

★
100%
INGREDIENTS
NATURALS



Estrella Damm en recomana el consum responsable. 5,4°

5 - 8 JUNE 2014

BARCELONA INTERNATIONAL ARTS&VFX FAIR

b'Arts

BARCELONA INTERNATIONAL
ARTS&VFX FAIR

5 - 8 JUNE 2014

Arts Santa Mònica

barsvfx.com

b'Arts

Organised by:



Main sponsor:



Supported by:



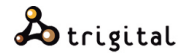
With the collaboration of:



Solution Expert
Educación

Rossellimac.

bestours Corporate



Associated events



INDEX

Welcome: Generalitat de Catalunya, Ferran Mascarell	10
Welcome: b' Ars, Felix Balbas	12
Organization Minimo VFX & Vivi Film	14
Programme	16
MASTER CLASSES	32
Nikolai Lockertsen <i>Environmental concept art In Procreate on the iPad</i>	34
Marco Di Lucca <i>CG Faces</i>	36
Ryan Church <i>Film Design</i>	38
Colin Doncaster, Peregrine Labs <i>Introduction to Deep Compositing</i>	40
Stéphane Deverly, Couch Lab <i>Cloudy with a chance of pitfalls: future of VFX and Animation pipelines</i>	42
Christopher Horvath <i>Physical Simulation Fundamentals Starting from Scratch</i>	44
CONFERENCES	46
Stefano Giorgetti, Digital Domain <i>Hair and Fur Techniques on Maleficent's Flower Pixies</i>	48
Matt Bouchard, Prime Focus <i>Solving the Global Asset Management problem and preparing for Cloud Rendering</i>	50
Colin Doncaster, Peregrine Labs <i>Our Role in the Future of Visual Storytelling</i>	52
Alex Villagrasa <i>Making VFX of Grand Piano</i>	54
Jonathan Oppenhaffen <i>Double Negative on matte painting and concept art in VFX</i>	56
Marcos Fajardo, Solid Angle <i>Arnold: Revolutionizing Physically Based Production Rendering</i>	58
Anders Langlands, Solid Angle <i>Arnold: Revolutionizing Physically Based Production Rendering</i>	60
Nico Scapel, Framestore <i>Gravity</i>	62
Ernest Dios The Post Republic UK <i>Monsters: Dark Continent</i>	64
Christian Bull, The Post Republic UK <i>Monsters: Dark Continent</i>	66
Virginie Bourdin <i>Successful creative decisions</i>	68
Eamonn Butler, Cinesite <i>Cooking Beans: making Cinesite's first animated short</i>	70
Alvise Avati <i>How to be an animator and still be happy</i>	72
Ferran Domenech, MPC <i>MPC presents: Animating Godzilla</i>	74

OPEN CONFERENCES

Garreth Gaydon, Escape Studios
Routes into the VFX industry

David Masson , Barcelona Academy of Art
Tradition and Modernity: Academic Art welcomes the Digital Era

Terra Chapman, Barcelona Academy of Art
Tradition and Modernity: Academic Art welcomes the Digital Era

Carlos Fernández, Moonbite Games
RenderGPU on Witchcraft: a postmortem

Àngel Sala
Star Wars: the history of VFX

Juan Salazar, The Foundry
Industry Trends: VFX

Carlos Gutiérrez, Metacube
Día de Muertos

i-real Studios and Leonard Blum
Virtual Studio: Realtime recreation of settings in 3D

Josep Blat, UPF
Web GL Studio

Alun Evans, UPF
Web GL Studio

Javi Agenio, UPF
Web GL Studio

Sergio Jiménez, Post23
Ender's Game

Jose Luis Farias Gómez, 3D Wire
Presentation 3D Wire 2014

Xes Vilà, FX Animation
The History of VFX

SPECIAL EVENTS

Daniel Gregoire, Halon
Design to Previs

Ryan Church
Design to Previs

Academic Drawing
Barcelona Arts Academy Live Art

Dynamic sketching
Barcelona Arts Academy Live Art

Concept Art
Barcelona Arts Academy Live Art

Bombeto
Light Doodling for kids: Drawing with lights

Pepon Negre
Animation workshop for families

76

78

80

82

84

86

88

90

92

94

96

98

100

102

104

106

108

110

112

114

116

118

120

JOB FAIR

Framestore, UK

MPC, UK

ILM, UK

i-real Studios + Leonard Blum, Spain

Moonbite Games, Spain

EXHIBITORS

Jean Claude Nouchy
Shapes and Patterns

Barcelona Academy of Art

The Foundry

Escape Studios

Fab lab

Aliens for Sale

FX Animation

Staff & credits

122

124

126

128

130

132

134

136

138

140

141

142

144

145

148

Ferran Mascarell

Conseller de Cultura de la Generalitat de Catalunya

Within the wide scope of the Catalan audiovisual sector, the arts and visual effects industry, which has become essential to the world of film, television and videogames is experiencing a strong period of growth. In the case of Catalonia, the industry is mostly made up of small companies and independent professionals who are extremely specialised in each of the creative phases.

The launch of b' Ars is therefore a natural place for professionals to exchange ideas with each other as well as with students from the outstanding schools we have here. For precisely this reason one of the objectives of the event is to draw attention to artistic talent, an area in which Catalonia has always excelled.

The first event of the programme is centred around the preproduction phase: from the defining of the artistic images and the direction of the production to the processes of previs, sketches, 3D previews, design etc.

In Catalonia we possess the key elements that attract international industry talent thanks to our positioning in areas such as culture, architecture and creativity as well as our cultivation of local talent. The arrival of an event such as b' Ars, which we hope will have a long future, is another asset to add to those we already share and which strengthens us as a privileged space for creativity and culture.

Dins de l'ampli ventall de l'audiovisual català, la indústria de les arts i dels efectes visuals ha esdevingut imprescindible per al món del cinema, de la televisió i dels videojocs, i estroba en plena fase de creixement. A més, en el cas català, aquesta indústria està majoritàriament formada per petites empreses i professionals independents molt especialitzats en cada fase de la creació.

Així, té tot el sentit el naixement del b' Ars com a lloc de referència per a l'intercanvi d'idees entre els professionals i, alhora, amb els estudiants de les destacades escoles amb què compta el nostre país. Justament, un dels objectius de la trobada és posar l'accent en el talent artístic, un aspecte en què Catalunya sempre s'ha distingit.

El protagonisme de l'oferta d'aquesta primera edició es concentra en la fase de preproducció: des de la definició de la imatge artística i la direcció de la producció amb atenció especial al procés visualització, esbossos, previs en 3D, disseny...

A Catalunya comptem amb els elements clau per atraure talent internacional de la indústria gràcies al nostre posicionament en àmbits com la cultura, l'arquitectura i la creativitat i, a més, continuem conreant el talent intern. L'arribada d'una cita com el b' Ars, al qual desitgem llarg recorregut, s'afegeix als actius que compartim i que ens enforteixen com a espai privilegiat per a la creació i la cultura.

Dentro del amplio abanico del audiovisual catalán, la industria de las artes y de los efectos visuales se ha convertido en imprescindible para el mundo del cine, de la televisión y los videojuegos, y se encuentra en plena fase de crecimiento. Además, en el caso catalán, esta industria está mayoritariamente formada por pequeñas empresas y profesionales independientes muy especializados en cada fase de la creación.

Así, tiene todo el sentido el nacimiento del b' Ars como lugar de referencia para el intercambio de ideas entre los profesionales y, al mismo tiempo, con los estudiantes de las destacadas escuelas con que las cuenta nuestro país. Justamente, uno de los objetivos del encuentro es poner hincapié en el talento artístico, un aspecto en el que Cataluña siempre se ha distinguido.

El protagonismo de la oferta de esta primera edición se concentra en la fase de preproducción: desde la definición de la imagen artística y la dirección de la producción con atención especial al proceso visualización, bocetos, previos en 3D, diseño...

En Cataluña contamos con los elementos clave para atraer talento internacional de la industria gracias a nuestro posicionamiento en ámbitos como la cultura, la arquitectura y la creatividad y, además, continuamos cultivando el talento interno. La llegada de una cita como b' Ars, al que deseamos largo recorrido, se añade a los activos que compartimos y que nos fortalecen como espacio privilegiado para la creación y la

Felix Balbas

b'Ars Director



The Art

What do “traditional” Art and VFX have in common?
Well, these two terms have a lot more in common than people think.

With b'Ars, we want to showcase to fine arts and design, as well as programming talents; that there's a possible career in a fascinating field, constantly growing. VFX, Animation, CGI, Videogames, Multimedia, Digital Mapping, Virtual Reality, Apps: all share the same basic principles: an equal measure of Art & Technology. They also share the same stages: concept Art, technical project, animation, rendering.

In this first edition, we have a well-balanced, high quality introductory programme, with some of the biggest names in the industry, where we will be able to give an idea of all aspects of working for CGI: people like Ryan Church (StarWars, Star Trek) and Colin Doncaster (Lord of the Rings, Avatar) will show how close Art & Programming can be, and how they work in perfect harmony in film production.

The cloud

The end of an era, and the beginning of a new way to work: from home.
The internet is changing everything, and CG production is no different.

While there are always exceptions, now more than ever technology is developing to allow artists to collaborate on common projects, directly from their own couch! Artists such as Stéphane Deverly and Matt Bouchard will show us the technicalities of how this is now possible and where it is going.

And now, more than ever, places with a strong artistic and creative personality, like Barcelona, can and will become new centers of creations, opening doors to a whole new generation of talents.

Welcome to b'Ars, Art and Future of VFX.

Art

Què tenen en comú l'Art tradicional i els VFX?
En realitat tenen molt més del que la gent pensa.
Amb b'Ars, volem que els talents de les belles arts, el disseny i la programació es familiaritzin amb la possibilitat de tenir una carrera en un món que està creixent.
VFX, Animation, CGI, Videogames, Multimèdia, Digital Mapping, Virtual Reality, Apps: tenen un denominador comú: una contribució equilibrada d'Art i Tecnologia, fins i tot comparteixen fases com Concept Art, projecte tècnic, animació i rendering.
En aquesta primera edició, comptem amb un programa introductori d'alta qualitat i ben equilibrat, amb alguns dels referents del sector, intentarem explicar les diferents fases del treball en CGI: artistes com Ryan Church (StarWars, Star Trek) i Colin Doncaster (El Senyor dels Anells, Avatar) ens explicaran com Art i Programació conviuen harmònicament en la producció de pel·lícules.

El núvol

La fi d'una era i el principi d'una nova manera de treballar: des de casa. Internet ho està canviant tot, i la producció en CG no és diferent.
Amb excepcions, ara més que mai, la tecnologia s'està desenvolupant per facilitar la col·laboració a distància en projectes comuns, directament des del sofà! Artistes com Stéphane Deverly i Matt Bouchard ens ensenyaran els secrets tècnics de com això és possible i com està evolucionant.
I ara més que mai, llocs amb una forta arrel artística i personalitat creativa com Barcelona, poden esdevenir nous centres de creació, obrint les portes a una nova generació de talents.

Benvinguts a b'Ars, Art i Futur del VFX.

Arte

*¿Qué tienen en común el Arte tradicional y los VFX? En realidad tienen mucho más en común de lo que la gente piensa.
Con b'Ars, tenemos la oportunidad de que talentos de bellas artes, diseño y programación se familiaricen con la posibilidad de tener una carrera en un mundo que está creciendo.
VFX, Animation, CGI, Videogames, Multimedia, Digital Mapping, Virtual Reality, Apps: tienen un denominador común: una contribución equilibrada de Arte y Tecnología. Incluso comparten fases como Concept Art, proyecto técnico, animación y rendering.
En esta primera edición, tenemos un programa introductorio de alta calidad y bien equilibrado, con algunos de los referentes del sector, intentaremos explicar las diferentes fases del trabajo en CGI: artistas como Ryan Church (StarWars, Star Trek) y Colin Doncaster (El Señor de los Anillos, Avatar) nos explicaran como Arte y Programación conviven armónicamente en la producción de películas.*

La nube

*El fin de una era y el principio de una nueva manera de trabajar: desde casa. Internet está cambiándolo todo, y la producción en CG no es diferente.
Con excepciones, ahora más que nunca, la tecnología se está desarrollando para facilitar la colaboración a distancia en proyectos comunes, ¡directamente desde el sofá! Artistas como Stéphane Deverly y Matt Bouchard nos enseñaran los secretos técnicos de cómo esto es posible y cómo está evolucionando.
Y ahora más que nunca, lugares con una fuerte raíz artística y personalidad creativa como Barcelona, pueden convertirse en nuevos centros de creación, abriendo las puertas a una nueva generación de talentos.*

Bienvenidos a b'Ars, Arte y Futuro del VFX.



Minimo VFX

MINIMO is a newly created VFX boutique with extensive experience and contacts in the business. Founders Felix Balbas and Maurizio Giglioli have over 30 years combined experience and credits on films such as 2 Lord of the Rings, 5 Harry Potters, Transformers, Pirates of the Caribbean, X-Men, Children of Men, The Golden Compass, John Carter and Avatar.

MINIMO és una VFX boutique de nova creació amb una àmplia experiència i contactes en el negoci. Els fundadors, Felix Balbas i Maurizio Giglioli, tenen més de 30 anys d'experiència combinada i crèdits a pel·lícules com 2 de la trilogia de "El Senyor dels Anells", 5 de "Harry Potter", "Transformers", "Pirates del Carib", "X-Men", "Children of Men", "The Golden Compass", "John Carter" i "Avatar".

MINIMO es una VFX boutique de nueva creación con una amplia experiencia y contactos en el negocio. Los fundadores, Felix Balbas y Maurizio Giglioli, tienen más de 30 años de experiencia combinada y créditos en películas como 2 de la trilogía de "El Señor de los Anillos", 5 de "Harry Potter", "Transformers", "Piratas del Caribe", "X-Men", "Children of Men", "The Golden Compass", "John Carter" y "Avatar".



VIVI film

Vivi-Film is a production service company based in Barcelona, dedicated to supporting commercials and cinema productions across Spain for major international companies. With over 15 years experience, Vivi-Film is also specialised in the production of events for business clients; promotional agencies; sporting, fashion and entertainment functions.

Vivi-Film és una productora amb seu a Barcelona, dedicada a la producció d'anuncis publicitaris i pel·lícules arreu d'Espanya per a empreses internacionals. Amb més de 15 anys d'experiència, Vivi-Film està especialitzada en la producció d'actes per a empreses, agències promocionals i esdeveniments dins l'àmbit de la moda, l'esport o l'entreteniment.

Vivi-Film es una productora de Barcelona, dedicada a la producción de anuncios y películas en toda España para empresas internacionales. Con más de 15 años de experiencia, Vivi-Film está especializada en la producción de eventos para empresas, agencias promocionales y eventos del sector de la moda, el deporte o el entretenimiento.

PROGRAMME

5.24.1

Thursday explained

If you want to know all about the job fair, this is the right time to find out.

All the companies that come here to interview talent will talk about their future projects and who they are looking for.

Right after their presentations (roughly 20 minutes each), there will be two conferences designed to help the candidates have a better idea of how to approach a VFX interview: Sergio Jimenez (Post23) will talk from his experience, followed by Escape Studios adding their tips given by their experience as a world leading VFX school.

And at 20:30, the opening act will be something very special, two of the most acclaimed artists in the VFX industry (Ryan Church and Dan Gregoire), will delight us with a live event of "improvised" act of storyboarding and previs.

Si vols saber-ho tot sobre la fira de treball, aquest és el moment adequat per esbrinar-ho.

Totes les empreses que vénen a entrevistar talent, parlaran sobre els seus futurs projectes i del que estan buscant.

Just després de les seves presentacions (aproximadament 20 minuts cadascuna), hi haurà dues conferències dissenyades per ajudar els candidats a tenir una millor idea de com dur a terme una entrevista de VFX: Sergio Jiménez (Post23) parlarà de la seva experiència, seguida de Escape Studios, que brindarà consells basant-se en la seva experiència com a escola de VFX líder al món.

I a les 20:30h, l'acte d'obertura serà molt especial, dos dels artistes més aclamats de la indústria dels efectes visuals (Ryan Church i Dan Gregoire), ens delectaran amb un esdeveniment en viu "improvisat" de storyboard i previs.

Si quieres saberlo todo acerca de la feria de trabajo, este es el momento adecuado para averiguarlo.

Todas las empresas que vienen a entrevistar talento, hablarán acerca de sus futuros proyectos y de lo que están buscando.

Justo después de sus presentaciones (aproximadamente 20 minutos cada una), habrá dos conferencias diseñadas para ayudar a los candidatos a tener una mejor idea de cómo llevar a cabo a una entrevista de VFX: Sergio Jiménez (Post23) hablará de su experiencia, seguida de Escape Studios, que brindará consejos basándose en su experiencia como escuela de VFX líder en el mundo.

Y a las 20:30h, el acto de apertura será algo muy especial, dos de los artistas más aclamados de la industria de efectos visuales (Ryan Church y Dan Gregoire), nos deleitarán con un evento en vivo "improvisado" de storyboard y previs.

Friday and Saturday explained

First floor:

Friday and Saturday will have 9 closed doors (for full-conference accreditations) masterclasses and conferences in the Sala Balco' and Sala Auditori, on the 1st floor.

On the same floor, there will also be the job fair: Friday for students and Saturday for professional candidates.

Both days at 7pm there will be the featured conference/masterclass: Friday Ryan Church and Saturday MPC with a Godzilla presentation in the Sala Auditori, while the balcony bar will be open as a chillout and networking area.

Main Hall/Claustre, ground floor: This space will have exhibitors around the claustre, as well as ongoing live art events organised by The Barcelona Academy of Art. During the coffee breaks between the 1st floor conferences/masterclasses, there will be Open Conferences in the main central stage of the hall.

1^a planta:

Divendres i dissabte hi haurà 9 sessions a porta tancada (amb acreditació) a la Sala Balcó i Sala Auditori, a la 1era planta.

A la mateixa planta, també hi haurà la fira de treball: divendres per a estudiants i dissabte per als candidats professionals.

Tots dos dies, a les 19:00h hi haurà una única conferència/masterclass: divendres, Ryan Church i dissabte, MPC amb una presentació de Godzilla a la Sala Auditori, mentre que a la terrassa el bar estarà obert com a chillout i àrea networking.

Sala Principal/Claustre, planta baixa:

Aquest espai comptarà amb expositors a tot el claustre, així com esdeveniments en viu continuats organitzats per l'Acadèmia d'Art de Barcelona.

Durant les pauses entre les conferències del la 1era. planta, hi haurà conferències obertes a l'escenari principal del hall.

1^a planta:

Viernes y Sábado habrá 9 sesiones a puerta cerrada (con acreditación) en la Sala Balcó y Sala Auditori, en la 1era planta.

En la misma planta, también habrá la feria de trabajo: Viernes para estudiantes y Sábado para los candidatos profesionales.

Ambos días, a las 19:00h tendrá lugar una única conferencia/masterclass: Viernes, Ryan Church y Sábado, MPC con una presentación de Godzilla en la Sala Auditori, mientras que en la terraza estará abierto el bar como chillout y área networking.

Sala Principal/Claustre, planta baja:

Este espacio contará con expositores en todo el claustro, así como eventos en vivo continuados organizados por la Academia de Arte de Barcelona.

