



“Animar.te” a l’American University (Washington) 23.03.2010 - 01.05.2010

Producció original:

Es Baluard Museu d’Art Modern i Contemporani de Palma

Coproducció per a Washington:

ESBALUARD
museu d’art modern
i contemporani de **palma**

**Universitat de les
Illes Balears**

**GOVERN
de les ILLES
BALEARIS**
www.esbalears.cat
**Conselleria
d’Innovació,
Interior i Justícia**

- L'exposició "Animar.te" s'exposarà al Katzen Arts Center de l'American University Museum (Washington) del 23 de març a l'1 de maig de 2010 i és una producció conjunta d'Es Baluard, la UIB i el Govern de les Illes Balears.
- Comissariada per Juan Montes de Oca i dirigida per Cristina Ros, "Animar.te" fa un repàs als 20 anys d'animació per ordinador a la UIB. Concretament, l'exposició és un reconeixement a la tasca creativa i educativa del laboratori LADAT de la UIB, especialitzat en animació i tecnologia audiovisual.
- Exposada per primera vegada a Es Baluard, del 10 d'octubre de 2008 a l'1 de febrer de 2009, "Animar.te" rebé una gran acollida per part del públic i dels mitjans.

SINOPSI

Donada la gran qualitat i l'acollida que tingué "Animar.te. 20 anys d'animació per ordinador a la UIB" a Es Baluard, on fou exhibida del 10 d'octubre de 2008 a l'1 de febrer de 2009, l'American University Museum de Washington ha decidit mostrar al públic americà aquesta exposició al Katzen Arts Center, l'espai expositiu d'aquesta universitat, tot això, organitzat per la ambaixada espanyola a Washington que, presenta ANIMAR.TE com activitat cultural amb motiu de la presidència espanyola de la CEE. "Animar.te" vol servir de reconeixement a la feina que, des de fa dues dècades, realitza el col·lectiu d'animació per ordinador de la Universitat de les Illes Balears (UIB) del laboratori LADAT d'animació i tecnologies audiovisuals de la UIB així com en el màster MA ISCA, postgrau d'animació del LADAT, un referent en l'animació per ordinador a nivell internacional.

L'objectiu de l'exposició "Animar.te" és mostrar de forma conjunta, i per primera vegada, els curtmetratges realitzats durant els 20 anys d'història del col·lectiu, i al mateix temps donar a conèixer el procés de creació i realització d'un curtmetratge d'animació. L'exposició, comissariada per Juan Montes de Oca (director de LADAT-UIB) i dirigida per Cristina Ros, directora d'Es Baluard, compta amb un espai dedicat a Carlos Grangel (Studio Grangel), professor de MA ISCA i creador de populars personatges per a pel·lícules d'animació com *El príncep d'Egipte*, *Madagascar* o *Kung-Fu Panda*. L'estudi Grangel ha col·laborat també amb directors com Steven Spielberg i amb Tim Burton a la pel·lícula d'animació *La novia cadáver*, els dissenys i

dibuixos de la qual s'exhibiren a Es Baluard i, així mateix, es podran veure a l'American University Museum de Washington.

L'exposició, de marcat caràcter didàctic i per a tot tipus de públic, ofereix nombrosos espais interactius, en els quals l'espectador podrà esdevenir en aprenent dels mètodes, processos i tècniques d'animació per ordinador. Les sales d'exposició compten amb pantalles, en les quals es projecten una selecció de curtmetratges, i en elles hi haurà ordinadors a l'abast del visitant i un *zoòtrop* i un *praxinoscopi*, creats per l'equip del LADAT simulant els primers artilugis del segle XIX a través dels quals es creava la il·lusió d'imatges en moviment.

