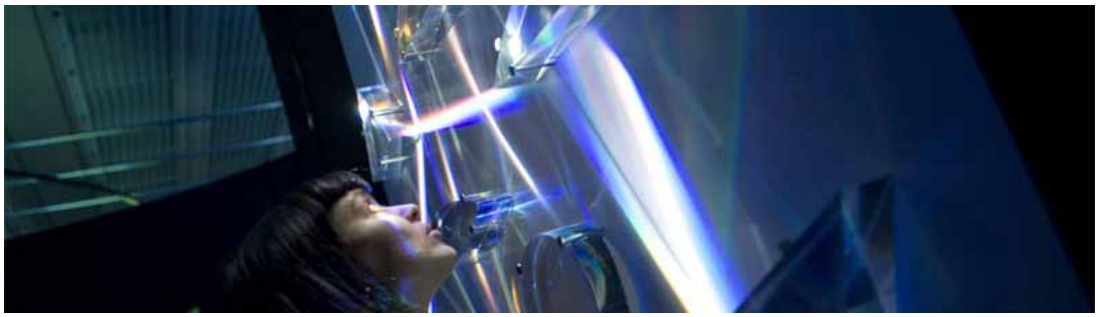
artfutura 2008

PROGRAMA .

ArtFutura Show 2008

La edición del 2008 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 **"Our Wonderful Nature"** de Tomer Eshed (Premio Especial de Siggraph 2008) y **"Wonderlust"** de Encyclopedia Pictura (el nuevo vídeo de **Björk**). También están incluidos **"L'Homme à Tete de Pule"** de Supinfocom y **"Rua das Tulipas"** de Alê Camargo.

El ArtFutura Show incluye cada año desde las piezas más espectaculares producidas por los grandes estudios, hasta las pequeñas maravillas creadas por artistas independientes repartidos por todo el mundo. Éste año destacan los trabajos recibidos de **Francia y Brasil**.



Máquinas y Almas

Programa documental sobre la exposición **"Máquinas&Almas"** presentada en el **Museo Reina Sofía de Madrid** y comisariada por Montxo Algora y José Luis de Vicente (del equipo **ArtFutura)**.

"Máquinas&Almas" trata de profundizar en el hecho de que, a comienzos del siglo XXI, **arte y ciencia** discurren por caminos paralelos. Y lo hace a través del trabajo de un grupo de artistas escogidos por su capacidad de aunar arte, tecnología, misterio, emoción y belleza. El elemento crucial en la nueva discontinuidad tecnológica es **nuestra humanidad**. Sin ella, todo lo demás carece de sentido. Los ordenadores no piensan, replican pensamientos. Los ordenadores no sienten, replican nuestras emociones. Son, como los define Sherry Turkle, el **espejo psicológico** donde nos contemplamos.

Incluye obras de 17 destacados artistas del campo del arte digital y los nuevos medios. Incluyendo: **Theo Jansen, Paul Friedlander, Sachiko Kodama, David Byrne, Vuk Cosic, Daniel Rozin, Evru, John Maeda** y otros.

3D en España 2008

El premio 3D en España 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.

En el programa de éste año destaca **"La Dama en el Umbral",** una obra de **Jorge Zayas** que fue recientemente premiada en el **Festival de Annecy** (Premio Especial del Jurado). También incluye **"Jaulito"** de la **Escuela IDEP** y **"Grunt"** de **MA-ISCA Baleares**.

Retrospectiva Satoshi Tomioka

El realizador japonés, Satoshi Tomioka crea mundos imposibles, poblados por humanos y máquinas de una **era industrial llena de color**. El trabajo de Tomioka se define por su inimitable estilo, muy colorista y cómico, que despierta interés tanto en Japón como en Europa.

Tomioka dirige en **Tokio Kanaban Graphics** y en Europa trabaja con Nexus Productions, productora independiente de animación de películas, publicidad, series de TV, videoclips y títulos de crédito. Entre otros encargos, el autor ha creado identificativos para 'Tower Records', MTV o el programa de TV japonés 'Smap', spots online para Kansai.com y el juego de PSP **'Exit'**.