Durante las pausas entre las conferencias del la 1era. planta habrán conferencias

PANORAMA

Panorama
*Un recorregut per la creació
audiovisual del territori*

Juan López / Asbel Esteve / Alba Sotorra
i Isa Campo / Roser Bover / Núria Güell / Jordi Lafon
/ Cristina Ibañez-Tarter / Marcel Pey / Sara Ramo

07.05—08.06.2014

Exposició organitzada en el
marc del Festival LOOP 2014

FREYA POWELL

Freya Powell
I'll smile and I'm not sad.
I altres passats presents

07.05—22.06.2014

Cicle d'exposicions Blanc sota negre.
Treballs des de l'imperceptible / 03

DARCY PADILLA

Darcy Padilla
Family Love 1993—2013

18.06—14.09.2014

Exposició organitzada en el marc del Festival
Docfield 14. Fotografia Documental Barcelona

Arts Santa Mònica
Centre de la creativitat

La Rambla 7 08002 Barcelona
T 935 671 110
www.artssantamonica.cat

Entrada lliure
De dimarts a dissabtes d'11 a 21 h
Diumenges i festius d'11 a 17 h
Dilluns tancat



Sunday explained

The closing day will be free for everyone: families, kids and the curious alike. It will run between 10am and 2pm, with ongoing workshops for kids on the first floor (Pepon Negre and el Bombeto), as well as Open conferences in the claustre and legacy art exhibitions, from the previous days.

La jornada de cloenda serà gratuïta per a tothom: famílies, nens, curiosos... De 10.00h a 14.00h hi haurà activitats infantils a la primera planta (Pepon Negre i el Bombeto), així com conferències obertes i exposicions d'art dels dies previs, al claustre.

La jornada de clausura será gratuita para todos: familias, niños, curiosos... De 10.00h a 14.00h habrá actividades infantiles (Pepon Negre y el Bombeto), así como conferencias abiertas y exposiciones de arte de los días previos, en el claustre.

	SALA BALCÓ CONFERENCES/MASTERCLASSES	SALA AUDITORI CONFERENCES/MASTERCLASSES	CLAUSTRE PUBLIC EVENTS
09.30h			
10.00h			
10.30h			
11.00h			
11.30h			
12.00h			
12.30h			
13.00h			
13.30h			
14.00h			
14.30h			
15.00h			
15.30h			
16.00h			
16.30h			Job Fair Presentations, Framestore, MPC, ILM, Moonbite Games, i-real Studios + Leonard Blum
17.00h			
17.30h			
18.00h		The Foundry Private Event	BREAK
18.30h			Sergio Jimenez Hints for applicants
19.00h			Garreth Gaydon, Escape Studios Routes into the VFX Industry (OC)
19.30h			
20.00h	Official opening		Official opening
20.30h			
21.00h			Ryan Church + Daniel Gregoire Design to previs (OC)
21.30h			
22.00h			

Thursday 5

	SALA BALCÓ* CONFERENCES/MASTERCLASSES	SALA AUDITORI* CONFERENCES/MASTERCLASSES	CLAUSTRE PUBLIC EVENTS	EXHIBITORS 09.30h - 20.00h
09.30h	Stefano Giorgetti, Digital Domain Hair and Fur Techniques on Maleficent's Flower Pixies (C)	Nikolai Lockertsen Environmental concept art In Procreate on the iPad (MC)	Exhibition Live Art	Jean Claude Nouchy "Shapes and patterns"
10.00h				The Foundry
10.30h	Q&A	Q&A	Carlos Fernández, Moonbite Games RenderGPU on Witchcraft a postmortem (OC)	Escape Studios
11.00h	BREAK	BREAK		Aliens for sale
11.30h				Barcelona Academy of Art
12.00h	Matt Bouchard, Prime Focus Solving the Global Asset Management problem and preparing for Cloud Rendering (C)	Colin Doncaster, Peregrine Labs Our Role in the Future of Visual Storytelling (C)	Exhibition Live Art	Fablab
12.30h	Q&A	Q&A	Àngel Sala Star Wars: the history of VFX (OC)	FX animation
13.00h				i-real Studios + Leonard Blum
13.30h				
14.00h	LUNCH BREAK	LUNCH BREAK		
14.30h				
15.00h				
15.30h	Alex Villagrasa Making VFX of Grand Piano (C)	Jonathan Opgenhaffen Double Negative on matte painting and concept art in VFX (C)	Exhibition Live Art	1ST FLOOR JOB FAIR STUDENTS 10.00h - 18.00h
16.00h	Q&A	Q&A	Juan Salazar, The Foundry Industry Trends - VFX (OC)	Framestore UK
16.30h	BREAK	BREAK		MPC, UK
17.00h				ILM London
17.30h	Marcos Fajardo and Anders Langlands Solid Angle: Arnold: Revolutionizing Physically Based Production Rendering (C)	Marco Di Lucca CG Faces (MC)	Exhibition Live Art	Moonbite Games, Spain
18.00h	Q&A	Q&A	Barcelona Academy of Art Tradition and Modernity Academic Art welcomes the Digital Era (OC)	i-real Studios + Leonard Blum
18.30h	BREAK	BREAK		
19.00h				
19.30h	Private Event	Ryan Church Film Design (MC)		
20.00h				
20.30h		Q&A	Exhibition	
21.00h	Chillout Networking			
21.30h				
22.00h				

* All conferences and masterclasses in English with simultaneous translation for Catalan and Spanish.

	SALA BALCÓ* CONFERENCES/MASTERCLASSES	SALA AUDITORI* CONFERENCES/MASTERCLASSES	CLAUSTRE PUBLIC EVENTS	EXHIBITORS 09.30h - 20.00h
09.30h				Jean Claude Nouchy "Shapes and patterns" The Foundry Escape Studios Aliens for sale Barcelona Academy of Art Fablab FX animation i-real Studios + Leonard Blum
10.00h	Colin Doncaster, Peregrine Labs Introduction to Deep Compositing (MC)	Nico Scapel, Framestore Gravity (C)	Exhibition Live Art	
10.30h				
11.00h	Q&A	Q&A	Carlos Gutiérrez, Metacube Día de Muertos (OC)	
11.30h	BREAK	BREAK		
12.00h	Ernest Dios, The Post Republic UK and Christian Bull Monsters: Dark Continent (C)	Stéphane Deverly, Couch Lab Cloudy with a chance of pitfalls: future of VFX and Animation pipelines (MC)	Exhibition Live Art	
12.30h				
13.00h	Q&A	Q&A	i-real Studios and Leonard Blum Virtual Studio: Realtime recreation of settings in 3D (OC)	
13.30h				
14.00h	LUNCH BREAK	LUNCH BREAK		
14.30h				
15.00h				
15.30h	Virginie Bourdin Successful creative decisions (C)	Eamonn Butler, Cinesite Cooking Beans: making Cinesite's first animated short (C)	Exhibition Live Art	1ST FLOOR JOB FAIR STUDENTS 10.00h - 18.00h Framestore UK MPC, UK ILM London Moonbite Games, Spain i-real Studios + Leonard Blum
16.00h	Q&A	Q&A		
16.30h	BREAK	BREAK	Josep Blat, Alun Evans, Javi Agenio, UPF Web GL Studio (OC)	
17.00h				
17.30h	Alvise Avati How to be an animator and still be happy (C)	Christopher Horvath Physical Simulation Fundamentals Starting from Scratch (MC)	Exhibition Live Art	
18.00h				
18.30h	Q&A	Q&A	Sergio Jiménez, Post23 Ender's Game (OC)	
19.00h	BREAK	BREAK		
19.30h	Chillout Networking	Ferran Domenech, MPC MPC presents: Animating Godzilla (C)		
20.00h		Q&A		
20.30h			Exhibition	
21.00h	Closing Event			
21.30h				
22.00h				

* All conferences and masterclasses in English with simultaneous translation for Catalan and Spanish.

	SALA BALCÓ CONFERENCES/MASTERCLASSES	SALA AUDITORI CONFERENCES/MASTERCLASSES	CLAUSTRE PUBLIC EVENTS
09.30h			
10.00h			
10.30h			
11.00h			José Luis Farias, 3D Wire Presentation 3D Wire 2014 (OC)
11.30h			Xes Vilá, FX Animation The History of VFX (OC)
12.00h	El Bombeto Light doodling for kids drawing with lights	Pepon Negre Animation Workshop for Families	
12.30h			
13.00h			
13.30h			
14.00h			
14.30h			
15.00h			
15.30h			
16.00h			
16.30h			
17.00h			
17.30h			
18.00h			
18.30h			
19.00h			
19.30h			
20.00h			
20.30h			
21.00h			
21.30h			
22.00h			

Sunday 7

EXHIBITORS

09,30h - 14.00h

Jean Claude Nouchy
"Shapes and patterns"

Aliens for sale

Barcelona Academy of Art

Fablab

FX animation

i-real Studios
+ Leonard Blum

MASTER CLASSES

English, Catalan, Spanish

**Environmental concept art
In Procreate on the iPad**
Sala Auditori Friday 6



Nikolai Lockertsen

Nikolai Lockertsen has worked in the film industry and VFX since the late 90's. As a professional concept artist and matte painter he has worked on more than 30 feature films including: Kon Tiki, Trollhunter, Dead Snow, The mortal instruments - City of Bones, Limbo and King of Devil's island to mention just a few, in addition to tons of TV productions and commercials.

"Since the iPad first came out, I've used it to create sketches and artwork and had lots of fun with it. Then Procreate offered canvas in 4K! Since then I have done all my concept art and private artwork on the iPad with Procreate. I love the format and flexibility the iPad offers and the pro level artwork you can create in Procreate."

Nikolai Lockertsen ha treballat a la indústria del cinema i VFX des de finals dels 90. Com artista professional conceptual i matte painter, ha treballat en més de 30 llargmetratges com: "Kon Tiki", "Trollhunter", "Dead Snow", "The Mortal Instruments - Ciutat d'ós", "Limbo and King of Devil's island" per esmentar-ne alguns, a més de tones de produccions de televisió i anuncis. "Des de que l'iPad va sortir per primera vegada, l'he utilitzat per crear esbossos i obres d'art i em divertia molt amb ell". Llavors Procreate va oferir un canvas en 4K! Des d'aleshores, he fet tot el meu art conceptual i l'art privat amb l'iPad amb Procreate. M'encanta el format i la flexibilitat que ofereix l'iPad i el nivell professional que es pot crear amb Procreate."

Nikolai Lockertsen ha trabajado en la industria del cine y los VFX desde finales de los 90. Como artista profesional conceptual y matte painter, ha trabajado en más de 30 largometrajes, incluidos: "Kon Tiki", "Trollhunter", "Dead Snow", "The Mortal Instruments - Ciudad de hueso", "Limbo and King of Devil's island" por mencionar sólo unos pocos, además de toneladas de producciones de televisión y anuncios.

"Desde que el iPad salió por primera vez, lo he usado para crear bocetos y obras de arte y me divertía mucho con él". Entonces Procreate ofreció un canvas en 4K! Desde entonces, he hecho todo mi arte conceptual y el arte privado en el iPad con Procreate. Me encanta el formato y la flexibilidad que ofrece el iPad y el nivel profesional que se puede crear con Procreate."

English, Catalan, Spanish

CG Faces

Sala Auditori Friday 6



Marco Di Lucca

Marco Di Lucca is an Italian born digital artist with 12+ years of experience in commercials and the movie industry. He is a completely self taught artist and his skills span across multiple disciplines. He focuses particularly on organic modeling, digital sculpture (creatures and figurative), texturing and look dev as well as rendering. He is currently employed as Senior/Lead Creature modeler at ILM @ Lucasfilm in San Francisco.

His experience includes work at New Zealand based Weta Digital on projects like King Kong and Avatar and time at Double Negative in London and Digital Domain, before sub-sequently landing his dream job at ILM.

He is interested in traditional arts and specifically sculpture and oil painting... ah and food!!!

Marco Di Lucca és un digital artist nascut a Itàlia amb més de 12 anys d'experiència en anuncis i en la indústria del cinema. És un artista completament autodidacta i les seves habilitats abasten diverses disciplines. Es centra sobretot en el organic modeling, la digital sculpture (creatures and figurative), texturing and look dev, així com rendering. Actualment treballa com a Senior/Lead Creature modelator a ILM @ Lucasfilm a San Francisco.

La seva experiència inclou el treball a Nova Zelanda a Weta Digital a projectes com "King Kong" i "Avatar" i un temps a Double Negative a Londres i Digital Domain, abans que aconseguís el seu treball ideal en ILM.

Li interessen les arts tradicionals i, específicament, l'escultura i la pintura al oli... ah i el menjar!

Marco Di Lucca es un digital artista nacido en Italia con más de 12 años de experiencia en anuncios y en la industria del cine. Él es un artista completamente autodidacta y sus habilidades abarcan varias disciplinas. Se centra sobre todo en el organic modeling, la digital sculpture (creatures and figurative), texturing and look dev, así como rendering. Actualmente trabaja como Senior/Lead Creature modelator en ILM @ Lucasfilm en San Francisco.

Su experiencia incluye el trabajo en Nueva Zelanda en Weta Digital en proyectos como "King Kong" y "Avatar" y también en Double Negative en Londres y Digital Domain, antes de que posteriormente consiguiera su trabajo ideal en ILM.

Le interesan las artes tradicionales y, específicamente, la escultura y la pintura al óleo... ah y la comida!

English, Catalan, Spanish

Film Design

Sala Auditori Friday 6



Ryan Church

Ryan Church is a concept artist and art director for the entertainment industry, contributing art and ideas to many movie, video game, TV and theme park projects. Ryan graduated from Art Center College of Design and has worked on many diverse projects, starting his career at Walt Disney Imagineering. Ryan then worked at ILM for 3 years before moving up to Skywalker Ranch as a Concept Design Supervisor on Star Wars Episode 2: Attack of the Clones (2002) and Episode 3: Revenge of the Sith (2005). Ryan was also a Senior Art Director at ILM during the post-production of Star Wars movies and played a major role in conceiving the Tripods in Steven Spielberg's War of the Worlds (2005). In the Spring of 2005, Ryan relocated back to Southern California to start the next chapter of his career as a freelance concept artist. Ryan has since worked on many projects as well as high profile film projects such as Star Trek (2009), Transformers 2 (2009), and James Cameron's Avatar (2009), Transformers 3 (2011), Super 8 (2011), Disney's John Carter (2012), Zero Dark Thirty (2012), Star Trek Into Darkness (2013), Thor: The Dark World (2013), Cosmos: A Spacetime Journey (2014), Godzilla (2014) and the upcoming Tomorrowland (2014). He is currently back working at Industrial Light and Magic on several very interesting projects.

Ryan Church és una artista conceptual i director d'art de la indústria de l'entreteniment, contribuint artística i ideològicament a molts projectes de cinema, videojocs, televisió i parcs temàtics. Ryan es va graduar a l'Art Center College of Design i ha treballat en molts projectes diferents, començant la seva carrera en Walt Disney Imagineering. Ryan va treballar a ILM durant 3 anys abans de passar al Skywalker Ranch com Concept Design Supervisor a "Star Wars Episodi 2: L'atac dels clons" (2002) i "Episodi 3: La Venjança dels Sith" (2005). Ryan també va ser director d'art senior a ILM durant la post-producció de pel·lícules de Star Wars i va exercir un paper important en la conceptualització dels trípodes a "La guerra dels mons" (2005), de Steven Spielberg. A la primavera de 2005, Ryan va tornar al sud de Califòrnia per començar el proper capítol de la seva carrera com artista conceptual freelance. Des de llavors, Ryan ha treballat en molts projectes a pel·lícules d'alt perfil, entre les que trobem "Star Trek" (2009), "Transformers 2" (2009), i "Avatar" de James Cameron (2009), "Transformers 3" (2011), "Super 8" (2011), John Carter (2012) de Disney, "Zero Dark Thirty" (2012), "Star Trek En la oscuridad" (2013), "Thor: The Dark World" (2013), "Cosmos: un viaje espacio-tiempo" (2014), "Godzilla" (2014) i la propera "Tomorrowland" (2014). Actualment, està treballant a Industrial Light and Magic en diversos projectes molt interessants.

Ryan Church es una artista conceptual y director de arte de la industria del entretenimiento, contribuyendo artística e ideológicamente en muchos proyectos de cine, videojuegos, televisión y parques temáticos. Ryan se graduó en el Art Center College of Design y ha trabajado en muchos proyectos diferentes, empezando su carrera en Walt Disney Imagineering. Ryan trabajó en ILM durante 3 años antes de pasar al Skywalker Ranch como Concept Design Supervisor en "Star Wars Episodio 2: El ataque de los clones" (2002) y "Episodio 3: La Venganza de los Sith" (2005). Ryan también fue director de arte senior en ILM durante la post-producción de películas de Star Wars y desempeñó un papel importante en la conceptualización de los trípodes en "La guerra de los mundos" (2005), de Steven Spielberg. En la primavera de 2005, Ryan volvió al sur de California para comenzar el próximo capítulo de su carrera como artista conceptual freelance. Desde entonces, Ryan ha trabajado en muchos proyectos como en películas de alto perfil, entre las que encontramos "Star Trek" (2009), "Transformers 2" (2009), y "Avatar" de James Cameron (2009), "Transformers 3" (2011), "Super 8" (2011), John Carter (2012) de Disney, "Zero Dark Thirty" (2012), "Star Trek En la oscuridad" (2013), "Thor: The Dark World" (2013), "Cosmos: un viaje espacio-tiempo" (2014), "Godzilla" (2014) y la próxima "Tomorrowland" (2014). Actualmente, está trabajando en Industrial Light and Magic en varios proyectos muy interesantes.

English, Catalan, Spanish

Introduction to Deep Compositing
Sala Balcó Saturday 7



Colin Doncaster

Peregrine Labs

Colin Doncaster has been working in the Visual Effects and Animation business for over 17 years and been credited on such films as "Avatar", "Harry Potter", "Superman" and the "Lord of the Rings" Trilogy with a tenure at Electronic Arts working on next generation technology. He now runs Peregrine Visual Storytelling Ltd. creating technology to support storytellers within the Peregrine Labs division whose clients include Pixar, ILM, Disney and Sony.

Elegant technical means of producing beautiful images is their focus and having been entrenched with large and small productions alike he has a rounded perspective to problem solving and planning.

Most recently Colin has been awarded a Technical Achievement Award from the Academy of Motion Picture Arts and Sciences and Sciences for his contribution to the development of Deep Image Compositing.

Colin Doncaster ha estat treballant en la indústria del VFX i l'animació més de 17 anys i s'hi ha acreditat pel·lícules com "Avatar", "Harry Potter", "Superman" i "El Senyor dels Anells" també a treballat a Electronic Arts treballant en tecnologies de la pròxima generació. Ara Dirigeix Peregrine Visual Storytelling Ltd creant tecnologies per donar suport als Storytellers dins de Peregrine Labs, que tenen clients com Pixar, ILM, Disney i Sony.

Mitjans tècnics elegants de la producció d'imatges és el seu enfoc havent-se atrinxerat amb produccions grans i petites per igual. Té una perspectiva molt interessant respecte a la resolució de problemes i la planificació.

Recentment, Colin ha estat guardonat amb el Technical Achievement Award de la Academy of Motion Picture Arts and Sciences, per la seva contribució a l'hora de desenvolupar Deep Image Compositing.

Colin Doncaster ha estado trabajando en la industria de los VFX y la animación más de 17 años y se ha acreditado en películas como "Avatar", "Harry Potter", "Superman" y el "Señor de los Anillos" también a trabajado en Electronic Arts trabajando en tecnologías de la próxima generación. Ahora dirige Peregrine Visual Storytelling Ltd. creando tecnologías para apoyar a storytellers dentro de Peregrine Labs cuyos clientes incluyen a Pixar, ILM, Disney y Sony.

Medios técnicos elegantes de la producción de imágenes es su enfoque y habiéndose atrincherado con producciones grandes y pequeñas por igual tiene una interesante perspectiva en cuanto a la resolución de problemas y la planificación.

Recientemente, Colin ha sido galardonado con el Technical Achievement Award de la Academy of Motion Picture Arts and Sciences, por su contribución al desarrollo de Deep Image Compositing.

