

DOSSIER DE PREMSA



b'ArS 2015

BARCELONA INTERNATIONAL ARTS & VFX FAIR

<http://barsvfx.com>

De l'11 al 14 de juny 2015

Convent dels Àngels [Plaça dels Àngels, 7. Barcelona]

COMEDIA. Comunicació & mèdia sl

Ana Sánchez / Aloma Vilamala

Bertran 18-20, Àtic. 08023 Barcelona

T. [00 34] 933 10 60 44 · 932 95 56 34

asanchez@comedianet.com (638 01 45 45)

www.comedia.cat



b'ARS 2015

BARCELONA INTERNATIONAL ARTS & VFX FAIR

De l'11 al 14 de juny 2015

Convent dels Àngels [Plaça dels Àngels, 7. Barcelona]

Índex

1. Introducció	3
2. Inauguració i clausura	4
2.1. Inauguració: 25 anys de Grangel Studio	4
2.2. Cloenda: Christian Alzmann i John Knoll	5
3. Speakers	7
3.1. Art Speakers	7
3.2. Tech Speakers	9
4. Job fair	10
5. Activitats paral·leles	12
5.1. Open Day. Activitats infantils	12
5.2. Exposició. 25 anys de Grangel Studio	14
5.3. Barcelona Art Academy	15
5.4. b'ARS & beers	17
6. Informació pràctica	18
7. Crèdits	19



1. Introducció

b'ArS, Barcelona International Arts & VFX Fair, és una fira especialitzada en efectes visuals (VFX) per al món del cinema, la publicitat i els videojocs, que busca unir la indústria i el talent creatiu d'una manera amena i divertida.

De l'11 al 14 de juny el **Convent dels Àngels** acull aquest projecte, organitzat per **Vivi Film** i **Minimo VFX**, que compta **amb l'impuls i el suport del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya i la col·laboració de Barcelona Activa, l'Ajuntament de Barcelona i Europa Media**. L'esdeveniment busca connectar el talent creatiu amb la indústria audiovisual nacional i internacional, concentrant professionals de les arts i els efectes visuals (VFX) per al cinema, la televisió i els videojocs a la capital catalana. b'ArS potencia la vessant artística i la producció en cloud i s'inspira en esdeveniments internacionals de característiques similars, com Siggraph a EEUU, referent en el sector amb més de 40 edicions i 20.000 visitants, FMX a Stuttgart, principal fira del sector a Europa amb més de 14.000 visitants, y de manera complementària a la fira d'Annecy, especialitzada en animació.

La fira està enfocada principalment a estudiants i professionals del sector a través de conferències, master classes i una job fair. També hi ha una part que es dirigeix al públic general i familiar durant l'**Open Day** (pàg 14), dia dedicat a activitats lúdiques i infantils per apropar els efectes visuals (VFX) al públic general.

b'ArS té 2 objectius clars: per un costat, **prioritzar la part artística / creativa del procés de creació dels efectes visuals (VFX)**; i per altra banda, **apostar per la producció en Cloud VFX com a nova via de treball de la indústria**.



2. Inauguració i clausura

2.1. Inauguració: 25 anys de Grangel Studio



Dijous 11 de juny a les 19.30H. Convent dels Àngels

Inauguració de la fira i de la mostra 'Grangel Studio. 25 years of characters'

Enguany b'ArS celebrarà els **25 anys de Grangel Studio**, una de les fàbriques de personatges per al cinema d'animació més importants del món. Per aquest motiu, els germans **Carlos i Jordi Grangel** repassaran amb una conferència molt especial els seus 25 anys d'ofici, al costat de directors com Steven Spielberg. Al Convent dels Àngels també es podrà visitar una exposició dels seus dibuixos per a la pel·lícula *La núvia cadàver*, de Tim Burton i Mike Johnson. Durant tres anys l'equip format pels germans Carlos i Jordi Grangel i Carles Burgès van estar involucrats en la creació dels personatges, disseny de props, la supervisió de l'estil dels ninots de producció, en el disseny de cal·ligrafies i dels títols de crèdit, en la creació del títol original per a la producció i en la revisió de l'estil en els productes de marxandatge fets a posteriori.

