

REFLEXIONS ENTORN A L'ANIMACIÓ PER ORDINADOR

Cicle de conferències al voltant de l'exposició "Animar.te"

Dates: del 23 d'octubre al 22 de gener de 2009

Horari: de 19 a 21 hores

Dirigit a: estudiants d'animació, d'informàtica, de matemàtiques, d'art, de disseny, d'història de l'art, de comunicació audiovisual, d'arts escèniques i a totes les persones interessades en el tema

Preu: 15 € (participants que optin a crèdits de lliure configuració o a certificat d'assistència). Activitat gratuïta per a la resta de participants i Amics del Museu

Inscripció: fins al 21 d'octubre.

Es realitzarà a través del correu electrònic difusio01@esbaluard.org, en el qual s'ha de fer constar el nom de les conferències, i el nom i els llinatges de la persona o persones que s'hi volen inscriure, el correu electrònic i el telèfon de contacte. També directament a les taquilles del museu.

Les places seran ocupades per ordre de pagament de l'import del curs.

S'està tramitant mig crèdit de lliure configuració reconegut per la UIB

Programa:

Dijous 23 octubre a les 20 h

"Com es va fer *La novia cadáver* de Tim Burton"

Jordi Grangel, Grangel Studio

Dijous 13 de novembre a les 19 h

"Consells per a la realització d'una animació per ordinador"

Juan Montes de Oca, Departament de Matemàtiques i Informàtica. Universitat de les Illes Balears

Dijous 20 de novembre a les 19 h

"Recorregut per la història de l'animació experimental"

Blanca Palou

Dijous 27 de novembre a les 20 h

"Mons digitals. Els Nous Media"

Manuel Meijide, Flux Visual Technologies / Mundos Digitales

Dijous 22 gener a les 19 h

"Del guió escrit a la imatge visual"

Carlos Grangel, Grangel Studio

Ponents

Grangel Studio

Grangel Studio és una empresa barcelonina especialitzada en el desenvolupament d'estils i en la creació de personatges per a produccions de llargmetratges d'animació. L'estudi inicia la seva carrera en aquest camp l'any 1989, en què Carlos Grangel ocupa el lloc de creador i dissenyador de personatges a la productora Amblimation/Universal Pictures de Steven Spielberg a Londres, amb el llargmetratge *Fievel va a l'Oest 2*, i Jordi Grangel esdevé l'especialista en maquetes de l'estudi. Així, el Grangel Studio passa a ocupar un lloc destacat en el panorama internacional en aquesta matèria i ofereix els seus serveis a productores de tot el món com ara Amblimation, DreamWorks, Warner Bros, Universal Pictures o Aardman, i arriba a intervenir i a aportar el seu estil en més de 16 pel·lícules de llargmetratge entre les quals podem destacar títols com *Balto*, *El Príncep d'Egipte*, *Antz*, *La ruta cap a El Dorado*, *Spirit: el cavall indomable*, *Simbad*, *L'espantataurons*, *Madagascar*, *La novia cadáver*, *Ratónpolis*, *Bee Movie* o el recentment estrenat film *Kung-Fu Panda*.

El Laboratori d'Infografia i Tecnologia Multimèdia Avançada LADAT està liderat per Juan Montes de Oca des del 1990, any en què es posà en marxa la primera edició del Màster Europeu d'Animació i Síntesi d'Imatges MA ISCA. Des del 1990, els treballs produïts des del MA ISCA han aconseguit els més alts reconeixements de públic i de crítica. Ha obtingut unes 700 nominacions, entre d'altres, 3 als GOYA de l'Acadèmia de Cinematografia i més de 100 premis com a Millor Curtmetratge Europeu a la Biennal de Venècia, a més de múltiples premis a The World Fest de Houston i Imagina Awards, Animex Student Animation Awards, Art Futura...