MA ISCA

(European Masters of Art in Image Synthesis and Computer Animation - UIB)

La idea de formar un màster en creació audiovisual sorgeix l'any 1988, quan la Universitat de les Illes Balears (UIB) i els professors Juan Montes de Oca i Josep Blat creen un grup d'animació per ordinador en el departament de Matemàtiques i Informàtica de la UIB, que fou la primera universitat espanyola que incorporà en els seus continguts la utilització de les noves tecnologies a la creació audiovisual. Però no va ser fins l'any 1990 quan es du a terme la primera edició del màster europeu MA ISCA (European Masters of Art in Image Synthesis and Computer Animation), en el marc del programa MEDIA de la Comunitat Europea. L'objectiu era crear un projecte de formació en el qual diferents universitats europees participessin en la introducció de joves artistes al món de l'animació per ordinador. I així fou. Durant aquests 20 anys, el reconeixement internacional de MA ISCA, impartit a la UIB, ha estat avalat per més de 100 premis internacionals, i més de 700 nominacions a guardons, entre els quals destaquen: 2 primers premis IMAGINA (Montecarlo), 3 premis LEAF de Londres, 2 primers premis COMPUTER ANIMATION (Ginebra), 8 primers premis WORLDFEST - HOUSTON (EE.UU.), el de millor curtmetratge europeu a la BIENNALE DE VENEZIA, 2 primers premis d'ART FUTURA (Espanya), 3 nominacions als GOYA o el PREMI CIUTAT DE PALMA D'ANIMACIÓ INDEPENDENT en la seva primera convocatòria. El director del màster i comissari de l'exposició, Juan Montes de Oca, ha estat guardonat amb el premi especial Mundos Digitales 2008.

GRANGEL STUDIO

Dirigit pels germans Carlos i Jordi Grangel, aquest estudi barceloní s'ha especialitzat en el desenvolupament d'estils per a produccions de llargmetratges d'animació. Grangel Studio comença a col·laborar amb el màster MA ISCA l'any 2000, participant en els monogràfics de Creació de Personatges a càrrec de Carlos Grangel i de Modelat Escultòric, impartit per Jordi Grangel. Carlos Grangel comença la seva carrera en el sector de l'animació l'any 1989, ocupant un lloc com a dissenyador a la productora Amblimation/Universal Pictures a Londres, període en el qual treballa en pel·lícules com *Rex, un dinosaure a Nova York* i *Balto*. El 1994 creen els personatges de *The Periwig Maker*, un curtmetratge d'animació fet amb la tècnica *stop motion* i que obtingué nombrosos premis, així com una nominació a l'Oscar al millor curtmetratge de 2001.

El 1995, la productora DreamWorks fundada per Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg i David Geffen contacta amb Grangel Studio per a treballar en distintes facetes de les seves produccions, col·laboració que encara continua i que ha donat els seus fruits en pel·lícules com *El príncep d'Egipte*, *Antz*, *Spirit*, *Simbad*, *L'espantataurons*, *Madagascar* i *Kung-Fu Panda*. Els germans Grangel col·laboren, així mateix, amb els estudis Aardman i Warner Bros. D'aquesta aliança sorgeixen treballs com *La novia cadáver*, pel·lícula en què col·laboren estretament amb el director Tim Burton: Carlos Grangel en el disseny de personatges, Carles Burges al disseny del logotip, cal·ligrafies i crèdits del film i Jordi Grangel com a supervisor de les marionetes. A més, l'estudi aportà dissenys de vestuari per als personatges.

EL KATZEN ARTS CENTER

L'American University de Washington compta amb un imponent centre expositiu i de concerts, el Katzen Arts Center, que és on es mostrarà "Animar.te" del 23 de març a l'1 de maig de 2010. Amb una superfície de 12 mil metres quadrats, el Katzen Arts Center és un espai multidisciplinari on hi tenen lloc exposicions, a través d'un conjunt de galeries amb una superfície total de 2.800 metres quadrats, i en col·laboració amb les col·leccions Watkins, Cyrus i Myrtle Katzen, així com manifestacions d'arts escèniques.