Des del seu estudi especialitzat en la creació i desenvolupament d'estils i personatges per al cinema d'animació, han treballat per produccions de DreamWorks on van començar de la mà de Spielberg; *El Príncep d'Egipte*, *La Ruta cap al Dorado*, *Spirit: el cavall indomable* o *Simbad: la Llegenda dels Set Mars*, *Hormigaz*, *Madagascar*, *Bee Movie*, *Kung Fu Panda* o *Com Entrenar al teu Drac*. També han treballat per Sony amb *Hotel Transilvania* o per Aardman Animations amb *Pirates*.



2.2. Cloenda: Christian Alzmann i John Knoll



Dissabte 13 de juny, Convent dels Àngels

17:15 ILM-Christian Alzmann. 'Concept Art for VFX: The ILM Art Department'

19H ILM – John Knoll. '40 years of ILM'

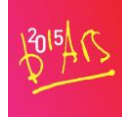
Dels estudis ILM (Industrial Light & Magic) i contractat per *Star Wars VII: El despertar de la força*, l'estrena més esperada de l'any, arriba un dels plats forts del programa: el dissenyador **Christian Alzmann**, conegut principalment per la seva feina a *A. I. Inteligencia Artificial*, *Star Wars II: El Ataque de los Clones* i *La Guerra de los Mundos*. Protagonitzarà la sessió de cloenda de b'ARS, en una conferència en la qual analitzarà la trajectòria de l'**Art Department d'ILM**, empresa d'una gran trajectòria i palmarès, gràcies a títols com *Indiana Jones y el Reino de la Calavera*, *Pirates del Carib*, *Jurassic Parc* o *Los Juegos del Hambre*, a part dels ja esmentats. El seu treball personal es pot trobar en el seu llibre: *Tales: The Art of Christian Alzmann*, disponible a la web www.christianalzmann.com o a Amazon.

John Knoll es va unir a Industrial Light & Magic (ILM) el 1986, on tres anys després van demanar-li que treballés als efectes digitals per a *The Abyss*, la primera pel·lícula que va fer ús de **Photoshop**, programa que havia desenvolupat ell mateix conjuntament amb el seu germà **Thomas**. Des de llavors, John és supervisor d'efectes visuals en més de vint llargmetratges i comercials i, més recentment, ha estat nomenat **director creatiu de l'estudi**. La seva comprensió avançada de les tecnologies digitals ha que



Knoll ha estat **guardonat amb un Oscar i un Premi BAFTA per *Piratas del Caribe: El cofre del hombre muerto***, a part de cinc nominacions més a l'Òscar i 4 nominacions més als BAFTA.

John Knoll ha participat també a les preqüeles de ***Star Wars, -Episodis I, II, i III-, Misión a Marte, Deep Blue Sea, Star Trek: Primer Contacto, Rango i Misión: Imposible IV, Protocolo Fantasma***, entre d'altres. Abans del seu ascens a director creatiu el maig de 2013 es va exercir com a Supervisor d'Efectes Visuals en l'èpic film de ciència ficció de Guillermo del Toro, ***Pacific Rim***, per la qual va rebre una nominació al Premi BAFTA per Millor Assoliment en Efectes Visuals Especials.



3. Speakers

3.1. Art Speakers

Andrea Blasich (San Francisco)

Dissenyador de personatges i escultor, podem veure els seus treballs a *Brave (Indomable)*, *Ice Age 2: El deshielo* o *Simbad: La Leyenda de los Siete Mares*.

Grangel Studio (Barcelona)

Character designer. Des del seu estudi a Barcelona ha participat en múltiples produccions de DreamWorks com *Kung Fu Panda* o *Madagascar*, i també a l'emblemàtica *La Novia Cadáver* de Tim Burton.

