

ARTE Y TECNOLOGÍA: La generación de imagen por ordenador

La generación de imagen por ordenador, también llamada gráficos en 3D o CGI en inglés, comienza a dar sus primeros pasos en los años 40 con los primeros ordenadores, pero no es hasta los años 70 cuando comienza a despegar y ya experimenta una evolución exponencial, principalmente a partir de la creación de Pixar.

Hoy en día nos resulta algo cotidiano y se aplica transversalmente en todas las disciplinas artísticas; tanto en la animación, como al cine de imagen real, la fotografía, los videojuegos, videoinstalaciones, o las artes escénicas.

A pesar del gran avance experimentado, solo podemos intuir las posibilidades que hay por delante, podríamos decir que aún estamos en la prehistoria de una herramienta que cada vez ofrece más posibilidades de aplicación en el mundo del arte.

09,00 h Apertura de la jornada

Aula1. Museo

-Presentación: Carlos Bernar

-Masterclass: Carlos Biern.

-Claves para entender el potencial de la Generación de Imagen por Ordenador

10,00 h Toni García (director creativo de Apolo films)

Aula1. Museo

-La actualidad de la animación CGI en España.

11,30 h Ignacio Caicoya (VFX senior composer en El Ranchito)

Aula1. Museo

-El CGI en las películas de imagen real. Los efectos invisibles.

13,00 h Álvaro Pastor (Arquitecto MSc en Sistemas Cognitivos y Medios Interactivos, investigador en sistemas interactivos y realidad virtual)

Aula1. Museo

-La aplicación del CGI en las artes escénicas. Proyecciones y mapping

16,00, h pendiente de confirmar

Fcom

-Arquitectura virtual: La luz y el espacio en los videojuegos

Mesa redonda:

Fcom

17,00 h **El futuro del arte digital. ¿Saturación u oportunidad?**

Toni García, Ignacio Caicoya, Álvaro Pastor