English, Catalan, Spanish

Cloudy with a chance of pitfalls
Future of VFX and Animation pipelines
Sala Auditori Saturday 7



Stéphane Deverly

Couchlab

Born in France in 1965, Stéphane Deverly is the founder and owner of Couch Lab, providing consulting and custom developments to VFX studios.

Stéphane Deverly started his career in the industry almost 20 years ago, working at Duboi in France in the R&D department. He obtained a doctorate in "Arts et techniques de l'image", in collaboration with Paris 8 University. He stayed for almost 10 years at Duboi, writing proprietary tools and solving technical challenges for productions.

He then moved to London in 2003 and worked at Framestore for 6 years, on "Harry Potter and the prisoner of Azkaban" and "Harry Potter and the goblet of fire" as a senior R&D TD, and was the pipeline supervisor on "The Tale of Despereaux".

He came back to Paris in 2009 and became the C.T.O. at Duran Duboi. He went back to London for a short period, as Head of Technology at Prime Focus, and came back again to Paris to become Digital District's C.T.O.

Stéphane Deverly created Couch Lab in 2014, and now helps studios to build their pipeline or writes custom tools for them.

Nascut a França el 1965, Stéphane Deverly és el fundador i propietari de Couch Lab, proporcionant consultoria i desenvolupaments a mida als estudis de VFX.

Stéphane Deverly va començar la seva carrera a la indústria fa gairebé 20 anys treballant en Duboi, a França, al departament R&D. Va obtenir un doctorat en "Arts et techniques de l'image", en col·laboració amb la Universitat Paris 8. Es va quedar gairebé 10 anys a Duboi escrivint proprietary tools i resolent reptes tècnics procedents de produccions.

Després es va mudar a Londres el 2003 i va treballar a Framestore durant 6 anys, a "Harry Potter i el presoner d'Azkaban" i "Harry Potter i el calze de foc" com senior R&D TD, i va ser pipeline supervisor en "The Tale Despereaux".

Va tornar a París el 2009 i va convertir-se en la CTO a Duran Duboi. Va tornar a Londres per un curt període de temps, com a Head of Technology de Prime Focus, i va tornar de nou a París per convertir-se en CTO a Digital District.

Stéphane Deverly va crear Couch Lab el 2014, i ara ajuda als estudis a construir el seu pipeline o escriure custom tools per a ells.

Nacido en Francia en 1965, Stéphane Deverly es el fundador y propietario de Couch Lab, proporcionando consultoría y desarrollos a medida a los estudios de VFX.

Stéphane Deverly comenzó su carrera en la industria hace casi 20 años trabajando en Duboi, Francia, en el departamento R&D. Obtuvo un doctorado en "Arts et techniques de l'image", en colaboración con la Universidad Paris 8. Se quedó durante casi 10 años en Duboi escribiendo proprietary tools y resolviendo retos técnicos procedentes de producciones.

Luego se mudó a Londres en 2003 y trabajó en Framestore durante 6 años, en "Harry Potter y el prisionero de Azkaban" y "Harry Potter y el cáliz de fuego" como senior R&D TD, y fue pipeline supervisor en "The Tale Despereaux".

Regresó a París en 2009 y se convirtió en C.T.O. en Duran Duboi. Regresó a Londres por un corto período de tiempo, como Head of Technology de Prime Focus, y regresó de nuevo a París para convertirse en C.T.O. de Digital District.

Stéphane Deverly creó Couch Lab en 2014, y ahora ayuda a los estudios a construir su pipeline o a escribir custom tools para ellos.

English, Catalan, Spanish

**Physical Simulation Fundamentals
Starting from Scratch**
Sala Auditori Saturday 7

image copyright Araya Diaz, 2010-2014



Christopher Horvath

Christopher Horvath is a simulation designer, digital artist, and roboticist, currently working for Google Robotics. He originally studied mechanical engineering and computer science at the University of Illinois at Urbana Champaign, and the University of New South Wales in Sydney, Australia, before leaving a bit early to pursue computer graphics post production full time. He has developed simulations of natural phenomena for Industrial Light & Magic, Tweak Films (which he also co founded), Weta Digital, Fuel VFX, and Pixar. The work of Chris's amazing team at Tweak Films was recognized by a Hong Kong Film Academy Award for the film, "Zhang Yimou's Hero", and a VES Award for the film, "The Day After Tomorrow". Chris is one of the original architects at ILM of the Alembic open source graphics exchange file format, and was honored to be a member of the Academy of Motion Pictures Arts and Sciences Digital Imaging Technical Subcommittee for the 2013 Scientific and Technical Achievement Awards.

Christopher Horvath és *simulation designer*, digital artist i *roboticist* que actualment treballa per a Google Robotics. Inicialment, ell va estudiar enginyeria mecànica i ciències de la informàtica a la Universitat d'Illinois a Urbana Champaign i a la Universitat de Nova Gal·les del Sud a Sydney, Austràlia, abans de deixar-ho per dedicar-se a *computer graphics* i a la postproducció a temps complet. Ha desenvolupat simulacions de fenòmens naturals per a Industrial Light & Magic, Tweak Films (que també va co-fundar), Weta Digital, Fuel VFX, i Pixar. L'increïble treball de l'equip de Chris a Tweak Films va ser reconegut amb un premi de l'Acadèmia de Cinema de Hong Kong per la pel·lícula, "Hero de Zhang Yimou", i un Premi VES per la pel·lícula, "The Day After Tomorrow". Chris és un dels arquitectes originals de ILM *Alembic open source graphics exchange file format*, i va tenir l'honor de ser membre de l'Academy of Motion Pictures Arts and Sciences de la Subcomissió Tècnica d'Imatge Digital per als Premis d'Èxits Científics i Tècnics en 2013.

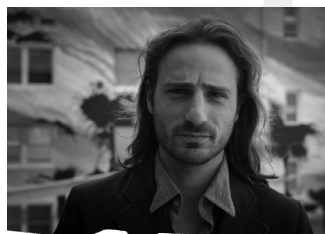
Christopher Horvath es simulation designer, digital artist y roboticist que actualmente trabaja para Google Robotics. Inicialmente, estudió ingeniería mecánica y ciencias de la informática en la Universidad de Illinois en Urbana Champaign y en la Universidad de Nueva Gales del Sur en Sydney, Australia, antes de dejarlo para dedicarse a computer graphics y a la posproducción a tiempo completo. Ha desarrollado simulaciones de fenómenos naturales para Industrial Light & Magic, Tweak Films (que también cofundó), Weta Digital, Fuel VFX, y Pixar. El increíble trabajo del equipo de Chris en Tweak Films fue reconocido por un premio de la Academia de Cine de Hong Kong por la película, "Hero de Zhang Yimou", y un Premio VES por la película, "The Day After Tomorrow". Chris es uno de los arquitectos originales de ILM Alembic open source graphics exchange file format, y tuvo el honor de ser miembro de la Academy of Motion Pictures Arts and Sciences de la Subcomisión Técnica de Imagen Digital para los Premios de Logros Científicos y Técnicos en 2013.

CONFERENCES

5.24.1

English, Catalan, Spanish

**Hair and Fur Techniques on
Maleficent's Flower Pixies**
Sala Balcó Friday 6



Stefano Giorgetti

Digital Domain

Stefano Giorgetti is an LA based VFX Technical Director currently working for Digital Domain. He recently completed Disney's feature film Maleficent where he worked as Lead Character Developer. Before that he worked for Framestore London where he specialized as Character TD on projects such as Harry Potter and Deathly Hallows, 47 Ronin, Clash of the Titans and The Chronicles of Narnia: Prince Caspian, as well as for other studios such as MPC London and Madrid's Ilion Animation Studios.

Stefano Giorgetti és director de VFX director resident a Los Angeles, que treballa actualment per a Digital Domain. Recentment ha acabat la pel·lícula "Malèfica" de Disney, on va treballar com a Lead Character Developer. Abans, va treballar per Framestore a Londres, on es va especialitzar com a Character TD en projectes com "Harry Potter i Relíquies de la Mort", "47 Ronin", "Fúria de Titanes" i "Les cròniques de Nàrnia: El príncep Caspian", així com per a altres estudis com MPC a Londres i Ilion Animation Studios a Madrid.

Stefano Giorgetti es VFX Director residente en Los Ángeles, que trabaja actualmente para el Digital Domain. Recientemente ha terminado la película "Maléfica" de Disney, donde trabajó como Lead Character Developer. Antes, trabajó para Framestore en Londres, donde se especializó como Character TD en proyectos como "Harry Potter y Reliquias de la Muerte", "47 Ronin", "Furia de Titanes" y "Las crónicas de Narnia: El príncipe Caspian", así como para otros estudios como MPC en Londres y Ilion Animation Studios en Madrid.

English, Catalan, Spanish

**Solving the Global Asset Management problem
and preparing for Cloud Rendering**
Sala Balcó Friday 6



Matt Bouchard

Prime Focus

Matt Bouchard is the Global Head of Pipeline at Prime Focus World in London, and is responsible for the management of 25 people across PFW's London, Vancouver and Mumbai facilities. Matt joined Prime Focus World in October 2012, and runs a busy department that creates and manages the technical infrastructure necessary to deal with the everexpanding client demand for Prime Focus World's services.

After receiving degrees in Electrical and Computer Engineering from University of California, Matt began his career in visual effects in 1997 at George Lucas' Industrial Light and Magic, where he spent 9 years as a Research and Development technical director, working on films such as Star Wars Episode I: The Phantom Menace (1999), The Perfect Storm (2000), AI: Artificial Intelligence (2001) and War of the Worlds (2005).

In 2005 Matt took a position as CG supervisor at Lucasfilm Animation Singapore, and was one of the first to join the new animation studio, helping to build the infrastructure that was setup to produce the Star Wars: The Clone Wars animated television show.

Following his instinct in Singapore, Matt joined Weta Digital in New Zealand in 2006 to work on the preproduction of Avatar (2009) and The Adventures of Tintin (2011) as senior technical director, before joining Prime Focus World in 2012.

Matt Bouchard és el director internacional de Pipeline a Prime Focus World a Londres, i és responsable de la gestió de 25 persones a través de PFW a Londres, Vancouver i les instal·lacions de Mumbai. Matt es va unir a Prime Focus World a l'octubre de 2012, i dirigeix un departament que crea i gestiona la infraestructura tècnica necessària per fer front a la demanda dels clients en constant expansió dels serveis de Primer Focus World.

Després de graduar-se en Enginyeria Elèctrica i Computació a la Universitat de Califòrnia, Matt va començar la seva carrera en VFX el 1997 a Industrial Light and Magic de George Lucas, on va passar 9 anys com a director tècnic de recerca i desenvolupament, treballant en pel·lícules com "Star Wars episodi I: L'amença fantasma" (1999), "La tempesta perfecta" (2000), "AI : Intel·ligència artificial" (2001) i "La guerra dels mons" (2005).

El 2005 Matt va passar a supervisor de CG a Lucasfilm Animation a Singapur, i va ser un dels primers a unir-se al nou estudi d'animació, ajudant a construir la infraestructura que va ser posada en marxa per produir "Star Wars: The Clone Wars", la sèrie de televisió animada.

Després de passar per Singapur, Matt es va unir a Weta Digital a Nova Zelanda el 2006 per treballar a la pre-producció de "Avatar" (2009) i "Les aventures de Tintín" (2011) com senior technical director, abans d'unir-se a Prime Focus World el 2012.

Matt Bouchard es el director internacional de Pipeline en Prime Focus World en Londres, y es responsable de la gestión de 25 personas a través de PFW en Londres, Vancouver y las instalaciones de Mumbai. Matt se unió a Prime Focus World en octubre de 2012, y dirige un departamento que crea y gestiona la infraestructura técnica necesaria para hacer frente a la demanda de los clientes en constante expansión de los servicios de Prime Focus World.

Después de graduarse en Ingeniería Eléctrica y Computación en la Universidad de California, Matt comenzó su carrera en VFX en 1997 en Industrial Light and Magic de George Lucas, donde pasó 9 años como director técnico de investigación y desarrollo, trabajando en películas como "Star Wars Episodio I: La amenaza fantasma" (1999), "La tormenta perfecta" (2000), "AI: Inteligencia artificial" (2001) y "La guerra de los mundos" (2005).

En 2005 Matt pasó a ser supervisor de CG en Lucasfilm Animation en Singapur, y fue uno de los primeros en unirse al nuevo estudio de animación, ayudando a construir la infraestructura que fue puesta en marcha para producir "Star Wars : The Clone Wars", la serie de televisión animada.

Tras su paso por Singapur, Matt se unió a Weta Digital en Nueva Zelanda en 2006 para trabajar en la pre-producción de "Avatar" (2009) y "Las aventuras de Tintín" (2011) como senior technical director, antes de unirse a Prime Focus World en 2012.

English, Catalan, Spanish

**Our Role in the Future of
Visual Storytelling:
Sala Auditori Friday 6**



Colin Doncaster

Peregrine Labs

Colin Doncaster has been working in the Visual Effects and Animation business for over 17 years and been credited on such films as Avatar, Harry Potter, Superman and the Lord of the Rings Trilo-gy with a tenure at Electronic Arts working on next generation technology. He now runs Peregrine Visual Storytelling Ltd. creating technology to support storytellers within the Peregrine Labs division whose clients include Pixar, ILM, Disney and Sony.

Elegant technical means of producing beautiful images is our focus and having been entrenched with large and small productions alike he has a rounded perspective to problem solving and planning.

Most recently Colin has been awarded a Technical Achievement Award from the Academy of Motion Picture Arts and Sciences for his contribution to the development of Deep Image Compositing.

Colin Doncaster ha estat treballant en la indústria del VFX i l'animació més de 17 anys en pel·lícules com "Avatar", "Harry Potter", "Superman" i "El Senyor dels Anells" a Electronic Arts treballant en tecnologies de la propera generació. Ara Dirigeix Peregrine Visual Storytelling Ltd creant tecnologies per donar suport als Storytellers dins de Peregrine Labs, per clients com Pixar, ILM, Disney i Sony.

Mitjans tècnics elegants de la producció d'imatges és el seu enfoc havent-se atrinxerat amb produccions grans i petites per igual. Té una perspectiva molt interessant respecte a la resolució de problemes i la planificació.

Recentment, Colin ha estat guardonat amb el Technical Achievement Award de la Academy of Motion Picture Arts and Sciences, per la seva contribució a l'hora de desenvolupar Deep Image Compositing.

Colin Doncaster ha estado trabajando en la industria de los VFX y la animación más de 17 años y se ha acreditado en películas como "Avatar", "Harry Potter" "Superman" y el "Señor de los Anillos" en Electronic Arts trabajando en tecnologías de la próxima generación. Ahora dirige Peregrine Visual Storytelling Ltd. creando tecnologías para apoyar a storytellers dentro de Peregrine Labs cuyos clientes incluyen a Pixar, ILM, Disney y Sony.

Medios técnicos elegantes de la producción de imágenes es su enfoque y habiéndose atrincherado con producciones grandes y pequeñas por igual tiene una interesante perspectiva en cuanto a la resolución de problemas y la planificación.

Recientemente, Colin ha sido galardonado con el Technical Achievement Award de la Academy of Motion Picture Arts and Sciences, por su contribución al desarrollo de Deep Image Compositing.

English, Catalan, Spanish

Making the VFX of *Grand Piano*
Sala Balcó Friday 6



Alex Villagrasa

Studied Film Studies at ESCAC (Universidad de Barcelona) specialising and graduation in direction.

Since the start of his career he has developed the ability to work both as a director of tv spots, videoclips and short films together with VFX supervision. He is the founder and CEO of the Barcelona postproduction company LampPost, a studio dedicated to the creation of visual effects and animation for cinema, television and commercials.

The studio also creates and develops inhouse animation and fiction projects. Alex has awards as a director for videoclip and short projects at international and national festivals, in particular Get Stuffed and videoclips for Malú and The Gallygows. In the field of visual effects he has worked on films: REC4, Grand Piano, Red Lights, REC 3, Apartment 143, Buried, REC 2, REC.

He has been nominated three times at the Goyas for best visual effects for films REC, REC2 and Buried. He won a Gaudí for best effects for his work on REC2 and also received three nominations for best effects for REC2, Buried, REC3 and Grand Piano.

He is currently in preproduction on various projects including Terry Gilliam's The Man Who Killed Don Quixote.

Va estudiar cinema a l'ESCAC (Universitat de Barcelona). Graduat en l'especialitat de direcció. Des dels inicis ha desenvolupat una doble faceta com a director d'espots, videoclips i curts, i una altra de supervisor d'efectes visuals. És fundador i CEO de l'estudi de postproducció LampPost de Barcelona. Un estudi dedicat a la creació d'efectes visuals i animació per a cinema, televisió i publicitat. L'estudi també crea i desenvolupa projectes propis d'animació i ficció. Com a director ha guanyat premis pels seus videoclips i curtsmetratges a festivals internacionals i nacionals. Destacar el seu curtsmetratge "Get Stuffed" i els videoclips per M-Clan, Malú i The Gallygows.

Al camp dels efectes visuals ha realitzat els efectes per a les pel·lícules: "REC4", "Grand Piano", "Red Lights", "REC 3", "Apartment 143", "Buried", "REC 2", "REC".

Ha estat nominat tres vegades als premis Goya en la categoria de millors efectes per la pel·lícules "REC", "REC2" i "Buried". Ha guanyat un premi Gaudí als millors efectes pel seu treball a la pel·lícula "REC2", també ha obtingut tres nominacions millors efectes per les pel·lícules "REC2", "Buried", "REC3" i "Grand Piano". Actualment treballa en preproducció de diversos projectes entre els quals destaquen "The Man Who Killed Don Quixote" de Terry Gilliam.

Cursa estudios de cine en la ESCAC (Universidad de Barcelona). Graduado en la especialidad de dirección.

Desde los inicios ha desarrollado una doble faceta como director de spots, videoclips y cortos, y otra de supervisor de efectos visuales.

Es fundador y CEO del estudio de postproducción LampPost de Barcelona. Un estudio dedicado a la creación de efectos visuales y animación para cine, televisión y publicidad. El estudio también crea y desarrolla proyectos propios de animación y ficción.

Como director ha ganado premios por sus videoclips y cortometrajes en festivales internacionales y nacionales. Destacar su cortometraje Get Stuffed y los videoclips para M-Clan, Malú y The Gallygows. En el campo de los efectos visuales ha realizado los efectos para las películas: REC4, Grand Piano, Red Lights, REC 3, Apartment 143, Buried, REC 2, REC.

Ha sido nominado tres veces en los premios Goya en la categoría de mejores efectos por la películas REC, REC2 y Buried. Ha ganado un premio Gaudí a los mejores efectos por su trabajo en la película REC2, también ha obtenido tres nominaciones a mejores efectos por las películas REC2, Buried, REC3 y Grand Piano.

Actualmente trabaja en la preproducción de varios proyectos entre los que destacan The Man Who Killed Don Quixote de Terry Gilliam.

English, Catalan, Spanish

**Double Negative on Matte
Painting and concept art in VFX**
Sala Auditori Friday 6



Jonathan Opgenhaffen Double Negative

Jonathan joined Double Negative in 2008 as a Senior 3D TD Generalist and Matte Painter and has subsequently moved into concepting, matte paint lead/supervision and VFX Art Direction. During his time at DNeg he has worked on the likes of The Bourne Legacy, Sherlock Holmes, Captain America: The First Avenger, John Carter and Man of Steel. He has most recently completed work as VFX Art Director and Matte Paint Supervisor on the Wachowski much anticipated sci fi space spectacular Jupiter Ascending.

Jonathan va unir-se a Double Negative el 2008 com a Senior 3D TD Generalist i Matte Painter. Amb el temps va canviar a concepting, mat paint lead/supervisió i, posteriorment, a la Direcció Artística de VFX. Ha completat recentment el treball com a director d'art d'efectes visuals i Matte Paint Supervisor a "Jupiter Ascending" dels Wachowski.

