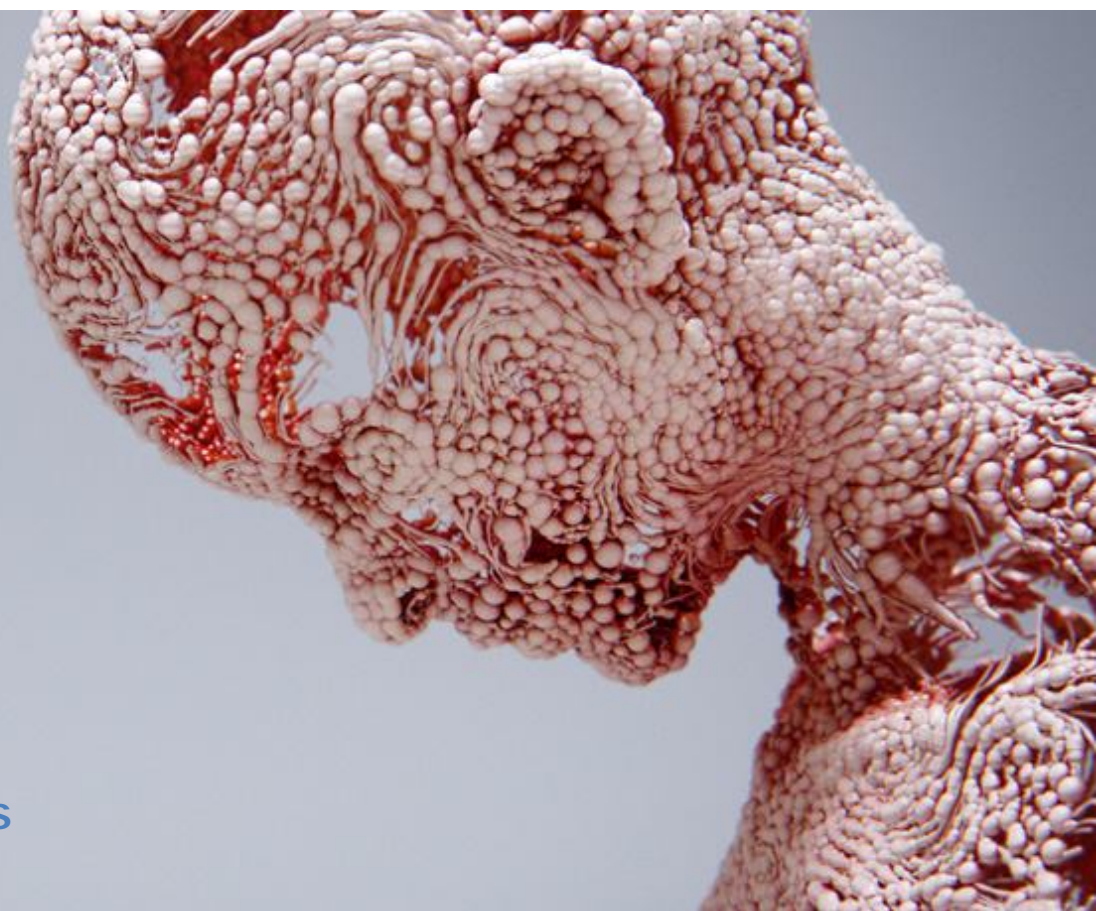


ArtFutura estrena en Barcelona (Arts Santa Mònica) el documental "Lo and Behold, Reveries of the Connected World", dirigido por Werner Herzog.

En 1969, el primer mensaje transmitido por Internet, fue enviado desde un modesto laboratorio informático de la Universidad de California en Los Ángeles (UCLA), a un grupo de científicos que esperaban ansiosos en la Universidad de Stanford, a escasos centenares de kilómetros, generando una asombrosa revolución que se ha infiltrado en todos los aspectos de nuestra vida moderna.

En "Lo and Behold, Reveries of the Connected World", Werner Herzog, narra el mundo virtual desde sus orígenes hasta sus límites más remotos, explorando el paisaje digital con la misma curiosidad e imaginación que previamente había utilizado en lugares tan dispares como el Amazonas, el Sahara, el Polo Sur y el interior de Australia.

Herzog nos lleva, como espectadores, en un viaje donde, a través de provocativas conversaciones, se revela la forma en la que el mundo "on line" ha transformado el funcionamiento del mundo real - desde los negocios a la educación, de los viajes espaciales a la asistencia sanitaria, y a la esencia de nuestras propias relaciones personales.



- **PRENSA + MEDIOS**
- **Contacto Prensa:**

- **Marta Velázquez**
- Teléfono: 654 031 990
- Email: martav@artfutura.org

- **Website**
- <http://www.artfutura.org/v3>

- **Twitter**
- <http://twitter.com/artfutura>

- **Facebook**
- <http://www.facebook.com/artfuturafestival>

- **Videos - Vimeo**
- <https://vimeo.com/artfutura>

- **Link Prensa – Web ArtFutura**
- <http://www.artfutura.org/v3/prensa-media>

- **Imágenes - Descarga**
- <http://www.artfutura.org/v3/project/fotos-prensa-2016>

- **Videos - YouTube**
- <https://www.youtube.com/user/ArtFuturaonline>