Alessandro Jacomini, Disney (Los Àngeles)

És lighting supervisor, ha treballat a *Big Hero 6* i *Frozen*, amb les quals va guanyar un Oscar.

Tom Reed, MPC (Londres)

Head of rigging de MPC, empresa on va entrar a treballar l'any 2003. Ha treballat a *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, *AVP: Alien Vs Predator*, *The Chronicles of Narnia: Voyage of the Dawn Treader* o *Groot from Guardians of the Galaxy*.

Stafford Lawrence, Double Negative (Londres)

Animation supervisor de Double Negative a *Exodus*. Ha treballat també a *El hombre de acero*, *John Carter*, *Iron Man 2*, *Harry Potter y las reliquias de la muerte*, entre altres.

Victor Navone, Pixar (San Francisco)

Es va donar a conèixer amb *Alien Song*, un extraterreste que ballava *I will survive*. Actualment és un dels animadors estrella de Pixar, des d'on ha treballat a *Monstruos University*, *Brave (Indomable)*, *Cars 2*, *Toy Story 3*, *Los Increíbles* o *Buscando a Nemo*.



Daniel Martínez Lara, Pepe School (Barcelona)

Un dels pioners del sector a Espanya i fundador de l'escola Pepe School, conegut per treballar sempre en software lliure.

Laurie Brugger, Framestore (Londres)

Head of Rigging de Framestore, parlarà de la seva participació a *Paddington*. Ha treballat a *Gravity*, *Guardianes de la Galaxia* o *Capitán America: El primer venador*. És de les poques noies del sector que ostenten aquest càrrec.

Jean Michel Boubil, Automatik VFX (Berlín)

VFX Supervisor/Creative Director de Automatik VFX, ha treballat els directors Anton Corbijn i Martin Zandvliet.

Alvise Avati (Londres)

Animador que va captivar el públic de l'anterior edició de b'ARS amb la seva xerrada *How to be an animator and still be happy*. Torna al festival per acabar d'explicar les peripècies del sector. Codirector de *Beans*, anunci viral a internet.

Christian Alzmann, ILM (San Francisco)

Dissenyador de personatges, VFX art director i concept artist, conegut principalment per la seva feina a *A. I. Inteligencia Artificial*, *Star Wars: Episodio II - El Ataque de los Clones* i *La Guerra de los Mundos*. Actualment està treballant en la nova edició d'Star Wars.



3.2. Tech Speakers

Lorenzo Angeli, Efesto Lab (Barcelona)

Després d'assistir a b'ARS, Lorenzo va decidir mudar-se de Londres a Barcelona amb la seva empresa Efesto Lab, dedicada al pipeline.

Kirsten Bodenstedt, Peregrine Labs (Toronto)

Productor de Peregrine Labs, reivindica el paper de la dona al sector dels efectes visuals.

Juan Luís Sánchez, Ilion Animation Studio (Madrid)

Amb més de 15 anys d'experiència en el sector com a Cloth Simulation i Lighting CG Supervisor, ha treballat a *Paddington*, *Gravity*, *Las Crónicas de Narnia* i *Star Wars Episodio III: La venganza de los Sith*.

Colin Doncaster, Peregrine Labs (Toronto)

Guanyador d'un Oscar tecnològic per *Deep Compositing*, Colin ja va ser ponent a b'ARS 2014, i ha volgut repetir l'experiència.

David Short, Weta Digital (Wellington)

Creature TD, ha treballat a *Avatar*, *Harry Potter*, *Happy Feet: rompiendo el hielo* o *Charlie y la fábrica de chocolate*, entre altres.

Simeon Balabanov, Chaos Group (Sofia)

Es dedica al modeling 3D i el rendering, amb una experiència de més d'11 anys treballant a les millors empreses de Sofia. L'any 2002 va entrar a treballar a Chaos Group.

Vladimir Koylazov, Chaos Group (Sofia)

CTO de Chaos Group, empresa creadora de V-ray, un software de renders.