Jonathan se unió a Double Negative en 2008 como Senior 3D TD Generalist y Matte Painter. Con el tiempo cambió a concepting, mate paint lead/supervisión y, posteriormente, a la Dirección Artística de VFX. Ha completado recientemente el trabajo como director de arte de efectos visuales y Matte Paint Supervisor en "Jupiter Ascending" de los Wachowski.

English, Catalan, Spanish

**Arnold: Revolutionizing Physically
Based Production Rendering**
Sala Balcó Friday 6



Marcos Fajardo

Solid Angle

Marcos is the founder of Solid Angle, where he leads the development of the Arnold Renderer. Prior to that, Marcos was a visiting Software Architect at Sony Pictures Imageworks, a visiting researcher at USC's Institute for Creative Technologies under the supervision of Dr. Paul Debevec, and also consulted at various CG studios around the world. Marcos is a frequent speaker at SIGGRAPH, FMX and EGSR. His favorite sushi is engawa.

Solid Angle SL is the technology company behind the Arnold rendering software, with offices in Madrid and London and customers throughout the world including Framestore, ILM, Sony Pictures Imageworks, MPC, The Mill and Digi Pictures. Arnold was designed from the ground up to efficiently raytrace the complex geometric datasets required for feature-length CGI animation and big budget visual effects, while at the same time simplifying the pipeline, reducing the number of passes, minimizing storage requirements and greatly enhancing interactivity for lighting artists.

Marcos és el fundador de Solid Angle, on lidera el desenvolupament del Processador Arnold. Abans d'això, Marcos era arquitecte de programari a Sony Pictures Imageworks, investigador visitant a l'Institut de Tecnologies Creatives USC sota la supervisió del Dr Paul Debevec, i també consultor en diversos estudis de CG arreu del món. Marcos és un orador freqüent a SIGGRAPH, FMX i EGSR. El seu sushi preferit és engawa.

Solid Angle SL és l'empresa de tecnologia que hi ha darrere del programari de renderitzat Arnold, amb oficines a Madrid i Londres i clients a tot el món, incloent Framestore, ILM, Sony Pictures Imageworks, MPC, the Mill i DIGIC Pictures. Arnold va ser dissenyat des del principi per al ray-trace eficient dels complexos conjunts de dades geomètriques necessàries per a l'animació CGI per a llargmetratges de gran pressupost i efectes visuals, mentre que al mateix temps es simplifica el pipeline, que minimitza els requisits d'emmagatzematge i fa millorar en gran mesura la interactivitat per artistes de il·luminació.

Marcos es el fundador de Solid Angle, dónde lidera el desarrollo de Arnold Proce-sador. Antes de eso, Marcos era arquitecto de software visitante de Sony Pictures Imageworks, investigador visitante en el Instituto de Tecnologías Creativas USC bajo la supervisión del Dr. Paul Debevec, y también consultor en varios estudios de CG de todo el mundo. Marcos es un orador frecuente en SIGGRAPH, FMX y EGSR. Su sushi favorito es engawa.

Solid Angle SL es la empresa de tecnología que hay detrás del software de renderi-zado Arnold, con oficinas en Madrid y Londres y clientes en todo el mundo, inclu-yendo Framestore, ILM, Sony Pictures Imageworks, MPC, the Mill y DIGIC Pictures. Arnold fue diseñado desde el principio para el raytrace eficiente de los complejos conjuntos de datos geométricos necesarios para la animación CGI para largo-metrajés de gran presupuesto y efectos visuales, mientras que al mismo tiempo, simplificar el pipeline, lo que minimiza los requisitos de almacenamiento y hace mejorar en gran medida la interactividad para artistas de la iluminación.

English, Catalan, Spanish

**Arnold: Revolutionizing Physically
Based Production Rendering**
Sala Balcó Friday 6



Anders Langlands

Solid Angle

Anders began his career at MPC London in 2003 as a shader writer. In the intervening years he held many positions including R&D Lead, Head of Lighting and CG Supervisor, during which time he helped develop MPC's physically based lighting and shading workflow and toolset. Finally, he was VFX Supervisor for X-Men: Days of Future Past. Anders recently moved to Solid Angle where he continues to push the limits of photorealistic rendering.

Anders va començar la seva carrera a MPC Londres al 2003 com a shader writer. Al llarg dels anys, va ocupar nombrosos càrrecs, entre ells R&D Lead, Cap d'il·luminació i CG Supervisor, temps durant el qual va contribuir al desenvolupament de l'enllumenat de base física de MPC i el shading. Finalment, va ser VFX Supervisor de "X-Men: Days of Future Past". Anders va arribar recentment a Solid Angle on continua empenyent els límits del rendering fotogràfic.

Anders comenzó su carrera en MPC Londres en 2003 como shader writer. A lo largo de los años ocupó numerosos cargos, entre ellos R&D Lead, Jefe de Iluminación y CG Supervisor, tiempo durante el cual contribuyó al desarrollo de la iluminación de base física de MPC y el shading. Por último, fue VFX Supervisor de "X-Men: Days of Future Past". Anders llegó recientemente a Solid Angle en dónde continúa empujando los límites del rendering fotográfico.

English, Catalan, Spanish

Gravity

Sala Auditori Saturday 7



Nico Scapel

Framestore

Nico Scapel joined Framestore London in 2008, supervising the rigging team on over 20 award-winning projects, including Gravity, Galaxy (CG Audrey Hepburn), Iron Man 3, Harry Potter 7, Where the Wild Things Are, and 'The Tale of Despereaux' feature animation .

As the Head of Rigging, he has been at the forefront of CG Creature Technology at the studio, and is currently developing Framestore next-gen rigging pipeline, anatomy simulation, and performance capture technology for upcoming projects.

Born in Marseille, Nico holds Masters Degrees from Ecole Centrale, Ecole Normale and Stanford University with a specialization in Artificial intelligence, Graphics and Computer vision. Prior to his work at Framestore, Nico was a Lead Rigger at DreamWorks Animation in Los Angeles and San Francisco.

Nico is also a keen drummer and painter, and lives in vibrant Camden with his wife and two young children.

Nico Scapel es va unir a Framestore , Londres al 2008, supervisant el rigging team en més de 20 projectes premiats, incloent "Gravity", "Galaxy" (CG Audrey Hepburn), "Iron Man 3", "Harry Potter 7", "On viuen els monstres", i l'animació de "El valent Despereaux".

Com a cap de rigging, ha estat al dia de la CG Creature Technology a l'estudi, i a l'actualitat està desenvolupant la pròxima generació de rigging pipeline a Framestore, simulació d'anatomia, i la tecnologia de la captura d'actuació per als propers projectes .

Nascut a Marsella, Nico té títols de màsters a l'Ecole Central, Ecole Normal i a la Universitat de Stanford amb una especialització en intel·ligència artificial, gràfics i visió per ordinador. Abans del seu treball en Framestore, Nico era un Lead Rigger a DreamWorks Animation a Los Angeles i San Francisco.

Nico també és bateria i pintor, i viu a l'animat Camden amb la seva dona i dos fills petits.

Nico Scapel se uní a Framestore , Londres en 2008, supervisando al rigging team en más de 20 proyectos premiados, incluyendo "Gravity", "Galaxy" (CG Audrey Hepburn), "Iron Man 3", "Harry Potter 7", "Dónde viven los monstruos", y la animación de "El valiente Despereaux"

Como el Jefe de rigging, ha estado al día de la CG Creature Technology en el estudio, y en la actualidad está desarrollando la próxima generación de rigging pipeline en Framestore, simulación de anatomía, y la tecnología de la captura de actuación para los próximos proyectos.

Nacido en Marsella, Nico tiene títulos de masters en la Ecole Central, Ecole Normal y en la Universidad de Stanford con una especialización en inteligencia artificial, gráficos y visión por ordenador. Antes de su trabajo en Framestore, Nico era un Lead Rigger en DreamWorks Animation en Los Ángeles y San Francisco.

Nico también es batería y pintor, y vive en el animado Camden con su esposa y dos hijos pequeños.

English, Catalan, Spanish

Monsters: Dark Continent
Sala Balcó Saturday 7



Ernest Dios The Post Republic UK

Ernest's career started in 2003. Specialized in composition with The Foundry Nuke he worked on commercials for brands like Nissan, Nextel, Volkswagen and many more before starting with feature films amongst others The Sweeney, Hammer of the Gods or A Long Way Down.

Ernest trained in Barcelona at Escola de Mitjans Audiovisuals (EMAV). At present he is working as a lead compositor and set supervisor at The Post Republic.

La carrera d'Ernest va iniciar-se el 2003. Especialitzat en composició amb The Foundry Nuke, ha treballat en anuncis per a marques com Nissan, Nextel, Volkswagen i molts més abans de començar amb els llargmetratges entre els quals destaquen "The Sweeney", "Martell dels Déus" o "A Long Way Down".

També ha estat entrenant a Barcelona a l'Escola de Mitjans Audiovisuals (EMAV).

Actualment treballa com a compositor principal i set supervisor a The Post Republic.

La carrera de Ernest se inició en 2003. Especializado en composición con The Foundry Nuke, ha trabajado en anuncios para marcas como Nissan, Nextel, Volkswagen y muchos más antes de empezar con los largometrajes entre los que destacan "The Sweeney", "Martillo de los Dioses" o "A Long Way Down".

También ha estado entrenando en Barcelona en la Escuela de Mitjans Audiovisuals (EMAV).

En la actualidad trabaja como compositor principal y set supervisor en The Post Republic.

English, Catalan, Spanish

Monsters: Dark Continent
Sala Balcó Saturday 7



Christian Bull

Christian Bull is a creature designer and sculptor by day, and a fine artist and sculpture/anatomy instructor by night. He has been working in film, TV, and game production for the last 8 years, and his film credits include Man of Steel, John Carter, Captain Phillips, and the upcoming films Monsters Dark Continent and Hercules. He has taught sculpture and anatomy to some of the best character artists in the industry.

He has a BA(Hons) in Computer Animation and Visualisation, and studied sculpture at the Florence Academy of Art

Christian Bull és dissenyador de criatures i escultor de dia, i artista plàstic i professor d'escultura i anatomia de nit. Ha estat treballant en el món del cinema, la televisió i la producció de videojocs en els últims 8 anys, i els seus crèdits cinematogràfics inclouen "Man of Steel", "John Carter", "Capità Phillips", i les properes pel·lícules "Monsters: Dark Continent" i "Hèrcules". Ha estat professor d'escultura i anatomia d'alguns dels millors character artists de la indústria.

Té un BA (Hons) en Computer Animation i Visualització i va estudiar escultura a l'Acadèmia d'Art de Florència.

Christian Bull es diseñador de criaturas y escultor de día, y un artista plástico y profesor de escultura y anatomía de noche. Ha estado trabajando en el cine, la televisión y la producción de videojuegos en los últimos 8 años, y sus créditos cinematográficos incluyen "Man of Steel", "John Carter", "Capitán Phillips", y las próximas películas "Monsters: Dark Continent" y "Hércules". Ha sido profesor de escultura y anatomía de algunos de los mejores character artists en la industria.

Tiene un BA (Hons) en Computer Animation y Visualización y estudió escultura en la Academia de Arte de Florencia.

English, Catalan, Spanish

Successful creative decisions
Sala Balcó Saturday 7



Virginie Bourdin

The Art of Direction

No hi ha molts directors d'art de VFX a la indústria. Fa 10 anys, després d'una carrera inicial als dibuixos animats i a la publicitat impresa, Virginie Bourdin va esdevenir la primera VFX concept artist a Londres treballant per Moving Picture Company. Aviat es va establir el primer departament d'art de VFX, treballant amb el seu equip en més de 30 pel·lícules, com "X - MEN", "Harry Potter i les pel·lícules de Nàrnia", "Prometeu" i "El Codi Da Vinci", per anomenar només algunes. Ha treballat en nombrosos camps, portant un punt de vista de director i VFX supervisor. A Virginie sempre li ha apassionat el desenvolupament de talents artístics amb els quals treballa, fins i tot abans de treballar en VFX. Aquest interès l'ha portat a donar tallers en escoles d'animació consecutivament durant els últims 17 anys.

Aui Virginie viatja àmpliament, acaba de presentar una conferència titulada "Solving the paradox": productivity and creativity at TEDx. Ella també està desenvolupant un International expert network sobre The Art of Direction, una nova empresa de consultoria per a l'entreteniment visual.

There aren't many VFX art directors in the industry. 10 years ago, after an initial career in cartoons and print advertising, Virginie Bourdin became the first VFX concept artist in London at the time, working for the Moving Picture Company. She soon went on to establish the first VFX art department, working with her team on over 30 movies such as the XMEN, HARRY POTTER and NARNIA films, PROMETHEUS and THE DA VINCI CODE to name just a few. She has worked on numerous pitches, bringing Director's and VFX supervisor's visions to life. Virginie has always been passionate about developing the artistic talents of those who work with her even before working in VFX, an interest which has led her to give workshops in animation schools for the last 17 consecutive years.

Today Virginie travels widely; she recently presented a conference titled "solving the paradox: productivity and creativity" at TEDx. She is also developing an international expert network around The Art of Direction, a new consulting company for visual entertainment.

No hay muchos directores de arte de VFX en la industria. Hace 10 años, después de una carrera inicial en los dibujos animados y en la publicidad impresa, Virginie Bourdin se convirtió en la primera VFX concept artist en Londres para trabajar para Moving Picture Company. Pronto se estableció el primer departamento de arte de VFX, trabajando con su equipo en más de 30 películas, como "X-MEN", "Harry Potter y las películas de Narnia", "Prometeo" y "El Código Da Vinci", por nombrar sólo algunas. Ha trabajado en numerosos campos, aportando su punto de vista de director y VFX supervisor. A Virginie siempre le ha apasionado el desarrollo de los talentos artísticos con los que trabaja, incluso antes de trabajar en VFX. Ese interés la ha llevado a dar talleres en escuelas de animación consecutivamente durante los últimos 17 años.

Hoy Virginie viaja ampliamente, presentó recientemente una conferencia titulada "Solving the paradox": productivity and creativity at TEDx. Ella también está desarrollando un International expert network sobre The Art of Direction, una nueva empresa de consultoría para el entretenimiento visual.

English, Catalan, Spanish

**Cooking Beans: making
Cinesite's first animated short**
Sala Auditori Saturday 7



Eamonn Butler

Cinesite

Eamonn Butler is a renowned animation director, responsible for managing and developing Cinesite's growing animation department. He recently oversaw Cinesite's work on "Edge of Tomorrow" and is currently supervising animation for Hercules.

Previously at Double Negative, he spent six years as head of animation, building up a team from six to over 100 for John Carter. He also supervised work on a catalogue of films, including "Harry Potter and the Order of the Phoenix", "Hellboy 2", "Ironman 2" and "Paul".

Before coming to London, Eamonn spent ten years at Walt Disney Feature Animation in California. He progressed from senior animator on Fantasia 2000 to character supervisor on Dinosaur and animation supervisor for Reign of Fire, Wildfire and Chicken Little. While there, Eamonn developed and ran a curriculum and training course, which taught Disney's traditional animators to become CG animators.

Eamonn trained under veteran Disney animator David Brain at Dublin's Dun Laoghaire College of Art and Design and spent four years working as a traditional animator, storyboard artist and animation director, before switching to CG.

Eamonn Butler és un director d'animació reconegut, responsable de la gestió i el desenvolupament del departament d'animació Cinesite's, així com del seu creixement. Recentment, ha supervisat el treball realitzat per part de Cinesite a "Edge of Tomorrow", i actualment està supervisant l'animació d'"Hercules".

Anteriorment, a Double Negative, va passar sis anys com head of animation, amb un equip que va passar de 6 a més de 100 persones per "John Carter". També va supervisar el treball de catàleg de pel·lícules com "Harry Potter i l'Ordre del Fénix", "Hellboy 2", "Ironman 2" i "Paul".

Abans d'arribar a Londres, Eamonn va passar deu anys a Walt Disney Feature Animation a Califòrnia. Va passar de ser senior animator a "Fantasia 2000", character supervisor a "Dinosaure" i animation supervisor a "L'imperi del foc", "Wildfire" i "Chicken Little". Un cop allà, Eamonn va desenvolupar i publicar un pla d'estudis i un curs de formació, que va ensenyar als animadors tradicionals de Disney a convertir-se en animadors CG.

Eamonn va ser format pel veterà animador de Disney David Brain a Dun Laoghaire College of Art and Design de Dublín, va passar quatre anys treballant com animador, storyboard artist i animation director abans de canviar a CG.

Eamonn Butler es un reconocido animation director, responsable de la gestión y el desarrollo del animation department de Cinesite. Recientemente coordinó el trabajo de Cinesite en "Edge of Tomorrow" y actualmente está supervisando la animación de "Hércules".

Anteriormente, en Double Negative, pasó seis años como head of animation, creando un equipo de 6 a más de 100 personas para "John Carter". También supervisó el trabajo de catálogo de películas, incluyendo "Harry Potter y la Orden del Fénix", "Hellboy 2", "Ironman 2" y "Paul".

Antes de llegar a Londres, Eamonn pasó diez años en Walt Disney Feature Animation en California. Pasó de ser senior animator en "Fantasia 2000", a character supervisor en "Dinosaurio" y el animation supervisor en "El imperio del fuego", "Wildfire" y "Chicken Little". Una vez allí, Eamonn desarrolló y publicó un plan de estudios y un curso de formación, que enseñó a los animadores tradicionales de Disney a convertirse en animadores CG.

Eamonn fue formado por el veterano animador de Disney David Brain en Dun Laoghaire College of Art and Design de Dublín, pasó cuatro años trabajando como animador, storyboard artist y animation director antes de cambiar a CG.

English, Catalan, Spanish

**How to be an animator
and still be happy**

Sala Balcó Saturday 7

Alvise Avati



Born and bred in Rome, Alvise studied fine art at high school and at the Academy of Fine Arts. He subsequently began his career as a character animator during which he has worked on movies as King Kong, Avatar and Transformers amongst others, for the biggest companies in the industry. (Weta Digital, ILM, Double Negative, MPC, Cinesite).

At the same time as doing his day job, he's also been developing personal projects; ideas for short movies and commercials. He wrote, directed and animated two mock commercials: Coca-Cola vs Pepsi and Haynes Beans Commercial (the last one with Cinesite).

Alvise is currently working at ILM London and still writing and directing commercial and video clips as well as personal work.

Nascut i criat a Roma, Alvise va estudiar Belles Arts a l'institut i a l'Acadèmia de Belles Arts. Posteriorment, va començar la seva carrera com a character animator treballant en pel·lícules com "King Kong", "Avatar" i "Transformers", entre altres, per a les companyies més grans de la indústria. (Weta Digital, ILM, Double Negative, MPC i Cinesite).

Al mateix temps que fa la seva feina dia a dia, també ha estat desenvolupant projectes personals; idees per pel·lícules i anuncis publicitaris. Va escriure, dirigir i animar dos anuncis simulats: "Coca-Cola vs Pepsi" i "Haynes Beans Comercial" (aquest últim amb Cinesite).

Alvise es troba actualment treballant a ILM a Londres i segueix escrivint i dirigint anuncis i videoclips, així com treballs personals.

Nacido y criado en Roma, Alvise estudió Bellas Artes en el insituto y en la Academia de Bellas Artes. Posteriormente, comenzó su carrera como character animator trabajando en películas como "King Kong", "Avatar" y "Transformers", entre otras, para las compañías más grandes de la industria. (Weta Digital, ILM, Double Negative, MPC y Cinesite).

Al mismo tiempo que hace su trabajo día a día, también ha estado desarrollando proyectos personales; ideas para películas y anuncios publicitarios. Escribió, dirigió y animó dos anuncios simulados: "Coca-Cola vs Pepsi" y "Haynes Beans Comercial" (éste último con Cinesite).