Full Motion Theater 2008

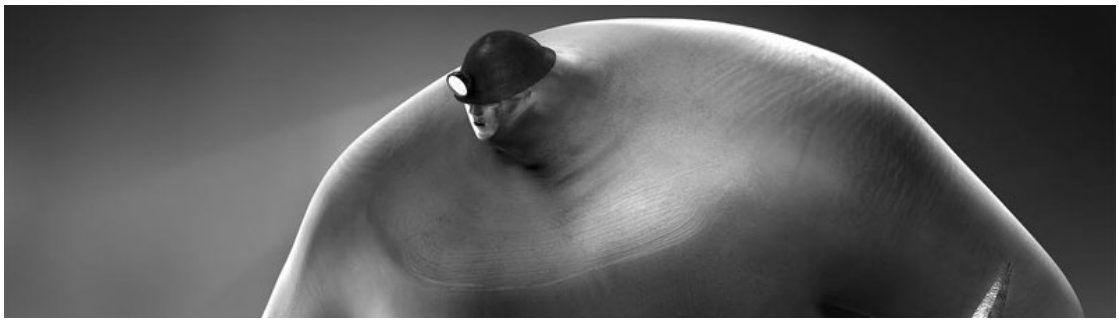
Las intros son el espacio de cruce entre el mundo interactivo de los **videojuegos** y la **narrativa cinematográfica**. Estas secuencias no interactivas que forman parte de las narraciones de los títulos más populares en el mundo del ocio electrónico se vuelven cada año más sofisticadas e innovadoras visualmente. Full Motion Theatre selecciona lo más interesante de la producción audiovisual vinculada al videojuego.

La **edición 2008** está marcada por los títulos para la **nueva generación de consolas**, e incluye muestras de proyectos como **"Resident Evil", "Afro-Samurai", "Little Big Planet"**, "**Prince of Persia**" y el hiper-realista "**Heavy Rain**", entre otros.

Demos + Intros 2008

ArtFutura presenta un año más un programa monográfico con 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. La imagen digital en movimiento entendida como **cultura urbana**.

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. Recientemente, los avances tecnológicos nos han traído ordenadores más veloces, más memoria, procesadores gráficos más poderosos, y hardware con aceleración 3D. Habiendo perdido muchos de los desafíos del pasado, el enfoque de las demos ha virado a la realización de arte en tiempo real bien diseñado y con estilo.



Retrospectiva Supinfocom - 20 Años

Supinfocom es el centro francés, con sede en Valenciennes y Arlès, especializado en la enseñanza de la animación por ordenador. Su currículo se completa con otros aspectos cinematográficos como concepto, guión y diseño de producción. Los cortos de sus estudiantes, premiados en certámenes como **Siggraph, Ars Electronica o Annecy**, avalan la excelencia educativa de Supinfocom que este año cumple su **20 aniversario**.

Para celebrarlo, ArtFutura presenta una selección de algunos de los **mejores y más recientes cortometrajes** creados por los alumnos de esta escuela que se ha convertido en una referencia internacional.

"Playing Columbine" de Danny Leone

El 20 de abril de 1999, un suceso conmocionó a los EE.UU. Varios alumnos del **Instituto Columbine** de Littleton, Colorado, fallecieron a causa de un **terrible tiroteo**. Seis años más tarde, **Danny Ledonne** creaba un **videojuego** para amateurs que analizaba los movimientos y posible móvil de los dos asesinos. Aquel juego recibió cerca de **medio millón de descargas**, convirtiéndose en un tema enormemente polémico al plantear cuestiones sobre lo que es aceptable y no en la "ética del juego".

En el documental **"Playing Columbine: A True Story of Videogame Controversy"**, se hace un recorrido por la historia del juego, desde sus comienzos hasta el concurso **Slamdance 2007** Guerrilla Gamemaker Competition, en el que el juego acabó siendo retirado de la lista de finalistas. El documental ha conseguido reunir a personas de diferentes ámbitos para analizar las cuestiones en torno al futuro de los videojuegos como una forma de arte e intentar explicarse cómo un juego ha conseguido tratar el fenómeno desde una forma de expresión emergente.

"The Net" de Lutz Dammbeck

El film de Dammbeck expone el lado oculto de los avances revolucionarios, explorando las ideas de pensadores y artistas como **Marshall McLuhan, Nam June Paik, Timothy Leary** y **Stewart Brand** junto a las de científicos como **Robert W.Taylor** y **Heinz von Foerster**. Y, paralelamente, investiga su influencia en la historia y drama de **Ted Kaczynski**- el infame **Unabomber**.

El film nos acerca a los **inicios de Internet** y desarrolla pensamientos encontrados sobre la **revolución cibernética**. Por un lado haciendo énfasis en las promesas utópicas del **trabajo en red global** y por otro, descubriendo los **sistemas intrusivos de control tecnológico**.