[Manuel Meijide](#)

Dirigeix la companyia Ilux Visual Technologies, una *spin-off* de la Universidade da Coruña les línies d'activitat de la qual se centren en el desenvolupament de sistemes de visualització i nous mitjans, així com en la realització i la coordinació d'esdeveniments culturals i exposicions. Els últims 15 anys ha estat Coordinador de Projectes del Grup Avançat de Visualització en Enginyeria i Urbanismes VidealAB de la Universidade da Coruña, amb més de 50 convenis d'I+D com a Coordinador de Projectes d'I+D, orientats a la visualització avançada, la realitat virtual i la creació i desenvolupament de noves interfícies. Durant 8 anys ha impartit el curs Sistemes 3D com a professor del Màster en Creación y Comunicación Digital de la Universidade da Coruña i ha participat com a conferenciant i jurat en diversos festivals internacionals d'animació. Director del Festival Internacional de Animación, Efectos Especiales y Videojuegos, Mundos Digitales i comissari de diverses exposicions d'animació 3D, d'entre les quals destaquen "La Novia Cadáver. Del Dibujo a la Marioneta" i "El Señor de los Anillos. La Trilogía Cinematográfica. La Exposición".

[Juan Montes de Oca](#)

Professor titular del Departament de Matemàtiques i Informàtica de la Universitat de les Illes Balears. Cofundador, director, coordinador i professor del Màster Europeu d'Animació per Ordinador MA ISCA de la Universitat de les Illes Balears. Director del Laboratori d'Infografia i Tecnologia Multimèdia avançada LADAT del Departament de Matemàtiques i Informàtica de la Universitat de les Illes Balears. Coordinador de la UIB dels projectes europeus 3DINCTRAP ("3-dimensionality and interactive networked collaboration for traditional animation production"), EDA ("European Project for Digital Applications and Multimedia"), EMMA ("European Media Masters Programme in Digital Media, Multimedia Production, Postproduction and the Management of New Technology") i ANIMATICS. Supervisió de més de 250 curtmetratges d'animació per ordinador dins l'entorn del màster MA ISCA en animació per ordinador, amb l'obtenció de més de 100 premis internacionals i prop de 700 nominacions en festivals internacionals.

[Blanca Palou](#)

Llicenciada en Belles Arts el 1995 a Barcelona, amb formació a Milà i a Bristol, es dedica a l'animació experimental des del 1994.

Des de l'any 2000, en què la galeria d'art Toni Berini va dedicar una exposició a la seva pel·lícula d'animació *Chick* (que combina projeccions amb material gràfic), ha continuat exhibint els seus treballs mitjançant videoinstal·lacions que contenen, a més, fotografies digitals, dibuixos o objectes tridimensionals.

El seu darrer treball, *MÓN·03*, ha participat en diversos certàmens d'Arts Plàstiques com l'Àngel Andrade de Ciudad Real (2003) o el Ciutat de Palma amb Menció Honorífica (2004), a més de formar part de la col·lecció del Museo de Bellas Artes de Santander i haver-se exhibit en el MACBA de Barcelona. També ha rebut el 3r premi del certamen d'Arte Digital Beep Art.

A través de les seves pel·lícules ha participat en festivals i mostres de vídeo, amb una menció especial en el festival de vídeo de Navarra el 1997, considerat per ARCO el millor dels que es realitzen a Espanya, així com també cal destacar la seva participació, com a única representant espanyola, en el prestigiós festival d'animació d'Ottawa el 1998 amb el seu primer curtmetratge, que segueix formant part de retrospectives de cinema d'animació espanyol a llocs com Seül, Brussel·les, la Xina, Itàlia...

A més de la seva faceta com a realitzadora, entre el 2002 i el 2007 creà i dirigí, juntament amb Dirk Van de Vondel, la Mostra de Cinema d'Animació de Barcelona "Xinacittà", la principal vocació de la qual fou la de donar a conèixer les obres artísticament més compromeses que des dels orígens del cinema han utilitzat l'animació com a vehicle.

www.xinacitta.com