Alvise se encuentra actualmente trabajando en ILM en Londres y sigue escribiendo y dirigiendo anuncios y videoclips, así como trabajos personales.

English, Catalan, Spanish

MPC presents: Animating Godzilla
Sala Auditori Saturday 7



Ferran Domenech

MPC

Ferran is Animation Supervisor for MPC Vancouver. He has worked on feature film Animation for more than 12 years, starting at MPC as a Character Animator in 2002 to work on Harry Potter and the Prisoner of Azkaban and Lara Croft: Tomb Raider. Since then Ferran has lead teams on a number of high profile movies including The Da Vinci Code, Disney's The Lone Ranger and Prometheus.

Ferran és animation supervisor a MPC Vancouver. Ha treballat a llargmetratges d'animació durant més de 12 anys, començant a MPC com animador de personatges l'any 2002 per a "Harry Potter i el presoner d'Azkaban" i "Lara Croft: Tomb Raider". Des de llavors Ferran té lead teams en una sèrie de pel·lícules d'alt perfil, incloent "El Codi Da Vinci", i les pel·lícules de Disney "The Lone Ranger" i "Prometheus".

Ferran es animation supervisor en MPC Vancouver. Ha trabajado en largometrajes de animación durante más de 12 años, empezando en MPC como animador de personajes en el año 2002 para "Harry Potter y el prisionero de Azkaban" y "Lara Croft: Tomb Raider". Desde entonces Ferran tiene lead teams en una serie de películas de alto perfil, incluyendo "El Código Da Vinci", y las películas de Disney "The Lone Ranger" y "Prometheus".

OPEN CONFERENCES

2021

Routes into the VFX industry Claustre Thursday 5



Garreth Gaydon

Escape Studios

Showreel clinic: Garreth will be happy to provide feedback on showreels. Please visit him on the exhibitor stand on Friday.

Garreth Gaydon has dedicated the last ten years of his career towards recruitment in visual effects (VFX) and the games industry. Before joining Escape Studios in 2009, Garreth was responsible for sourcing talented CG artists for AAA games studios such as Rockstar, Ubisoft and EA. Now he heads up the Student Recruitment team here at Escape, a premier visual effects academy with 12 years specialised experience in creating world-class, studio-ready talent.

Having studied Animation at Teeside University, Garreth understands the level of commitment required to make it in the industry. Over the years, Garreth has helped hundreds of aspiring VFX artists kick-start their careers, many of whom are now senior artists in their chosen field.

Maintaining strong ties with a network of CG studios in London and world-wide, Garreth is a driving force behind Escape's mission to train the next generation of VFX stars in the computer graphics industry. His deep-rooted knowledge and understanding of the industry makes him a crucial part of the team – assisting students and graduates in their quest to becoming professional CG artists in film, TV, games and commercials.

Showreel clinic: Garreth estarà encantat de proporcionar feedback sobre showreels. Si us plau visiteu-lo a l'estand expositor divendres.

Garreth Gaydon ha dedicat els últims deu anys de la seva carrera a reclutar personal per als efectes visuals (VFX) i la indústria dels videojocs. Abans d'unir-se a Escape Studios a 2009, Garreth era responsable de trobar CG artists de talent per importants estudis de videojocs com Rockstar, Ubisoft i EA. Ara encapçala l'equip de Reclutament d'Estudiants aquí a Escape, una acadèmia d'efectes visuals de primera classe amb 12 anys d'experiència especialitzada en la creació i preparació d'únics talents.

Després d'haver estudiat Animació a la Universitat de Teeside, Garreth entén el nivell de compromís que es requereix per tenir èxit a la indústria. Amb els anys, Garreth ha ajudat a centenars d'aspirants a artistes dels VFX a donar inici a la seva carrera, molts dels quals són ara els artistes d'alt nivell en el camp triat.

Mantenint forts llaços amb una xarxa de CG studios a Londres i a tot el món, Garreth és una força impulsora darrere de la missió de Escape per formar la propera generació d'estrelles dels VFX a la indústria dels gràfics per ordinador. El seu coneixement i comprensió profundament arrelada de la indústria, fa d'ell una part crucial de l'equip – ajudar els estudiants i ja titulats en la seva recerca per convertir-se en professionals CG artists en cinema, televisió, jocs i publicitat.

Showreel clinic: Garreth estará encantado de proporcionar feedback sobre showreels. Por favor visítenlo en el stand expositor el viernes.

Garreth Gaydon ha dedicado los últimos diez años de su carrera a reclutar personal para los efectos visuales (VFX) y la industria de los videojuegos. Antes de unirse a Escape Studios en 2009, Garreth era responsable de encontrar CG artists de talento para importantes estudios de videojuegos como Rockstar, Ubisoft y EA. Ahora encabeza el equipo de Reclutamiento de Estudiantes aquí en Escape, una academia de efectos visuales de primera clase con 12 años de experiencia especializada en la creación y la preparación de talentos únicos.

Después de haber estudiado Animación en la Universidad de Teeside, Garreth entiende el nivel de compromiso que se requiere para tener éxito en la industria. Con los años, Garreth ha ayudado a cientos de aspirantes a artistas de los VFX a dar inicio a su carrera, muchos de los cuales son ahora los artistas de alto nivel en el campo elegido.

Manteniendo fuertes lazos con una red de CG studios en Londres y en todo el mundo, Garreth es una fuerza impulsora detrás de la misión de Escape para formar a la próxima generación de estrellas de los VFX en la industria de los gráficos por ordenador. Su conocimiento y comprensión profundamente arraigada de la industria, hace de él una parte crucial del equipo – ayudar a los estudiantes y ya titulados en su búsqueda para convertirse en profesionales CG artists en cine, televisión, juegos y publicidad.

**Tradition and Modernity:
Academic Art welcomes the Digital Era**
Claustre Friday 6



David Masson

Barcelona Academy of Art

David Masson was born in Pennsylvania (USA) but spent the majority of his childhood in France and Spain. He currently lives in Barcelona where he gives classes in the digital art department at the Barcelona Academy of Art.

He began his artistic training in the Fine Art faculty at Barcelona but quickly left to study in Florence, when he was accepted, in 2012, at the Florence Academy of Art, one of the best training schools for artists based on techniques of the 20th century masters. There he honed his knowledge of drawing, painting and academic sculpture.

Between 2010 and 2013 David worked as an illustrator, concept artist and freelance designer for various companies and private clients.

David Masson va néixer a Pennsilvània (Estats Units) però va passar la majoria de la seva infància entre França i Espanya. Actualment viu a Barcelona, on imparteix classes al departament d'art digital de la Barcelona Academy of Art.

Va començar la seva formació artística a la Facultat de Belles Arts a Barcelona però ràpidament va marxar a estudiar a Florència, quan va ser acceptat al 2012 a la Florence Academy of Art, una de les millors escoles que forma artistes basant-se en les tècniques pròpies dels mestres del segle XIX. Aquí va enfortir el seu coneixement en dibuix, pintura, i escultura acadèmica.

Entre 2010 i 2013 David va treballar com a il·lustrador, concept artist, i dissenyador freelance per a diverses companyies i particulars.

David Masson nació en Pensilvania (Estados Unidos) pero paso la mayoría de su infancia entre Francia y España. Actualmente vive en Barcelona, donde imparte clases en el departamento de arte digital de la Barcelona Academy of Art.

Empezó su formación artística en la Facultad de Bellas Artes en Barcelona pero rápidamente se marchó a estudiar a Florencia, cuando fue aceptado en 2012 en la Florence Academy of Art, una de las mejores escuelas que forma artistas basándose en las técnicas propias de los maestros del siglo XIX. Ahí fortaleció su conocimiento en dibujo, pintura, y escultura académica.

Entre 2010 y 2013 David trabajo como ilustrador, concept artist, y diseñador freelance para varias compañías y particulares.

**Tradition and Modernity:
Academic Art welcomes the Digital Era
Claustre Friday 6**



Terra Chapman

Barcelona

of Art

Terra Chapman is originally from San Diego, California. She began her training in the studio of Bulgarian artist Dimitar Krustev, who encouraged her to learn the classical style as the basis of pictorial representation.

At 12 years old Terra began accepting commissions of landscapes. At 15 she travelled to Italy to study painting at the Angel Academy of Art where she also taught classes. After graduating, she studied at the Florence Academy of Art where she finished her training in 2011. Following this she also studied in Florence at the Russian Academy of Art and following a completely different method which enriched her knowledge of drawing and classical painting.

Throughout her academic training, she has exhibited different works in galleries and institutions including the museum Annigoni in Florence and la Medlin Art Gallery in Lessburg, Virginia. In 2014 she moved to Barcelona where she works as a teacher of anatomy, drawing and painting at the Barcelona Academy of Art.

Terra Chapman va néixer a San Diego, Califòrnia. Quan era molt petita va entrar al programa d'estudis del búlgar Dimitar Krustev, de qui va rebre les seves primeres lliçons i qui va motivar la jove promesa a aprendre de la tradició clàssica com a base i punt de partida de la seva producció pictòrica.

Terra va començar acceptant encàrrecs als 12 anys d'edat, des de retrats a composicions paisatgístiques. Als 15 anys va viatjar a Itàlia per estudiar el programa de pintura a la Angel Academy of Art, on també va impartir classes com a professora. Després de graduar-se, va iniciar el programa d'estudis de la Florence Academy of Art on va finalitzar la seva formació el 2011. A partir d'avors, va continuar estudiant a Florència a la Russian Academy of Art, seguint un mètode acadèmic totalment diferent que va enriquir el seu coneixement del dibuix i pintura clàssica.

Al llarg dels seus anys de formació acadèmica, ha realitzat diferents mostres i exposicions del seu treball a diverses galeries d'art i centres institucionals, com ara el Museu Annigoni de Florència i la Medlin Art Gallery de Lessburg, Virgínia. El 2014 es trasllada a Barcelona, on treballa com a professora d'anatomia, dibuix i la pintura de la Barcelona Academy of Art.

Terra Chapman nació en San Diego, California. A muy temprana edad ingresó en el estudio del búlgaro Dimitar Krustev, de quien recibió sus primeras lecciones y quien motivó a la joven promesa a aprender de la tradición clásica como base y punto de partida de su producción pictórica.

Terra empezó aceptando encargos a los 12 años de edad, desde retratos a composiciones paisajísticas. A los 15 años viajó a Italia para estudiar el programa de pintura en la Angel Academy of Art, donde también impartió clases como profesora. Tras graduarse, inició el programa de estudios de la Florence Academy of Art donde finalizó su formación en 2011. A partir de entonces, continuó estudiando en Florencia en la Russian Academy of Art, siguiendo un método académico totalmente distinto que enriqueció su conocimiento del dibujo y la pintura clásica.

A lo largo de sus años de formación académica, ha realizado diferentes muestras y exposiciones de su trabajo en varias galerías de arte y centros institucionales, incluyendo el museo Annigoni de Florencia y la Medlin Art Gallery de Lessburg, Virginia. En 2014 se muda a Barcelona, donde trabaja como profesora de anatomía, dibujo y pintura de la Barcelona Academy of Art.

**RenderGPU on Witchcraft:
A postmortem**
Claustre Friday 6



Carlos Fernández

Moonbite Games

Carlos Fernández Fernández is a creative director and project manager of the new generation, with more than 20 years experience in multiplatform productions.

His work as project manager and technical director includes the animated feature "Witchcraft" (2013) and he wrote, directed and produced the short animated film "Morti" (2013). Screenwriting and directing credits include the animated graphic novel "Grial", he directed animated versions of "Quotidiania Delirante" by Miguelanxo Prado for the iPad/iPhone (2010), as well as supervising the post production and visual effects on "La Salazón" (2013), and the animation productions previously mentioned.

In addition to audiovisual production, Carlos Fernández has written, directed and project managed many interactive productions for worldwide distribution. Including, amongst others, "Zombeers" (2014) for SONY® PlayStation3 and "My Fireplace" (2012) for Nintendo®, Wii as well as titles such as "E.L.E." (2009) for PC and "The Papalux" for iPad/iPhone (2012).

He is currently project managing the short animated 2D film "For Sale" by Ángel de la Cruz and is directing and writing "SKIZO" videogames.

Carlos Fernández Fernández és un director creatiu i project manager de nova generació, amb més de 20 anys d'experiència en produccions multiplataforma.

Ha estat project manager i director tècnic del llargmetratge d'animació "Witchcraft" (2013) i director, guionista i productor del curtmetratge, també d'animació, "Morti" (2013). Guionista i director de la novel·la gràfica animada "Grial", director de les versions animades de "Quotidiania Delirante" de Miguelanxo Prado dutes iPad/iPhone (2010), així com a supervisor de postproducció i efectes especials de la minisèrie "La Salazón" (2013), i de les esmentades produccions d'animació.

A més d'aquesta experiència en producció audiovisual, Carlos Fernández és director, guionista i project manager de diverses produccions interactives de distribució mundial, entre les que destaquen "Zombeers" (2014) per PlayStation3 de SONY® i "My Fireplace" (2012) per Wii de Nintendo®, a més de títols com "E.L.E." (2009) per a PC o "The Papalux" per iPad/iPhone (2012).

Actualment és project manager del curtmetratge d'animació 2D "For Sale" d'Ángel de la Cruz i director i guionista dels videojocs "SKIZO".

Carlos Fernández Fernández es un director creativo y project manager de nueva generación, con más de 20 años de experiencia en producciones multiplataforma.

Ha sido project manager y director técnico del largometraje de animación "Witchcraft" (2013) y director, guionista y productor del cortometraje, también de animación, "Morti" (2013). Guionista y director de la novela gráfica animada "Grial", director de las versiones animadas de "Quotidiania Delirante" de Miguelanxo Prado llevadas a iPad/iPhone (2010), así como supervisor de postproducción y efectos especiales de la miniserie "La Salazón" (2013), y de las mencionadas producciones de animación.

Además de esta experiencia en producción audiovisual, Carlos Fernández es director, guionista y project manager de diversas producciones interactivas de distribución mundial, entre las que destacan "Zombeers" (2014) para PlayStation3 de SONY® y "My Fireplace" (2012) para Wii de Nintendo®, además de títulos como "E.L.E." (2009) para PC o "The Papalux" para iPad/iPhone (2012).

En la actualidad es project manager del cortometraje de animación 2D "For Sale" de Ángel de la Cruz y director y guionista de los videojuegos "SKIZO".

Star Wars: The history of VFX
Claustre Friday 6



Ángel Sala

Festival de

Born in Barcelona 47 years ago, Aurelio Ángel Sala Corbí holds a Law degree as well as being a screenwriter and film critic.

He co-founded Fantastic Magazine and currently works on prestigious publications such as "Imágenes de Actualidad" and "Dirigido Por" amongst others. In the 1980s he started to work with the Sitges Festival (now known as Sitges, Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya) of which he became director in 2001. He has continued the artistic development of the festival, basing it around a quality programme focused on fantasy films and with close ties to the film industry and institutions.

Ángel Sala is the author of publications such as "Martin Scorsese: la perversión del clasicismo", "Godzilla y compañía", "Tiburón: necesitamos un barco más grande", "Satoshi Kon: sueños e imágenes de un Japón probable", and "El cine fantástico español" amongst many other books and choral works. As a screenwriter, he has written "Rottweiler" and "Beneath Still Waters", both for Filmax Fantastic Factory. He is currently developing various projects both as a screen writer and producer.

Ángel also gives classes, seminars and courses at the Universidad Ramón Llull and ESCAC amongst other institutions.

Nascut a Barcelona fa 47 anys, és llicenciat en Dret, crític i escriptor cinematogràfic i guionista. Va ser cofundador de la revista Fantastic Magazine, i actualment col·labora en publicacions de prestigi com "Imatges d'Actualitat" i "Dirigido por", entre d'altres.

Als anys 80 comença a col·laborar amb el Festival de Sitges (actualment Sitges, Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya), arribant a ser director del mateix al 2001. Des de llavors continua desenvolupant una línia artística basada en una programació de qualitat enfocada al cinema fantàstic i una estreta relació amb la indústria cinematogràfica i les institucions.

Àngel Sala és autor de llibres de cinema com "Martin Scorsese: la perversió del classicisme", "Godzilla i companyia", "Tauró: necessitem un vaixell més gran", "Satoshi Kon: somnis i imatges d'un Japó probable", i "El cinema fantàstic espanyol" entre molts títols i col·laboracions en obres corals. Com a guionista ha escrit per a cinema "Rottweiler" i "Beneath Still Waters", ambdues per a la Fantastic Factory de Filmax, desenvolupant en aquests moments diversos projectes com a guionista i productor associat.

També exerceix una important activitat acadèmica, impartint cursos, seminaris i optatives a la Universitat Ramon Llull o a l'ESCAC entre d'altres.

Nacido en Barcelona hace 47 años, es licenciado en Derecho, critico y escritor cinematográfico y guionista. Fue cofundador de la revista Fantastic Magazine, y actualmente colabora en publicaciones de prestigio como "Imágenes de Actualidad" i "Dirigido Por", entre otras.

En los años 80 comienza a colaborar con el Festival de Sitges (actualmente Sitges, Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya), llegando a ser director del mismo en 2001. Desde entonces continúa desarrollando una línea artística basada en una programación de calidad enfocada en el cine fantástico y una estrecha relación con la industria cinematográfica y las instituciones.

Ángel Sala es autor de libros de cine como "Martin Scorsese: la perversión del clasicismo", "Godzilla y compañía", "Tiburón: necesitamos un barco más grande", "Satoshi Kon: sueños e imágenes de un Japón probable", y "El cine fantástico español", entre otros muchos títulos y colaboraciones en obras corales. Como guionista ha escrito para el cine "Rottweiler" y "Beneath Still Waters", ambas para la Fantastic Factory de Filmax, desarrollando en estos momentos varios proyectos como guionista y productor asociado.

También ejerce una importante actividad académica, impartiendo cursos, seminarios y optativas en la Universidad Ramón Llull o ESCAC entre otras.

Industry trends: VFX
Claustre Friday 6



Juan Salazar

The Foundry

Juan Salazar is a Bachelor of Arts (BA) in Computer Animation, Media Arts and VFX at the Art Institute of Fort Lauderdale (AIFL), USA (2004) and Master of Arts (MA) in Film and Television digital Post Production (2008) at the National Film and Television School (NFTS) in London. For the last 10 years he has worked in Colombia, USA and UK as an animation director, compositor, colorist and VFX supervisor in companies such as The Mill and The Picture Production Company among many others. While working in London he has also taught Nuke and Maya at the NFTS and Escape Studios. For the last two years he has worked as a Creative Specialist at the Foundry, giving training and advice to companies around the world on how to implement The Foundry software into their pipelines.

Juan Salazar va obtenir el seu grau universitari en Animació a ordinador, Mitjans Visuals i VFX a l'Institut d'Art de Fort Lauderdale (AIFL), USA (2004) i el seu Màster en Arts en Postproducció per a Cinema i Televisió Digital (2008) a l'Escola Nacional de Cinema i Televisió de Londres (NFTS). Ha treballat a Colòmbia, USA i Anglaterra durant els últims 10 anys, desenvolupant activitats com a director d'animació, compositor, colorista i supervisor de VFX a companyies com The Mill i The Picture Production Company, entre d'altres. Durant la seva estada a Londres, va ser, també, professor de Nuke i Maya a NFTS i a Escape Studios. Durant els últims dos anys ha exercit com Especialista Creatiu a la companyia The Foundry, amb seu a Londres, on realitza assessories i entrenament per a companyies a nivell mundial en la implementació dels productes de The Foundry.