4. Job fair

Destinada també tant a professionals com a estudiants, serà una eina perquè les empreses puguin accedir al talent que hi ha Barcelona. Les companyies participants en la 1^a edició, van valorar molt positivament la seva participació. Per a elles va ser molt important la realització de la selecció dels candidats feta per la organització de la fira amb anticipació. Hi seguirà havent un dia dedicat als professionals (dissabte) i un altre exclusiu per als estudiants (divendres).

Les empreses participants són:



ILM Londres: Amb més de 35 anys d'experiència, 23 sci-fi awards, 15 Oscars i 175 pel·lícules, és una de les empreses més grans i amb més trajectòria del sector.



Framestore: Té oficines a Londres, Montréal, New York i Los Angeles. Treballen per les agències de publicitat més destacades i per a estudis de Hollywood, i alguns dels seus clients són marques com Nokia, Coca Cola, Nestlé, Unilever, Procter & Gamble, Pepsi, Volkswagen i Cadbury.



MPC: Líders mundials en el món dels VFX durant més de 25 anys. Tenen seu a Londres, Vancouver, Montréal, Los Angeles, New York, Amsterdam, Bangalore i Ciudad de Mexico. Entre les seves produccions hi trobem Godzilla, X-Men o la Vida de Pi.



Halon: Creada el 2003 per Daniel Gregoire, és una empresa de previsualització, que permet visualitzar les escenes abans de rodar. Ha contribuït en pel·lícules com "Avatar" o "Spiderman 3".



Double Negative: El proveïdor de VFX més gran d'Europa, amb oficines a Londres i Singapur, i més de 1.000 treballadors. Ha guanyat diferents premis de la Visual Effects Society, BAFTA'S i un Oscar, per "Inception"



Method Studio: creada el 1998 i amb seus a Los Àngeles, Chicago, Vancouver, Detroit, Londres, New York, Atlanta, Sidney i Melbourne. És una de les grans empreses del sector, amb nombrosos premis.



Efesto Lab: empresa dedicada a la creació de pipeline, va mudar-se fa un 1 any de Londres a Barcelona.



Twin Pines: creada l'any 2008 i amb seu a Madrid. Han treballat a "Los últimos días" y "Kamikaze" entre altres, i també amb directors com Amat Escalante o Montxo Armendáriz. La seva tasca ha estat reconeguda als Premis Gaudí i amb 3 nominacions als Goya i Ariel pels millors efectes especials.



Automatik VFX: amb seus a Berlin, Hamburg i Londres i fundada el 2003 és una boutique VFX, en els seus 2 anys d'existència ha creat nombrosos personatges.



Custome FX: amb seu a Barcelona i Madrid i més de 9 anys d'experiència en el sector, es defineixen com la postproducció més creativa de Barcelona.



5. Activitats paral·leles

5.1. Open Day. Activitats infantils

L'**Open Day** és l'últim dia de la fira, en aquesta edició serà el diumenge 14 de juny, i és un dia destinats a famílies i públic en general amb la Intenció que aquests es puguin endinsar al món dels Efectes visuals (VFX).

Amb **entrada gratuïta i de 10 a 14 hores** el públic podrà gaudir de conferències, tallers infantils, l'exposició dels 25 anys de Studio Grangel i molt més!

Activitats programades:

Xerrada d'Alessandro Jacomini (Disney)

Una de les activitats estrella del diumenge serà a les 13h, amb la presentació per a nens d'Alessandro Jacomini, de Disney, que parlarà del seu treball més recent, *Big Hero 6*, i el curt d'animació *Frozen Fever*, seqüela de Frozen que recrea l'aniversari de la princesa Anna. Alessandro Jacomini és lighting supervisor del departament d'il·luminació a Disney Animation, i havia treballat anteriorment a *Rapunzel* i a les principals seqüències de *Bolt* i *Chicken Little*.

