

artfutura

2007

Barcelona / Alicante / Cádiz / Granada / Madrid / Murcia / Palma de Mallorca

San Sebastián / Valladolid / Vigo / Vitoria / Zaragoza

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, 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, los videojuegos y la animación digital**.

El Programa Audiovisual de **CircuitoFutura** se proyectará de forma simultánea en once ciudades a lo largo de Octubre y Noviembre:

Alicante - Aula CAM
Barcelona - Mercat de les Flors
Granada - Parque de las Ciencias
Cádiz - Baluarte de la Candelaria
Madrid - La Casa Encendida
Murcia - Puertas de Castilla / Espacio XTRA
Palma de Mallorca - Centre de Cultura Sa Nostra
San Sebastián - Edonostia.net
Valladolid - Museo Patio Herreriano
Vigo - MARCO Museo de Arte Contemporánea
Vitoria - Artium Museo Vasco de Arte Contemporáneo
Zaragoza - Centro de Historia

El programa cuenta con las nuevas selecciones del **ArtFutura Show, Full Motion Theater y 3D en España**, así como un documental (**8-Bit**), una retrospectiva (**Marcel.lí Antúnez**) y dos programas especiales (**Pod Love y Demos+Intros**).



1) Art Futura Show 2007 (Duración aprox: 55 minutos)

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 “**The Ark**” de Grzegorz Jonkajtys (Premio Especial de Siggraph 2007) y “**Codehunters**” de Ben Hibon (Premio Ars Electronica). También están incluidos “**L'Odyssee de la Vie**” de Mac Guff Ligne y “**Manakai**” de Makoto Yabuki.

Desde las piezas más espectaculares producidas por las grandes compañías de Hollywood, hasta las pequeñas maravillas creadas por artistas independientes repartidos por todo el mundo.

2) 8-Bit (Duración: 80 minutos)

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**.

Producido entre **Nueva York, Los Ángeles, Paris 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.

8 BIT incluye apariciones de Cory Arcangel, Bit Shifter, Bodenstandig 2000, Bubblyfish, Mary Flanagan, Alex Galloway, Glomag, Paul Johnson, John Klima, Johan Kotlinski, Nullsleep, Joe McKay, Tom Moody, Akiko Sakaizumi, Eddo Stern, TEAMTENDO, Treewave y Carlo Zanni.



3) Full Motion Theater - (Duración aprox: 55 minutos)

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 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.



4) 3D en España 2006 - (Duración aprox: 55 minutos)

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. 3D en España ofrece la mirada más exhaustiva al estado de la animación digital y el 3D. Incluye **“Tadeo Jones y el Sótano Maldito”** de Enrique Gato (una extensa obra de 18 minutos del ganador del Premio en el año 2004).



5) Marcel.lí Antúnez – El Dibujante - (Duración: 60 minutos)

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.

Sus trabajos se han presentado en numerosos festivales, galerías, museos y teatros de todo el mundo, como la Villette de París, 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.

En primer lugar 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. Desde inicios de los años noventa Marcel.lí combina elementos como Parazitebots (Robots de control corporal), Sistematurgy (narración interactiva con ordenadores) y Dreskeleton (interfaz corporal en forma de vestido exoesquelético). Hay una utilización de materiales biológicos en la robótica en JOAN L'HOME DE CARN (1992); el control telemático por parte del espectador de un cuerpo ajeno en la performance EPIZOO (1994); la expansión del movimiento corporal con dreskeletons (interfaces exoesqueléticas) utilizadas en las performances AFASIA (1998) y POL (2002); la coreografía involuntaria con el parazitebot RÉQUIEM (1999) y las transformaciones microbiológicas en RINODIGESTIÓ (1987) y AGAR (1999). Actualmente está trabajando en su nueva obra HIPERMEMBRANA.



6) “Demos + Intros” (Duración: 25 minutos)

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. 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.

BCN Party es la única party puramente scene que se celebra en el territorio español. habiéndose hecho con un nombre y un prestigio dentro de la **scene española y europea**.

7) “Pod Love” (Duración: 25 minutos)

Pod Love 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**. Pod Love 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”), una historia que hace referencia al universo virtual de **Second Life** y como dos personas reales (Blair y Diana) se encuentran en el mundo virtual y el impacto que tiene en sus vidas.