Juan Salazar obtuvo su grado universitario en Animación a ordenador, Medios Visuales y VFX en el Instituto de Arte de Fort Lauderdale (AIFL), USA (2004) y su Máster en Artes en Postproducción para Cine y Televisión Digital (2008) en la Escuela Nacional de Cine y Televisión de Londres (NFTS). Ha trabajado en Colombia, USA e Inglaterra durante los últimos 10 años, desarrollando actividades como director de animación, compositor, colorista y supervisor de VFX en compañías como The Mill y The Picture Production Company, entre otras. Durante su estancia en Londres, fue, también, profesor de Nuke y Maya en NFTS y en Escape Studios. En los últimos dos años se ha desempeñado como Especialista Creativo en la compañía The Foundry, con sede en Londres, dónde realiza asesorías y entrenamiento para compañías a nivel mundial en la implementación de los productos de The Foundry.

Día de Muertos: A journey into the overseas collaboration to share the story of the worlds mightiest tradition
Claustre Saturday 7



Carlos Gutiérrez

Metacube

Carlos Gutierrez is head of Metacube, a 100% Mexican company established in 2002 in Guadalajara City, Jalisco, as a response to the growing demand for digital audiovisual productions in Mexico.

Over time, Metacube has specialized in digital animation and visual effects for film and TV. The crew utilizes the latest digital technologies to obtain visually stunning results with worldclass quality that exceed their customers' expectations.

Metacube's expertise in digital productions for film and TV ads and other interactive media, paired with it's ongoing quest for seeking Mexican original talent and innovative ideas, positions their company as a leader in the Animation and VFX industry of the country.

Carlos Gutiérrez és el cap de Metacube, una empresa 100% mexicana fundada el 2002 a la ciutat de Guadalajara, Jalisco, com una resposta a la creixent demanda de produccions audiovisuals digitals a Mèxic.

Amb el temps, Metacube s'ha especialitzat en l'animació digital i VFX per a cinema i TV. L'equip utilitza les últimes tecnologies digitals per obtenir resultats visualment impressionants, amb qualitat de classe mundial que excedeixen les expectatives dels seus clients.

L'experiència de Metacube en produccions digitals per a cinema i televisió anuncis i altres mitjans de media interactiva, s'ajunten amb la seva permanent recerca de talent original, mexicà i idees innovadores, posiciona a la companyia com una líder a la indústria de l'animació i VFX del país.

Carlos Gutiérrez es el jefe de Metacube, una empresa 100% mexicana fundada en 2002 en la ciudad de Guadalajara, Jalisco, como una respuesta a la creciente demanda de producciones audiovisuales digitales en México.

Con el tiempo, Metacube se ha especializado en la animación digital y VFX para cine y TV. El equipo utiliza las últimas tecnologías digitales para obtener resultados visualmente impresionantes, con calidad de clase mundial que exceden las expectativas de sus clientes.

La experiencia de Metacube en producciones digitales para cine y televisión anuncios y otros media interactiva, se juntan con su permanente búsqueda de talento original, mexicano e ideas innovadoras, posiciona a la compañía como una líder en la industria de la animación y VFX del país.

Virtual Studio: Realtime
recreation of settings in 3D.
Claustre Saturday 7

i-real Studios + Leonard Blum

Leonard Blum®



i-real Animation Studios is a VFX and digital postproduction studio for film and commercials with branches in Madrid, Barcelona, Portugal, Peru and Chile.

Leonard Blum is a photographic postproduction studio using CGI tools. In addition, Leonard Blum is also the Barcelona headquarters of i-real Studios where it looks after Recruiting and Training for the company.

i-real Animation Studios és un estudi d'efectes visuals i post-producció digital per a cinema i publicitat. Amb seu a Madrid, Barcelona, Portugal, Perú i Xile.

Leonard Blum és un estudi de post-producció fotogràfica, que utilitza eines CGI. Dirigeixen el departament de Recruiting & Training d'i-real Studios a Barcelona.

i-real Animation Studios es un estudio de efectos visuales y postproducción digital para cine y publicidad. Tienen sedes en Madrid, Barcelona, Portugal, Perú y Chile.

Leonard Blum es un estudio de postproducción fotográfica, que utiliza herramientas CGI. Dirigen el departamento de Recruiting & Training de i-real Studios en Barcelona.

Web GL Studio
Claustre Saturday 7

Josep Blat UPF



Josep Blat has taught Computer Sciences at the Universidad Pompeu Fabra (UPF) since 1998 where he leads a research group on interactive technology for human-computer interaction, e-learning and 3D graphics. (<http://gti.upf.edu>) He has coordinated various european R&D projects. At UPF he has been head of the Information and Communication Technologies Department (Departamento de Información y Tecnologías de la Comunicación) and the Advanced Technical School (Escuela Técnica Superior), also being a founder of both. He has an advanced degree in Mathematics from the Universitat de València (1979), a doctorate from Heriot-Watt University, Edinburgh in 1985, a post-doc from the Université Paris-Dauphine and he was also head of the Mathematics and Computation department at the Universitat de Les Illes Balears 1988-1994.

Josep Blat ha estat professor de Ciències de la Computació a la Universitat Pompeu Fabra (UPF), de Barcelona, des de 1998, on dirigeix un grup d'investigació en tecnologies interactives per a la interacció humà-ordinador, e-learning i els gràfics 3D (<http://gti.upf.edu>). Ha coordinat diversos projectes de R+D europeus. A la UPF ha estat director del Departament d'Informació i Tecnologies de la Comunicació i l'Escola Tècnica Superior, sent un dels fundadors de tots dos. Té un grau avançat en Matemàtiques per la Universitat de València (1979), un doctorat de la Universitat Heriot-Watt, Edimburg, el 1985, un post-doc form de la Université Paris-Dauphine, i va ser director del Departament de Matemàtiques i Computació a la Universitat de les Illes Balears 1988-1994.

Josep Blat ha sido profesor de Ciencias de la Computación en la Universidad Pompeu Fabra (UPF), de Barcelona, desde 1998, dónde dirige un grupo de investigación en tecnologías interactivas para la interacción humano-computadora, e-learning y los gráficos 3D (<http://gti.upf.edu>). Ha coordinado diversos proyectos de R&D europeos. En la UPF ha sido director del Departamento de Información y Tecnologías de la Comunicación y la Escuela Técnica Superior, siendo uno de los fundadores de ambos. Tiene un grado avanzado en Matemáticas por la Universitat de València (1979), un doctorado de la Universidad Heriot-Watt, Edimburgo, en 1985, un post-doc form de la Université Paris-Dauphine, y fue director del Departamento de Matemáticas y Computación en la Universitat de Les Illes Balears 1988-1994.

Web GL Studio
Claustre Saturday 7



Alun Evans UPF

Alun Evans is a post-doctoral researcher at the Interactive Technologies Group, Universitat Pompeu Fabra (UPF) in Barcelona. After completing his PhD at University College London, Alun moved to Barcelona to pursue post-doctoral research in 3D graphics and character animation, and since has worked in several projects involved in the production of 3D graphics and videogames, specifically for the internet. Currently he is actively researching new methodologies for fast transfer of 3D assets over the web, and lectures in several degree-level courses related to Computer Graphics and Videogame production.

Alun Evans és un investigador post-doctorat en el grup de tecnologies interactives, Universitat Pompeu Fabra (UPF) de Barcelona. Després de completar el seu doctorat a la University College London, Alun es va traslladar a Barcelona per dedicar-se a la investigació post-doctoral en gràfics 3D i animació de personatges i, des d'aleshores, ha treballat en diversos projectes relacionats amb la producció de gràfics en 3D i videojocs, específicament per a Internet. Actualment està investigant noves metodologies per a la ràpida transferència d'actius en 3D a través d'Internet, i dóna conferències a diversos cursos a nivell de grau relacionats amb la computació gràfica i la producció de videojocs.

Alun Evans es un investigador post-doctorado en el grupo de tecnologías interactivas, Universitat Pompeu Fabra (UPF) de Barcelona. Después de completar su doctorado en la University College London, Alun se trasladó a Barcelona para dedicarse a la investigación post-doctoral en gráficos 3D y animación de personajes y, desde entonces, ha trabajado en varios proyectos relacionados con la producción de gráficos en 3D y videojuegos, específicamente para Internet. Actualmente está investigando nuevas metodologías para la rápida transferencia de activos en 3D a través de Internet, y da conferencias en varios cursos a nivel de grado relacionados con la computación gráfica y la producción de videojuegos.

Web GL Studio
Claustre Saturday 7



Javi Agenjo UPF

Javi Agenjo is a teacher and researcher at Universitat Pompeu Fabra. He specialises in real time graphics and videogame technology, having written code for 3D graphics on different platforms and with different purposes. He has recently been focusing on 3D web technology and especially on tools for improving workflow using web technology.

Javi Agenjo és investigador i professor de la Universitat Pompeu Fabra. S'especialitza en gràfics en temps real i en la tecnologia de videojocs, i ha codificat molts gràfics 3D en diferents plataformes i amb diferents propòsits. Recentment, s'ha centrat en les tecnologies 3D per a web, especialment en eines per millorar els fluxos de treball utilitzant les tecnologies web.

Javi Agenjo es investigador y profesor de la Universitat Pompeu Fabra. Se especializa en gráficos en tiempo real y en la tecnología de videojuegos, y ha codificado muchos gráficos 3D en diferentes plataformas y con diferentes propósitos. Recientemente, se ha centrado en las tecnologías 3D para web, especialmente en herramientas para mejorar los flujos de trabajo utilizando las tecnologías web.



Hints for applicants
Claustre Thursday 5
Ender's Game
Claustre Saturday 7

Sergio Jiménez Post 23

Sergio is founder of Post23, a VFX, Animation and Post-Production house, based in Barcelona. Post 23 participates on award-winning animation, moving image, music and all kinds of digital projects for feature films, advertising, TV and the video games industries.

Recent work includes: Sci fi feature Enders Game, animated feature Justin and the Knights of Valour, as well as numerous commercials for clients such as Nike amongst others.

Sergio és el fundador de Post23, una companyia de VFX, animació i postproducció amb seu a Barcelona. Han col·laborat amb animacions i a tota mena de projectes digitals per a cinema, televisió, publicitat i videojocs.

Els seus darrers treballs inclouen "Ender's Game", "Justin and the Knights of Valour" així com nombrosos anuncis per a clients com Nike, entre d'altres.

Sergio es el fundador de Post23, una compañía de VFX, animación y post-producción con sede en Barcelona. Han colaborado en animaciones y todo tipo de proyectos digitales para películas, televisión, videojuegos y publicidad.

Sus últimos trabajos incluyen "Ender's Game", "Justin and the Knights of Valour", así como numerosos anuncios para clientes como Nike, entre otros.

Presentation 3D Wire 2014
Claustre Sunday 8



Jose Luis Farias Gómez

3D Wire

Jose Luis Faris Gómez is the found and creator of the Spanish audiovisual production company Paramotion films which has been dedicated to animation, event organisation, digital postproduction and audiovisual training since 2002. He has been director and creator of festival Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media 3D Wire since 2009 and on the panel of various initiatives such as the Festival de Animación de Reinosa, Animar and Cromafest, Concurso Internacional de Animación y Efectos Visuales in Mexico, both recently launched. He is the codirector of FIAM Festival Internacional de Animación de Medellín in Columbia and been a judge at various other international film festivals such as Festival Internacional del Cortometraje de Animación de Roanne 2010, Francia; Mecal 2011, Festival Internacional de Cortometrajes de Barcelona; Animabasauri 2011, Festival Internacional de Cine de Animación de Basauri – Bizcaia, Festival Internacional de Jóvenes Realizadores de Granada 2011 y Festival de Cortometrajes de Aguilar de Campoo 2012, amongst others. He collaborates with numerous universities and schools such as the Universidad de Valladolid and the University of Athens in Atlanta and as 3D Wire, with Cartoon, Asociación Europea del Cine de Animación. He recently organised the Spanish delegation of videogame companies at Cartoon Games Lyon, the TIC Cultura events with the Junta de Castilla and Leon and gave the course "Creatividad aplicada a las nuevas tecnologías. Videojuegos, publicidad y marketing: proyecto de advergaming para plataformas móviles" at the Universidad de Valladolid.

José Luis Farias Gómez és fundador i creador de la productora audiovisual espanyola Paramotion Films, dedicada al cinema d'animació, l'organització d'esdeveniments, la postproducció digital i la formació audiovisual, des de l'any 2002. És director i creador del Mercat Internacional d' Animació, Videojocs i New Media 3D Wire des de 2009 i assessor de diverses iniciatives com el Festival d'Animació de Reinosa, Animar i Cromafest, Concurs Internacional d'Animació i Efectes Visuals de Mèxic, tots dos de recent creació. És codirector de FIAM, Festival Internacional d'Animació de Medellín, a Colòmbia, i ha estat jurat a diversos festivals de cinema internacionals com el Festival Internacional del Curtmetratge d'Animació de Roanne 2010, França; Mecal 2011, Festival Internacional de Curtmetratges de Barcelona; Animabasauri 2011, Festival Internacional de Cinema d'Animació de Basauri - Biscaia, Festival Internacional de Joves Realitzadors de Granada 2011 i Festival de Cortometrajes d'Aguilar de Campoo 2012, entre d'altres. Col·labora amb nombroses universitats i escoles com la Universitat de Valladolid i la Universitat de Athens a Atlanta i, des de 3D Wire, amb Cartoon, Associació Europea del Cinema d'Animació. Recentment ha organitzat la delegació espanyola d'empreses de videojocs a Cartoon Games Lió, les jornades TIC Cultura amb la Junta de Castella i Lleó i impartit el curs "Creativitat aplicada a les noves tecnologies. Videojocs, publicitat i màrqueting: projecte d'advergaming per a plataformes mòbils" a la Universitat de Valladolid.

José Luis Farias Gómez es fundador y creador de la productora audiovisual española Paramotion Films, productora dedicada al cine de animación, la organización de eventos, la postproducción digital y la formación audiovisual, desde el año 2002. Es director y creador del Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media 3D Wire desde 2009 y asesor de diversas iniciativas como el Festival de Animación de Reinosa, Animar y Cromafest, Concurso Internacional de Animación y Efectos Visuales de México, ambos de reciente creación. Es codirector de FIAM, Festival Internacional de Animación de Medellín, en Colombia, y ha sido jurado en diversos festivales de cine internacionales como Festival Internacional del Cortometraje de Animación de Roanne 2010, Francia; Mecal 2011, Festival Internacional de Cortometrajes de Barcelona; Animabasauri 2011, Festival Internacional de Cine de Animación de Basauri – Bizcaia, Festival Internacional de Jóvenes Realizadores de Granada 2011 y Festival de Cortometrajes de Aguilar de Campoo 2012, entre otros. Colabora con numerosas universidades y escuelas como la Universidad de Valladolid y la Universidad de Athens en Atlanta y, desde 3D Wire, con Cartoon, Asociación Europea del Cine de Animación. Recientemente ha organizado la delegación española de empresas de videojuegos en Cartoon Games Lyon, las jornadas TIC Cultura con la Junta de Castilla y León e impartido el curso "Creatividad aplicada a las nuevas tecnologías. Videojuegos, publicidad y marketing: proyecto de advergaming para plataformas móviles" en la Universidad de Valladolid.

The History of VFX
Claustre Sunday 8



Xes Vilà

FX Animation

Xes Vilà is the owner and Technical Director of Barcelona FX Animation 3D school, an internationally recognised centre for training in 3D, VFX and Video-games. Xes is also the cofounder and VFX supervisor for "3 Monos VFX", a company made up of artists and technicians with experience in the postproduction process for film and commercials. In addition, he has produced 3D for TV i in the Dominican Republic for 10 years. At SEAT as head of 3D animation, and creator of the multimedia area in the virtual simulation department (Aerodynamics, Crash Test, Pedestrian Protection, Driving, Chassis Rigidity etc), he created a pipeline unique to the sector to translate simulation results to animation programmes 3D Maya and Lightwave to carry out realistic 3D simulations.

Xes Vilà és propietari i Director Tècnic de FX ANIMATION Barcelona 3D SCHOOL, centre reconegut internacionalment en la formació d'Animació 3D, VFX i Videojocs. Xes ha estat també cofundador i supervisor d'efectes visuals de "3 Monos VFX", companyia d'artistes i tècnics amb una gran experiència en tot el procés de la postproducció digital per a Cinema i Publicitat. També va treballar a República Dominicana fent 3D per TV i, durant 10 anys, va estar a SEAT com a responsable d'animació 3D i creador de l'àrea de multimèdia dins del departament simulacions virtuals (Aerodinàmica, Crash Test, Pedestrian Protection, Conducció, Rigidesa de la Carrosseria, etc...), creant un pipeline, únic en el sector, per traspassar els resultats de les dades de simulació als programes d'animació 3D Maya i Lightwave per fer visualitzacions 3D realistes.

Xes Vilà es propietario y Director Técnico de FX ANIMATION Barcelona 3D SCHOOL, centro reconocido internacionalmente en la formación de Animación 3D, VFX y Videojuegos. Xes ha sido también cofundador y supervisor de efectos visuales de "3 Monos VFX", compañía de artistas y técnicos con una gran experiencia en todo el proceso de la postproducción digital para Cine y Publicidad. También trabajó en la República Dominicana haciendo 3D para TV y, durante 10 años, estuvo en SEAT como responsable de animación 3D y creador del área de multimedia dentro del departamento simulaciones virtuales (Aerodinámica, Crash Test, Pedestrian Protection, Conducción, Rigidez de la Carrocería, etc...), creando un pipeline, único en el sector, para traspasar los resultados de los datos de simulación a los programas de animación 3D Maya y Lightwave para hacer visualizaciones 3D realistas.

SPECIAL EVENTS

Design to Previs
Claustre Thursday 5



Daniel Gregoire

Halon

As the founder and CEO of HALON, Daniel Gregoire has been the Previs Supervisor for leading directors on some of the most exciting projects in the last decade beginning with four years at JAK Films with George Lucas for Star Wars Episode II and III and THX 1138. Under the HALON banner, he has lead high profile projects such as War of the Worlds and Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull with Steven Spielberg, The Spiderwick Chronicles with Mark Waters, The Last Air-bender with M. Night Shyamalan, John Carter with Andrew Stanton, Cowboys & Aliens with Jon Favreau, World War Z with Marc Forster and Star Trek Into Darkness with JJ Abrams. Dan recently wrapped on Cosmos: A Space Odyssey, the long awaited series sequel to Carl Sagan's groundbreaking documentary series. In addition, Dan and HALON have worked on numerous commercials and films for such companies as DreamWorks Animation, Apple, The Mill, Method/RIOT, Kia, NBC and AMD. Dan has supervised Visual Effects and is developing several internal projects for future release. Dan is also a founding member and Treasurer of the Previs Society.

Fundador i CEO de HALON, Daniel Gregoire ha estat el Previs Supervisor per als directors d'alguns dels projectes més emocionants dels últims deu anys que comencen amb quatre anys a JAK Films amb George Lucas per "Star Wars Episodi II i III" i "THX 1138". Sota la el nom de HALON, té projectes d'alt perfil com "La guerra dels mons" i "Indiana Jones i el Regne de la Calavera de Cristall" amb Steven Spielberg, "Les cròniques de Spiderwick" amb Mark Waters, "The Last Airbender" amb M. Night Shyamalan, "John Carter" amb Andrew Stanton, "Cowboys & Aliens" de Jon Favreau, "Guerra Mundial Z" amb Marc Forster i "Star Trek a la foscor" amb JJ Abrams. Dan recentment ha acabat "Cosmos : Una odissea de l' espai", la seqüela de la tan esperada sèrie documental pionera de Carl Sagan. A més, Dan i HALON han treballat a nombrosos anuncis publici-taris i pel·lícules per a companyies com DreamWorks Animation, Apple, The Mill, Mètode/RIOT, Kia, NBC i AMD. Dan ha supervisat VFX i està desenvolupant diversos projectes interns per a la propera versió. Dan és també membre fundador i tesorero de la Previs Society.