Taller de Cal·ligrafia

Taller per a nens i nenes, impartit per Carles Burgès i Mañes. Dissenyador de cal·ligrafies de l'equip de Grangel Studio. Especialista en títols de crèdit, imatge corporativa, logotips i cal·ligrafies personalitzades al servei del client.



Taller d'Stop Motion

A càrrec de Pepón Negre i a causa de l'èxit que va tenir l'any passat, enguany es repeteix el taller d'Stop Motion, on els nens esdevenen directors de cinema i creen el seu primer curtmetratge d'animació amb l'ajuda de l'iPad. Silenci! Càmera! Acció! Entra al canal de vimeo per veure els curts de la passada edició.

Taller Oculus. Realitat virtual

Organitzat per la FX Animation, permetrà als visitants viure una experiència en 3D, a través de la realitat virtual. Mitjançant unes ulleres immersives el visitant passejarà per "La Mansió dels Sospirs", un videojoc de fantasia gòtica, ambientat en una gran mansió del s. XIX que transportarà els participants als millors films de terror clàssic. El recorregut està ple de pistes per descobrir i experiències per viure tota una aventura. El joc va ser creat per Oriol Pinilla, exalumne de FX ANIMATION que va impressionar als professors de la seva promoció, en entregar aquest projecte de final de curs en l'àrea de videojocs.

Master Class "3D per fotografia, il·lustració i disseny gràfic"

Combinar els mètodes tradicionals de la fotografia i la il·lustració tradicional amb imatges 3D per generar representacions espectaculars plenes de creativitat, estalviant temps i costos de producció. Aquesta Master Class està dirigida a tots els públics, però especialment als fotògrafs, il·lustradors i artistes que vulguin tenir una visió més àmplia de la tecnologia CGI per orientada a l'art i la publicitat. Es mostraran les noves tecnologies en CGI per compondre fotografia en 3D i conèixer el procés de producció amb fotografies en Alt Rang Dinamic (HDRI), creació del CGI, texturitzat, il·luminació/shading, efectes render i postproducció. Amb aquestes tècniques els professionals i artistes aconseguen millorar la qualitat de seus portfolios, aconseguint imatges espectaculars impossibles d'aconseguir amb els mètodes tradicionals.



5.2. Exposició. 25 anys de Grangel Studio

Per celebrar els **25 anys de Grangel Studio**, b'ArS acollirà una exposició de 100 obres d'aquest estudi que ha vist néixer a *La Núvia Càdaver* de Tim Burton i molts dels personatges de DreamWorks.

Per celebrar els seus 25 anys, b'ArS acollirà una exposició de 100 obres de la impressionant trajectòria d'aquest estudi. I és que l'obra de Carles Grangel ha arribat a catalogar-se com obra d'art i mostrar-se en alguns dels més cèlebres museus i espais especialitzats en el sector, com el MoMA (Museum of Modern Art a Nova York), LACMA (Los Angeles County Museum of Art), The American University Museum; College of Arts & Sciences de Washington; The ACMI (Australian Centre for the Moving Image), The Tiff Bell Light Box de Toronto, La Cinémathèque Française de París, SeMA (Seoul Museum of Art), Es Baluard (Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma a Mallorca), El Museu Arocena de Torrossa a Mèxic i a l'Exposició Universal de Xangai 2010.

Fa 25 anys que els germans Grangel van obrir el seu estudi especialitzat en la creació i desenvolupament d'estils i personatges per al cinema d'animació a Barcelona. D'ell n'han sortit personatges arxiconeguts. A part de *La Núvia Cadàver* han format part d'una infinitat de produccions de DreamWorks on van començar de la mà de Spielberg; *El Príncep d'Egipte*, *La Ruta hacia al Dorado*, *Spirit: el cavall indomable*, *Simbad: la Llegenda dels Set Mars*, *Hormigaz*, *Madagascar*, *Bee Movie*, *Kung Fu Panda* o *Com Entrenar al teu Drac*. També han treballat per Sony amb *Hotel Transilvania* o per Aardman Animations amb *Pirates*.