Como fundador y CEO de HALON, Daniel Gregoire ha sido el Previs Supervisor para los directores de algunos de los proyectos más emocionantes los últimos diez años que comi-enzan con cuatro años en JAK Films con George Lucas para "Star Wars Episodio II y III" y "THX 1138". Bajo la el nombre de HALON, tiene proyectos de alto perfil como "La guerra de los mundos" e "Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal" con Steven Spielberg, "Las crónicas de Spiderwick" con Mark Waters, "The Last Airbender" con M. Night Shyamalan, "John Carter" con Andrew Stanton, "Cowboys & Aliens" de Jon Favreau, "Guerra Mundial Z" con Marc Forster y "Star Trek en oscuridad" con JJ Abrams. Dan recientemente terminó "Cosmos: Una odisea del espacio", la secuela de la tan esperada serie documental pionera de Carl Sagan. Además, Dan y HALON han trabajado en numerosos anuncios publicitarios y películas para compañías como DreamWorks Animation, Apple, The Mill, Método/RIOT, Kia, NBC y AMD. Dan ha supervisado VFX y está desarrollando varios proyectos internos para la próxima versión. Dan es también miembro fundador y tesorero de la Previs Society.

Design to Previs
Claustre Thursday 5



Ryan Church

Ryan Church and Daniel Gregoire will take the audience through their workflow and give a unique insight into the filmmaking process. From early concept work through to finished animatics this talk will present a recent history of the collaboration between Dan, Ryan and some of Hollywood's leading directors. For the second part there will be a real time demonstration of their workflow starting with an original Church concept model and ending with Gregoire Animating and editing a short scene which includes the Church design. While parts of the demo will be pre-made Church and Gregoire will open their bag of tricks to the audience and show what it takes to create an idea and deliver it through to the cinema screen.

Ryan Church i Daniel Gregoire portaran a l'audiència a través del seu treball i li donaràn una visió única al procés de filmació. Des del treball inicial fins a animatics acabats, aquesta xerrada presentarà la història d'una recent col·laboració entre Dan, Ryan i alguns dels principals directors de Hollywood. A la segona part hi haurà una demostració en temps real del seu treball començant amb un original concept model de Church i acabant amb Gregoire animant i editant una escena curta, que inclou el disseny de Church. Mentre que les peces de la demo estaran fetes prèviament, Church i Gregoire obriran la seva bossa de trucs a l'audiència i mostraran el que es necessita per crear una idea i lliurar-la a través de la pantalla de cinema.

Ryan Church y Daniel Gregoire llevarán a la audiencia a través de su trabajo y le dará una visión única del proceso de filmación. Del trabajo inicial hasta animatics acabados, esta charla presentará la historia de una reciente colaboración entre Dan, Ryan y algunos de los principales directores de Hollywood. En la segunda parte habrá una demostración en tiempo real de su trabajo empezando con un original concept model de Church y terminando con Gregoire animando y editando una escena corta, que incluye el diseño de Church. Mientras que las piezas de la demo estarán hechas previamente, Church y Gregoire abrirán su bolsa de trucos a la audiencia y mostraran lo que se necesita para crear una idea y entregarla a través de la pantalla de cine.

Barcelona Arts Academy Live Art
Claustre Friday 6 and Saturday 7

Academic Drawing

Figure drawing is the basis of all good draftsmanship and, for this reason, drawing from life is the backbone of our training process. In the Academic Drawing students analyse the figure using the Sight-Size method. Each pose will be sustained for a specific amount of time, under the same light conditions, allowing the student to accurately observe and understand the figure. In these exercises students learn how to approach and capture in a straight forward manner a complicated subject such as the human form. By reducing this difficult puzzle of lines, value shapes and anatomical details into simple straight marks, students learn to tackle and control any figure or even different subject matters, regardless of how daunting they might appear. Students also explore how to create atmosphere and how to 'turn form in space' (how to give the illusion of three-dimensionality in a drawing) by focusing on edge handling to approximate a life-like light impression.

El dibuix de figures és la base de tota bona delineació i, per aquesta raó, el dibuix de la vida és la columna vertebral del nostre procés de formació. Al dibuix acadèmic els estudiants analitzen la figura utilitzant el mètode Sight-Size. Cada postura es mantindrà durant un període específic de temps, en les mateixes condicions de llum, el que permet a l'alumne observar i comprendre amb exactitud la figura. En aquests exercicis els estudiants aprenen com apropar-se i capturar d'una manera real un tema complicat com la forma humana. Al reduir aquest difícil trencaclosques de línies, formes de valor i els detalls anatòmics a marques rectes simples, els estudiants aprenen a fer front i a controlar qualsevol figura o fins i tot diferents matèries, independentment del que podria semblar descoratjador. Els estudiants també exploren com crear l'atmosfera i com "convertir la forma en l'espai" (com donar la il·lusió de tridimensionalitat en un dibuix), centrant-se en el maneig de la vora per aproximar-se a una impressió de llum realista.

El dibujo de figuras es la base de toda buena delineación y, por esta razón, el dibujo de la vida es la columna vertebral de nuestro proceso de formación. En el dibujo académico los estudiantes analizan la figura utilizando el método Sight-Size. Cada pose se mantendrá durante un período específico de tiempo, en las mismas condiciones de luz, lo que permite al alumno observar y comprender con exactitud la figura. En estos ejercicios los estudiantes aprenden cómo acercarse y capturar de una manera real un tema complicado como la forma humana. Al reducir este difícil rompecabezas de líneas, formas de valor y los detalles anatómicos en marcas rectas simples, los estudiantes aprenden a hacer frente y controlar cualquier figura o incluso diferentes materias, independientemente de lo que podría parecer desalentador. Los estudiantes también exploran cómo crear la atmósfera y cómo "convertir la forma en el espacio" (cómo dar la ilusión de tridimensionalidad en un dibujo), centrándose en el manejo del borde para aproximarse a una impresión de luz realista.

Barcelona Arts Academy Live Art
Claustre Friday 6 and Saturday 7

Dynamic sketching

At the Academy of Art in Barcelona we also work a modern, "anti-academic" drawing, where concepts of spontaneity and freedom are basic in the practice of these exercises. All rigidity, analytical calculations and control exercised is changed in favour of the creativity originated in the right hemisphere of the brain. Exercises for dynamic sketching consist of short rhythmic sequences of poses performed by a live model in a continuous movement. The student will experience and learn concepts of spontaneity together with the awakening of a more impulsive and creative way of drawing for the description of a continuous representation of motion. Concepts of gesture and spontaneous representation of what you feel as a result of what you are observing are basic in these sessions.

A l'Acadèmia d'Art de Barcelona també treballem un dibuix modern "anti-acadèmic", on els conceptes de l'espontaneïtat i la llibertat són bàsics a la pràctica d'aquests exercicis. Tota rigidesa i càlculs analítics es canvien a favor de la creativitat originada a l'hemisferi dret del cervell. Exercicis per al dibuix dinàmic consisteixen en seqüències rítmiques curtes de postures realitzades per un model en viu en un moviment continu. L'alumne experimenta i aprèn conceptes d'espontaneïtat juntament amb el despertar d'una manera més impulsiva i creativa de dibuix per a la descripció d'una representació contínua de moviment. Conceptes de gest i de representació espontània del que sents, com a resultat del que s'està observant, són bàsics en aquestes sessions.

En la Academia de Arte de Barcelona también trabajamos un dibujo moderno "anti-académica", donde los conceptos de la espontaneidad y la libertad son básicos en la práctica de estos ejercicios. Toda rigidez y cálculos analíticos se cambian a favor de la creatividad originada en el hemisferio derecho del cerebro. Ejercicios para el dibujo dinámico consisten en secuencias rítmicas cortas de poses realizadas por un modelo en vivo en un movimiento continuo. El alumno experimenta y aprende conceptos de espontaneidad junto con el despertar de una manera más impulsiva y creativa de dibujo para la descripción de una representación continua de movimiento. Conceptos de gesto y de representación espontánea de lo que sientes, como resultado de lo que se está observando, son básicos en estas sesiones.

Barcelona Arts Academy Live Art
Claustre Friday 6 and Saturday 7

Concept Art

Once the student masters the representation of gesture, proportions and the particular body type of the nude model in a simple manner, s/he will be able to draw/paint/sculpt the human figure dressed with particular costumes. In these exercises students will apply their knowledge of academic techniques to describe a whole scene in which the human figure is placed. It is, then, a more conceptual piece of art, in which the background is merged with the customized character, so the students reinforce concepts such as composition, proportions, edges or the importance of the relation between figure and background.

Quan l'estudiant faci la representació dels gestos, les proporcions i el tipus de cos del model nu d'una manera simple, serà capaç de dibuixar/pintar/esculpir la figura humana vestida amb costums particulars. En aquests exercicis, els estudiants aplicaran els seus coneixements de tècniques acadèmiques per descriure tota una escena en què es col·loca la figura humana. És, doncs, una peça més conceptual de l'art, en el qual el fons es fusiona amb el caràcter personalitzat, per a que els alumnes reforcin conceptes com la composició, proporcions, vores o la importància de la relació entre figura i fons.

Quando el estudiante haga la representación de los gestos, las proporciones y el tipo de cuerpo del modelo desnudo de una manera simple, será capaz de dibujar/pintar/esculpir la figura humana vestida con costumbres particulares. En estos ejercicios, los estudiantes aplicarán sus conocimientos de técnicas académicas para describir toda una escena en la que se coloca la figura humana. Es, pues, una pieza más conceptual del arte, en el que el fondo se fusiona con el carácter personalizado, para que los alumnos refuercen conceptos como la composición, proporciones, bordes o la importancia de la relación entre figura y fondo.

Light Doodling for kids:
Drawing with lights
Sala Balcó Sunday 8



el
Bombeto

Bombeto

Can you imagine having a light sabre like Star Wars or a magic wand like Harry Potter? Or being able to shoot rays from your eyes like Kame Hame in Son Goku? We invite you to take part in El Bombeto's very special workshop "Lightdoodling"! A free workshop open to everyone!

"T'imagines tenir un sable làser com els de Star Wars o llençar conjurs amb una vareta com en Harry Potter? I si poguessis disparar raigs per els ulls o fer un Kame Hame com en Son Goku? Us convidem a participar a la versió més especial del taller de "Lightdoodling" de El Bombeto! Un taller gratuït per a tothom!

Te imaginas tener una espada láser cómo en Star Wars? O lanzar conjuros con una varita mágica cómo Harry Potter? Si pudieses disparar rayos con los ojos o hacer un Kame Hame como Son Goku? Os invitamos a participar en la versión más especial del taller de "Lightdoodling" de El Bombeto, un taller gratuito para todo el mundo.



Animation workshop for families
Sala Auditori Sunday 8



Pepon Negre

Degree in Fine Art (University of Barcelona)
 Art Teacher - Departament d'Ensenyament - Generalitat de Catalunya
 Teacher trainer.
 Creator of educational materials.
 Apple Distinguished Educator 2013.

Llicenciat en Belles Arts (Universitat de Barcelona)
 Professor de Dibuix - Departament d'Ensenyament - Generalitat de Catalunya
 Formador de professorat.
 Creador de materials educatius.
 Apple Distinguished Educator 2013.

Licenciado en Bellas Artes (Universidad de Barcelona).
Profesor de Dibujo - Departamento de Enseñanza - Generalidad de Cataluña.
Formador de profesorado.
Creador de materiales educativos.
Apple Distinguished Educator 2013.

TALLER 1 - FLIPBOOK

With only a few bits of paper, a pencil and a good idea we can give life to our pictures with the oldest and simplest procedure. We animate with one finger!

Amb només uns quants paperets i un llàpis i una bona idea podem donar moviment als nostres dibuixos amb el procediment més antic i senzill. Amb un dit fem l'animació!

Con sólo unos cuantos papelitos y un lápiz y una buena idea podemos dar movimiento a nuestros dibujos con el procedimiento más antiguo y sencillo. ¡Con un dedo hacemos la animación!

TALLER 2 - MOIRÉ

As if by magic, a few lines begin to create movement from our drawing and acetate using Moiré's optical tricks... amazing!

Per art de màgia unes quantes línies comencen a crear el moviment aprofitant les interferències òptiques de Moiré a partir del nostre dibuix i un acetat... increïble!

Por arte de magia, unas cuantas líneas comienzan a crear el movimiento aprovechando las interferencias ópticas de Moiré a partir de nuestro dibujo y un acetato... increíble!

TALLER 3 - STOPMOTION

We become movie directors for a while as we create our first animated short film with the help of the iPad. Silence! Camera! Action!

Durant una estona ens convertim en directors/es de cinema per crear el nostre primer curtmetratge d'animació amb l'ajuda de l'iPad. Silenci! Càmera! Acció!!

Durante un rato nos convertimos en directores/as de cine para crear nuestro primer cortometraje de animación con la ayuda del iPad. Silencio! Cámara! Acción!

JOB FAIR

2021

London, UK

First Floor Friday 6 and Saturday 7



FRAMESTORE

Founded in London in 1986, Framestore now employs more than 700 people across London, New York, LA and Montreal. It has won numerous international accolades, including the visual effects Academy Awards (Oscar) and Bafta in 2008 for the Golden Compass and again in 2014 for Alfonso Cuarón's Gravity. As the visual effects company behind countless extraordinary moments for both film and advertising, from the iconic Guinness Surfer commercial to the award-winning opening title sequence for Skyfall, the chances are you will know its work.

The company writes, produces, directs, animates and colour grades for its advertising clients. It can also craft interactive installations and digital experiences. It is a pioneer of real-time animation, giving brands such as Beats by Dre and Coca-Cola the ability to create commercials instantly. Recent film work includes the Coen Brothers' Inside Llewyn Davis, José Padilha's RoboCop and the up-coming Jupiter Ascending, Guardians of the Galaxy and Paddington Bear.

Creada a Londres el 1986, Framestore té més de 700 treballadors arreu del món: Londres, New York, Los Àngeles i Montreal. Ha guanyat nombrosos premis internacionals, incloent-hi un Oscar i un Bafta d'efectes visuals el 2007 per "The Golden Compass", i un altre el 2014 per "Gravity", d'Alfonso Cuarón. Com empresa d'efectes visuals trobem grans moments extraordinaris a la seva trajectòria tan en cinema com en publicitat, des del mític anunci de Guinness Surfer fins a la galardonada seqüència de "Skyfall", segurament ja coneixes alguns dels seus treballs.

Framestore escriu, produeix, dirigeix, anima i pinta per als seus clients de publicitat. Però també és capaç de crear instal·lacions interactives i experiències digitals. És pionera en l'animació real, donant la possibilitat a marques com Beats by Dre i Coca-cola la possibilitat de crear anuncis al moment. Entre els seus treballs més recents hi trobem la pel·lícula dels germans Coen "Inside Llewyn Davis", "RoboCop" de José Padilha i pròximament "Jupiter Ascending", "Guardians of the Galaxy" i "Paddington Bear".

Creada el 1986 en Londres, Framestore tiene más de 700 trabajadores en todo el mundo: Londres, New York, LA i Montreal. Ha ganado numerosos premios internacionales, incluyendo un Oscar i un Bafta de efectos especiales por "The Golden Compass" en 2008, y también en 2014 por "Gravity" de Alfonso Cuarón. Como empresa de efectos especiales cuenta con momentos extraordinarios en su trayectoria tanto en cine como en publicidad, desde el mítico anuncio de Guinness Surfer hasta la galardonada secuencia de "Skyfall", seguramente ya conoces su trabajo.

La empresa escribe, produce, dirige, anima y colorea para sus clientes de publicidad. También puede crear instalaciones interactivas y experiencias digitales. Es pionera en la animación real, dando la posibilidad a marcas como Beats by Dre y Coca-cola la capacidad de crear sus anuncios al momento. Sus trabajos más recientes incluyen la película de los hermanos Coen, "Inside Llewyn Davis", "RoboCop" de José Padilha y próximamente "Jupiter Ascending", "Guardians of the Galaxy" y "Paddington Bear".

London, UK

First Floor Friday 6 and Saturday 7

MPC

MPC

MPC has been one of the global leaders in VFX for over 25 years and counting, with industry-leading facilities in London, Vancouver, Montréal, Los Angeles, New York, Amsterdam, Bangalore and Mexico City.

MPC Film serve the international movie industry by bringing the vision of some of the world's most creative film makers to life. Their global teams are involved at every stage of the creative process, from initial concept art to final compositing and stereoscopic workflow, creating everything from awesome creatures and breathtaking environments to futuristic spaceships and explosive destruction sequences.

In 2013 MPC won an Academy Award for their contribution to Ang Lee's Life of Pi and are the lead studio on Gareth Edward's highly anticipated Godzilla, Bryan Singer's X - Men: Days of Future Past and Marvel's Guardians of the Galaxy. Other movies in production include Maleficent, Exodus, Into the Woods, Frankenstein, Jersey Boys and Cinderella.

www.moving-picture.com

MPC ha estat un dels líders mundials dels VFX durant més de 25 anys i continua, sent líder en instal·lacions amb oficines a Londres, Vancouver, Montreal, Los Angeles, Nova York, Amsterdam, Bangalore i Ciutat de Mèxic.

MPC Film serveix a la indústria del cinema internacional portant una visió, d'alguns dels cineastes més creatius del món, a la vida. Els seus equips globals estan involucrats en totes les etapes del procés creatiu, des de l'art del concepte inicial fins a la composició final i el flux de treball estereoscòpic. La creació de tot, des d'increïbles criatures i entorns impressionants a les naus espacials futuristes i seqüències de destrucció d'explosius.

El 2013 MPC va guanyar un Oscar per la seva contribució a "La Vida de Pi" d'Ang Lee, i són l'estudi de l'esperada "Godzilla" de Gareth Edward, "X - Men" de Bryan Singer: "Dies del Futur Passat" i "Guardians de la Galàxia" de Marvel. Altres pel·lícules en producció inclouen "Malèfica", "Èxode", "Into the Woods", "Frankenstein", "Jersey Boys" i "Ventafocs".

MPC ha sido uno de los líderes mundiales en VFX durante más de 25 años, líder en instalaciones con oficinas en Londres, Vancouver, Montreal, Los Ángeles, Nueva York, Amsterdam, Bangalore y Ciudad de México.

MPC Film sirve a la industria del cine internacional llevando una visión, de algunos de los cineastas más creativos del mundo, a la vida. Sus equipos globales están involucrados en todas las etapas del proceso creativo, desde el arte el concepto inicial hasta la composición final y el flujo de trabajo estereoscópico. La creación de todo, desde impresionantes criaturas y entornos impresionantes a las naves espaciales futuristas y secuencias de destrucción de explosivos.

En 2013 MPC ganó un Oscar por su contribución a "La Vida de Pi" de Ang Lee, y son el estudio en la muy esperada "Godzilla" de Gareth Edward, "X - Men" de Bryan Singer: "Días del Futuro Pasado" y "Guardianes de la Galaxia" de Marvel. Otras películas en producción incluyen "Maléfica", "Éxodo", "Into the Woods", "Frankenstein", "Jersey Boys" y "Cenicienta".

London, UK

First Floor Friday 6 and Saturday 7



Founded in 1975 by George Lucas, Industrial Light & Magic (ILM) is the leading effects facility in the world with offices in San Francisco, Singapore, Vancouver and London. The company serves the motion picture, commercial production and themed attraction industries. ILM has set the standard for visual effects, creating some of the most stunning images in the history of film. At the forefront of the digital revolution, ILM continues to break new ground in visual effects and in the process, has been honored with 15 Academy Awards for Best Visual Effects and received 26 Scientific and Technical Achievement Awards. In addition, the company's first animated feature film, Rango, directed by Gore Verbinski won the Oscar for Best Animated Film in 2012.