(Per més informació, veure la pàgina 6. *Inauguració: 25 anys de Grangel Studio*)



5.3. Barcelona Art Academy



Durant els quatre dies de b'ARS, la **Barcelona Academy of Art** organitzarà diferents activitats en l'àrea principal. L'Acadèmia és la primera escola espanyola dedicada a l'ensenyament del dibuix, la pintura i la escultura amb un pla d'estudis complet i mètodes derivats de la tradició clàssic-realista, una metodologia basada en el Renaixement.

Dibuix dinàmic

A l'Acadèmia d'Art de Barcelona es treballa un dibuix modern "anti-acadèmic", on els conceptes de l'espontaneïtat i la llibertat són bàsics en la pràctica d'aquests exercicis. Tota rigidesa i càlculs analítics es canvien a favor de la creativitat originada a l'hemisferi dret del cervell. 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 d'allò sentit, com a resultat del que s'està observant, són bàsics en aquestes sessions.

Concept Art

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 o 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 la qual 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, perquè els alumnes reforcin conceptes com la composició, proporcions, contorns o la importància de la relació entre figura i fons.

Dibuix acadèmic

El dibuix de figures és la base de tota bona delineació i, per aquesta raó, el dibuix és la columna vertebral del procés de formació. En el dibuix acadèmic els estudiants analitzen la figura utilitzant el mètode Sight-Size. Cada posició es mantindrà durant un període específic de temps, en les mateixes condicions de llum, fet que permet a l'alumne observar i comprendre amb exactitud la figura. En aquests exercicis s'aprèn com apropar-se i capturar d'una manera real un tema complicat com la forma humana.

5.4. b'ArS & beers



El divendres a les 19h, el Convent dels Àngels acull la conferència de **Victor Navone** (Pixar Animation Studios), en què parlarà de la nova pel·lícula de l'estudi, ***InsideOut***.

Hi haurà entrades disponibles per assistir en aquesta ponència al preu de 20 €. Les persones assistents rebran un refrigeri gentilesa d'Estrella Damm.

Victor Navone és un dels animadors estrella de Pixar, des d'on ha treballat a *Monstruos University*, *Brave (Indomable)*, *Cars 2*, *Toy Story 3*, *Los Increíbles* o *Buscando a Nemo*.



6. Informació pràctica

b'ArS · Barcelona International Arts & VFX Fair

De l'11 al 14 de juny de 2015

Convent dels Àngels [Carrer dels Àngels, 4, 08005 Barcelona]

<http://barsvfx.com>

COM ARRIBAR?

Metro: L1, L2 (Universitat) i L3 (Catalunya o Liceu)

Autobús: 7, 9, 13, 14, 16, 17, 20, 24, 37, 41, 42, 50, 54, 55, 58, 59, 62, 63, 64, 66, 67, 68, 91, 120, 121, 141, H12, Aerobus

Bicing: Estació 059, Plaça dels Àngels

FCG: Totes les línies (Cataluña)

RENFE: Plaza Catalunya

Cotxe: Aparcament de la plaça dels Àngels

TICKETS

Professional / accés general: 250,00 €

Professional / 1 jornada: 180,00 € (accés divendres 12 o dissabte 13 de juny)

Estudiants i aturats: 125,00 € (accés general) / 90,00 € (accés 1 jornada)

Divendres 12, 19h. Beers & b'ArS amb Pixar (Victor Navone): 20,00 €

OPEN DAY

Diumenge 14 de juny de 2015

(activitats gratuïtes i portes obertes de l'exposició)



7. Crèdits

ORGANITZADORS



AMB EL SUPORT DE



I LA COL·LABORACIÓ DE



SERVEI DE PREMSA

COMEDIA. Comunicació & mèdia sl [www.comedia.cat]

Ana Sánchez / Aloma Vilamala

Bertran 18-20, Àtic. 08023 Barcelona

T. [00 34] 933 10 60 44 · 932 95 56 34 · asanchez@comedianet.com (638 01 45 45)