INDUSTRIAL
LIGHT & MAGIC
L O N D O N

Fundada al 1975 per George Lucas, Industrial Light & Magic (ILM) és l'empresa d'efectes líder al món, amb oficines a San Francisco, Singapur, Vancouver i Londres. La companyia presta serveis a pel·lícules, produccions comercials i a les indústries d'atracció temàtica. ILM ha establert l'estàndard per als efectes visuals, creant algunes de les imatges més impressionants de la història del cinema. A la revolució digital, ILM continua obrint nous camins en efectes visuals i, en el procés, ha estat guardonada amb 15 premis de l'Acadèmia als Millors Efectes Visuals i va rebre 26 Premis al Assoliment Científicotècnics. A més, la primera pel·lícula animació de la companyia, "Rang", dirigida per Gore Verbinski, va guanyar l'Oscar a la Millor Pel·lícula d'Animació el 2012.

Fundada en 1975 por George Lucas, Industrial Light & Magic (ILM) es la empresa de efectos líder en el mundo, con oficinas en San Francisco, Singapur, Vancouver y Londres. La compañía presta servicios a películas, producciones comerciales y a las industrias de atracción temática. ILM ha establecido el estándar para los efectos visuales, creando algunas de las imágenes más impresionantes de la historia del cine. En la revolución digital, ILM continúa abriendo nuevos caminos en efectos visuales y, en el proceso, ha sido galardonada con 15 premios de la Academia a los Mejores Efectos Visuales y recibió 26 Premios al Logro Científico-Técnicos. Además, la primera película animación de la compañía, "Rango", dirigida por Gore Verbinski, ganó el Oscar a la Mejor Película de Animación en 2012.

Madrid - Barcelona, Spain

First Floor Friday 6 and Saturday 7

i-real Studios Leonard Blum

Leonard Blum®

i-real Animation Studios is a VFX and digital postproduction studio for film and commercials with branches in Madrid, Barcelona, Portugal, Peru and Chile.

Leonard Blum is a photographic postproduction studio using CGI tools. In addition, Leonard Blum is also the Barcelona headquarters of i-real Studios where it looks after Recruiting and Training for the company.

i-real Animation Studios és un estudi d'efectes visuals i postproducció digital per a cinema i publicitat. Amb seu a Madrid, Barcelona, Portugal, Perú i Xile.

Leonard Blum és un estudi de postproducció fotogràfica, que utilitza eines CGI. Dirigeixen el departament de Recruiting & Training d'i-real Studios, amb estudis a Barcelona.

i-real Animation Studios: Es un estudio de efectos visuales y postproducción digital para cine y publicidad. Tienen sedes en Madrid, Barcelona, Portugal, Perú y Chile.

Leonard Blum: Estudio de postproducción fotogràfica, que utiliza herramientas CGI. Dirigen el departamento de Recruiting & Training de i-real Studios, siendo sede de los estudios Barcelona.



i - r e a l
S T U D I O S

Barcelona, Spain

First Floor Friday 6 and Saturday 7



Moonbite games

Moonbite Games & Animation is a young dynamic European studio which started life in 2010 at the University of Santiago under the name Spin Off. Today it is located in Barcelona and dedicated to animation and the development of multi platform video games.

Moonbite's latest animation work includes the feature length "Witchcraft" (2013) and the short film "Morti" (shortlisted for the Goya awards 2013). Other work includes an adaptation for iPad of the animated shot "The Brave Tin Soldier" and "La Flor más grande del mundo". (Nominated for a Goya 2005) as well as part of the graphic novel "Quotidianía Delirante" by Miguelanxo Prado.

On the interactive Side, Moonbite has headed up, amongst other titles, production of the video game "Zombeer" (2014) for SONY® PlayStation3, video game "Papalux" (iPad), the animated series "¿Y por qué?" and the animated graphic novel "Grial" for the iPad.

Moonbite is currently involved in the production of the animated short "For Sale" by Ángel de la Cruz as well as video games "SKIZO" and "near-death experience".

Moonbite Games & Animation és un estudi europeu jove i dinàmic fundat el 2010 a la Universitat de Santiago com a Spin Off. Actualment ubicat a Barcelona i es dedica a l'animació i al desenvolupament de videojocs multiplataforma.

L'equip de Moonbite posseeix la doble experiència com a estudi d'animació i de videojocs multiplataforma (Playstation3, Wii, iPad/iPhone, etc), a més d'haver participat en la postproducció i realització de VFX en diverses produccions.

Resultat final: un equip amb un sòlid perfil artístic i alts coneixements tècnics.

Com a estudi d'animació, Moonbite ha realitzat en els últims dos anys el llargmetratge d'animació "Witchcraft" (2013) i el curtmetratge "Morti" (seleccionat als Goya 2013). Així com l'adaptació per iPad dels curtmetratges d'animació "The Brave Tin Soldier" i "La Flor més gran del món" (nominat als Goya 2005) i la novel·la gràfica "Quotidianía Delirant" de Miguelanxo Prado.

Moonbite Games & Animation es una joven y dinámico estudio Europeo, fundado en 2010 en la Universidad de Santiago como Spin Off; actualmente está ubicado en Barcelona y dedicado a la animación y al desarrollo de videojuegos multiplataforma.

El equipo de Moonbite posee la doble experiencia como estudio de animación y de videojuegos multiplataforma (Playstation3, Wii, iPad/iPhone, etc.), además de haber participado en la postproducción y realización de FX en varias producciones.

Resultado final: un equipo con un sólido perfil artístico y bastos conocimientos técnicos.

Como estudio de animación, Moonbite ha realizado en los últimos dos años el largometraje de animación "Witchcraft" (2013) y el cortometraje "Morti" (seleccionado a los Goya 2013). Así como la adaptación para iPad de los cortometrajes de animación "The Brave Tin Soldier" y "La Flor más grande del mundo" (nominado en los Goya 2005) y de parte de la novela gráfica "Quotidianía Delirante" de Miguelanxo Prado.

EXHIBITORS

5.24.1

Shapes and Patterns

Friday 6, Saturday 7 and Sunday 8



Jean Claude Nouchy

Jean Claude spent his early life trying to escape from the Italian Alps, where he was born and grew up, and finally headed to the big cities to chase his dream, Computer Graphics and Visual Effects. He began his professional life by teaching in Milan and, after few years in production, he moved to London where he worked for Realise Studio, Framestore, Double Negative, Cinesite, Microsoft and now Inky mind. He mainly focuses on natural phenomena and destruction.

39 years later, he now tries to go back to those mountains, or any place where he's able to disconnect from the hectic life, every time he gets the chance to, to take photographs.

Photography has been a very influencing passion in his life, and follows a constantly changing path, but most importantly is what he considers a "safe place to relax his mind".

His photography is the pure reflection of the way he looks around, captured by geometric shapes and blurred forms.

Jean Claude va passar els seus primers anys tractant d'escapar dels Alps italians, on va néixer i créixer, finalment, es va dirigir a les grans ciutats per perseguir el seu somni, Computer Graphics and Visual Effects. Va començar la seva carrera professional ensenyant a Milà i, després d'uns anys en la producció, es va traslladar a Londres, on va treballar a Realise Studio, Framestore, Double Negative, Cinesite, Microsoft i ara Inky mind. Es centra principalment en els fenòmens i la destrucció natural.

39 anys més tard, ara tracta de tornar a aquestes muntanyes, o a qualsevol lloc on sigui capaç de desconnectar de l'agitada vida i, cada vegada que té l'oportunitat, aprofita per fer fotografies.

La fotografia ha estat una passió molt influent en la seva vida, i segueix una trajectòria de canvi constant, però el més important és el que ell considera un "lloc segur on descansar la seva ment".

La seva fotografia és el pur reflex de la manera com mira al seu voltant, capturat per les formes geomètriques i formes borroses.

Jean Claude pasó sus primeros años tratando de escapar de los Alpes italianos, donde nació y creció, finalmente se dirigió a las grandes ciudades para perseguir su sueño, Computer Graphics and Visual Effects. Comenzó su carrera profesional enseñando en Milán y, después de unos años en producción, se trasladó a Londres, donde trabajó en Realise Studio, Framestore, Double Negative, Cinesite, Microsoft y ahora Inky mind. Él se centra principalmente en los fenómenos y la destrucción natural.

39 años más tarde, ahora trata de volver a esas montañas, o a cualquier lugar en el que sea capaz de desconectar de la agitada vida y, cada vez que tiene la oportunidad, se pone a hacer fotografías.

La fotografía ha sido una pasión muy influyente en su vida, y sigue una trayectoria de constante cambio, pero lo más importante es lo que él considera un "lugar seguro donde descansar su mente".

Su fotografía es el puro reflejo de la forma en que mira a su alrededor, capturado por las formas geométricas y formas borrosas.

Barcelona Academy of Art

Friday 6, Saturday 7 and Sunday 8



Barcelona Academy of Art

The Barcelona Academy of Art is a highly specialized art school focused on the teaching of Drawing, Painting, Sculpture and Digital Art by rescuing the methodologies employed in the ateliers of those outstanding master painters of the 19th century -Charles Bague, Jean Leon Gerome, Bonnat, Carolus-Duran. The Academy is the first training art center based on classical representational methods as a basis for the training of great contemporary figurative artists. In the Barcelona Academy of Art we defend academic classical art as a valid educational program basic for any creative discipline. Academic art is not a goal in itself, but it is a stage and a learning period for artists, where they acquire the basis and control required for a later representation of a figurative and realistic own vision including more modern and contemporary drawing, painting, sculpture and digital proposals.

La Barcelona Academy of Art és una escola d'alta especialització que inicia la seva activitat centrant el seu negoci en l'ensenyament superior de les Arts del Dibuix, la Pintura, l'Escultura i l'Art Digital rescatant les metodologies emprades en els ateliers de destacats mestres pintors del segle XIX Charles Bague, Jean León Gérôme, Bonnat, Carolus-Duran. L'Acadèmia s'erigeix com el primer centre d'art basat en l'aprenentatge dels mètodes dels mestres clàssic- realistes com a fonament per a la formació d'excel·lents artistes d'art contemporani figuratiu. A la Barcelona Academy of Art defensem l'art clàssic academicista com a programa pedagògic útil per a qualsevol disciplina creativa. L'art acadèmic no és en si un fi, és una etapa i un període d'aprenentatge per als artistes, on adquireixen la base i el control necessaris per a posteriori representar una visió de forma figurativa i realista albergant propostes i corrents tant dibuixístiques com pictòriques, escultòriques i digitals més modernes i contemporànies.

La Barcelona Academy of Art es una escuela de alta especialización que inicia su actividad centrando su negocio en la enseñanza superior de las Artes del Dibujo, la Pintura, la Escultura y el Arte Digital rescatando las metodologías empleadas en los ateliers de destacados maestros pintores del siglo XIX -Charles Bague, Jean León Gérôme, Bonnat, Carolus-Duran. La Academia se erige como el primer centro de arte basado en el aprendizaje de los métodos de los maestros clásico-realistas como fundamento para la formación de excelentes artistas de arte contemporáneo figurativo. En la Barcelona Academy of Art defendemos el arte clásico academicista como programa pedagógico útil para cualquier disciplina creativa. El arte académico no es en sí un fin, es una etapa y un periodo de aprendizaje para los artistas, donde adquieren la base y el control necesarios para a posteriori representar una visión de forma figurativa y realista albergando propuestas y corrientes tanto dibujísticas como pictóricas, escultóricas y digitales más modernas y contemporáneas.

The Foundry**Claustre Friday 6 and Saturday 7****THE
FOUNDRY.****Escape Studios****Claustre Friday 6 and Saturday 7****ESCAPE
STUDIOS**

The Foundry

The Foundry develops award-winning computer graphics and visual effects (VFX) software used globally by leading artists, designers and creative professionals. The portfolio lets users create inspiring and technical high-end visuals across a wide range of industries including product and concept design, marketing and advertising, media & entertainment and game development.

The Foundry desenvolupa un premiat software de gràfics i efectes visuals (VFX) per a ordinador que s'utilitza a nivell mundial pels principals artistes, dissenyadors i professionals creatius. El portfolio permet als usuaris crear efectes visuals d'alta gamma, inspiradors i tècnics a través d'una àmplia gamma d'indústries, incloent el producte i el concepte de disseny, el màrqueting i la publicitat, els mitjans de comunicació i l'entreteniment i el desenvolupament del joc.

The Foundry desarrolla un premiado software de gráficos y efectos visuales (VFX) para ordenador que se utiliza a nivel mundial por los principales artistas, diseñadores y profesionales creativos. El portfolio permite a los usuarios crear efectos visuales de alta gama, inspiradores y técnicos a través de una amplia gama de industrias, incluyendo el producto y el concepto de diseño, el marketing y la publicidad, los medios de comunicación y el entretenimiento y el desarrollo del juego.

Escape Studios

Escape Studios is Europe's premier visual effects academy with 12 years specialised experience in creating world-class, studio-ready talent. Between accelerated classroom training at their London campus, and online programmes, Escape have graduated thousands of students worldwide, helping them to enter careers that span the entire VFX spectrum. Working in close partnership with software manufacturers and world-leading studios, Escape's intensive and fiercely vocational approach recreates the professional studio experience to train to the latest industry-standards, offering training in 3D and Compositing for visual effects.

Escape Studios és una important acadèmia d'efectes visuals amb 12 anys d'experiència especialitzada en la creació de talent preparat i de classe mundial. Entre aules de formació accelerada al seu campus de Londres, i dels programes online, Escape ha graduat a milers d'estudiants de tot el món, ajudant-los a entrar a les carreres que abasten tot l'espectre dels VFX. Treballant en estreta col·laboració amb els fabricants de software i estudis líders al món, l'enfocament intensiu i ferotgement vocacional d'Escape recrea l'experiència d'estudi professional per capacitar els últims estàndards de la indústria, que ofereix formació en 3D i composició d'efectes visuals.

Escape Studios es una importante academia de efectos visuales con 12 años de experiencia especializada en la creación de talento preparado y de clase mundial. Entre aulas de formación acelerada en su campus de Londres, y de los programas online, Escape ha graduado a miles de estudiantes de todo el mundo, ayudándoles a entrar en las carreras que abarcan todo el espectro de los VFX. Trabajando en estrecha colaboración con los fabricantes de software y estudios líderes en el mundo, el enfoque intensivo y ferozmente vocacional de Escape recrea la experiencia de estudio profesional para capacitar a los últimos estándares de la industria, que ofrece formación en 3D y composición de efectos visuales.

Fab Lab
Claustre Friday 6, Saturday 7 and Sunday 8



Fab Lab

Fab Lab Barcelona is a cooperative platform for people and organisations from many countries which promotes the idea that anyone can make anything anywhere in the world through the sharing of the technical and social knowledge and the use of digital fabrication.

From the 2nd to the 8th of July Fab Lab Barcelona | IAAC and the Ayuntamiento de Barcelona, in collaboration with the Centro de Bits and Átomos from MIT, and the Fab Foundation will host FAB10Barcelona, the worldwide event for digital fabrication. FAB10Barcelona is open to anyone from Barcelona, Europe and the rest of the world who is interested in the applications and implications of digital fabrication.

Fab Lab Barcelona és una plataforma de cooperació entre persones i organitzacions de diversos països destinada a fomentar que qualsevol persona pugui fabricar qualsevol cosa en qualsevol lloc del món a partir de compartir el coneixement tecnològic i social i de l'ús de màquines de fabricació digital.

Del 2-8 de juliol Fab Lab Barcelona | IAAC i l'Ajuntament de Barcelona, en col·laboració amb el Centro de Bits y Átomos del MIT, i la Fab Foundation organitzen FAB10Barcelona, la gran cita mundial sobre fabricació digital. FAB10Barcelona aspira a ampliar l'impacte dels Fab Labs a les ciutats, i reunirà experts, ciutadans, indústries i governs de tot el món durant una setmana de tallers, conferències, exposicions i un simposi centrat en la fabricació. FAB10Barcelona està oberta a qualsevol persona de Barcelona, Europa i el món que estigui interessat en les aplicacions i implicacions de la fabricació digital.

Fab Lab Barcelona es una plataforma de cooperación entre personas y organizaciones de diversos países destinada a fomentar que cualquier persona pueda fabricar cualquier cosa en cualquier lugar del mundo a partir de compartir el conocimiento tecnológico y social y del uso de maquinas de fabricación digital.

Del 2-8 de Julio Fab Lab Barcelona | IAAC y el Ayuntamiento de Barcelona, en colaboración con el Centro de Bits y Átomos del MIT, y la Fab Foundation organizan FAB10Barcelona, la gran cita mundial sobre fabricación digital. FAB10Barcelona aspira a ampliar el impacto de los Fab Labs en las ciudades, y reunirá a expertos, ciudadanos, industrias y gobiernos de todo el mundo durante una semana de talleres, conferencias, exposiciones y un simposio centrado en la fabricación. FAB10Barcelona está abierta a cualquier persona de Barcelona, Europa y el mundo que esté interesado en las aplicaciones e implicaciones de la fabricación digital.

Aliens for Sale**Claustre** Friday 6, Saturday 7
and Sunday 8**aliens4sale****FX Animation****Claustre** Friday 6, Saturday 7
and Sunday 8**FX** | **ANIMATION**
Barcelona 3D School

Aliens for Sale

Hand made quality resin, painted and unpainted models, of all kinds of alien creatures. Alien busts, alien embryos in a jar and more.

Models fets a mà i de resina de qualitat, pintats i sense pintar, de tota mena de criatures alienígenes. Bustos de alien, embrions alienígenes en un flascó i molt més.

Modelos hechos a mano y de resina de calidad, pintados y sin pintar, de todo tipo de criaturas alienígenas. Bustos de alien, embriones alienígenas en un frasco y mucho más.

FX Animation

With a single location in Barcelona, FX ANIMATION offers specialised training in all areas of the most up to date 3D software, techniques and technologies. Our mission is that our students acquire a high technical and artistic level of expertise.

Amb seu única a Barcelona i reconeguts internacionalment, a FX ANIMATION oferim formació especialitzada en totes les àrees del 3D amb els softwares, mètodes i tecnologies més actuals, sent la nostra missió principal que l'alumne adquireixi un alt nivell tècnic i artístic.

Amb seu única a Barcelona i reconeguts internacionalment, a FX ANIMATION oferim formació especialitzada en totes les àrees del 3D amb els softwares, mètodes i tecnologies més actuals, sent la nostra missió principal que l'alumne adquireixi un alt nivell tècnic i artístic.

grupo bestours

travel producers

BCN +34 93 496 74 04
MAD +34 91 598 04 04

 bestours.es
 @bestourscorp



NO PODRÁS
QUITARTE
EL CUBO
DE LA CABEZA!

3D WIRE

MERCADO INTERNACIONAL DE ANIMACIÓN
VIDEO JUEGOS Y NEW MEDIA

DEL 2 AL 5 DE OCTUBRE 2014
SEGOVIA - SPAIN

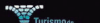
www.mercado3dwire.es
3dwire@3dwire.es
@3dwire

Organiza

PARAMOTION



Patrocina



Colabora



CONTACTS AND STAFF

Arts Santa Monica

La Rambla, 7 08002 Barcelona
Tel. general information:: 93 567 11 10
Tel. office: 93.316.28.10
info_artssantamonica@gencat.cat

b' Ars

General information: 93 624 06 19

www.barsvfx.com
info@barsvfx
facebook.com/barsvfx

b' Ars Director
Felix Balbas

Executive Producer
Anna Vilà

Producer
Sara Rebuli

Content Advisor
Maurizio Giglioli

Communications and Logistics
Carla Vilà

Speakers and Job Fair
Kirsty Morgan

Production Assistant
Bibiana Romera

Production Assistant and Volunteers Coordinator
Sara Camacho

Press and Communication
Comedia, Comunicació & Media

Image and Graphic Design
Viba

Web Design
Roger Vilà

Official Photographers
Jean Claude Nouchy
i-real Studios and Leonard Blum

Accounting and Admin
Carlos Nistal

Post Production
Post 23

Blogger
Salvador Olmos