LA FUNDACIÓ IBIT I L'EXPOSICIÓ ANIMAR.TE

La Fundació iBit, depenent de la conselleria d'Innovació, Interior i Justícia, ha participat, com a soci tecnològic, en la producció de l'exposició *Animar.te* mentre que ha donat suport a la seva programació als Estats Units. Per la Fundació iBit aquesta és una gran oportunitat per promoure accions lligades a la innovació i per promoure les tecnologies de la comunicació.

De fet, la Fundació iBit treballa en la creació de canals que fomentin la producció del coneixement i en fer arribar a la societat la feina dels sectors productius implicats. En aquest sentit dona suport al sector *quinari*, referit a l'aplicació de les tecnologies de la comunicació a la cultura, l'educació, l'art i l'entreteniment. I que es fonamenta en la creativitat, la potenciació dels capital humà i social i en el desenvolupament d'una economia de futur basada en la implantació de les noves tecnologies.

Des de l'any 2008 la Fundació iBit col·labora amb la Universitat de les Illes Balears, a través del LADAT, *Laboratori d' Animació i Tecnologies Audiovisuals*, per al foment de l'aplicació de les noves tecnologies en el món de l'art. És tracta d'un sector amb capacitat exportadora i que pot ser, dins la innovació, un motor més de l'economia productiva balear.

La Fundació iBit té distintes línies de treball en matèria de móns virtuals i animació. Així ha patrocinat les dues edicions, celebrades a Eivissa, del Congrés sobre Móns Virtuals-Metaversos per les grans possibilitats d'expansió que, més enllà de l'entreteniment, ofereixen els metaversos i l'aplicació de la realitat 3D en el món educatiu, la formació, el treball o el món assistencial. Projectes com TeleRHB, plataformes virtuals de Rehabilitació, que permeten als usuaris realitzar exercicis de rehabilitació a casa - exemplifiquen aquesta adaptació a les necessitats socials . O el projecte TELEFI, que té com a objectiu establir una plataforma virtual de salut de seguiment i suport de fisioteràpia de forma remota. Altres projectes són el SINA i SINA II, que fan accessible l'ordinador a persones amb discapacitats a través de tècniques de visió per computador. O, a l'àmbit educatiu, en la creació d'Objectes Digitals Educatius dedicats a l'aprenentatge de la llengua catalana per part de l'alumnat d'incorporació tardana.

Més informació:

www.esbaluard.org

www.ladat.es

<http://www.american.edu/museum>

ANNEX: QUÈ HAN DIT ELS MITJANS SOBRE "ANIMAR.TE"

Última Hora. 22 d'octubre de 2008

8 | Aula de Premsa

Miércoles, 22 de octubre de 2008 **Última Hora**

Educática

ANÍMATE A VISITAR ANIMAR.TE

Si os interesa el tema de portada de esta semana y aún no lo habéis hecho, no deberíais dejar de visitar «Animar.te», una exposición sobre la tarea que realiza el colectivo de animación por ordenador de la Universitat de les Illes Balears desde hace 20 años.

Es Baluard, Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma acoge desde el pasado 9 de octubre esta exposición que muestra de forma conjunta, y por primera

vez, los cortometrajes realizados durante los 20 años de historia del colectivo, además de dar a conocer los procesos de creación y realización de un cortometraje de animación.

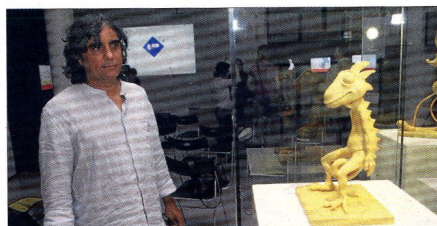
► **La exposición, de carácter muy didáctico y para todo tipo de público, se podrá visitar hasta el día 1 de febrero de 2008.**

► **MUCHO MÁS QUE UNA EXPOSICIÓN**

Es Baluard acoge también una serie de talleres que ofrecen la oportunidad, a jóvenes y adultos, de participar en numerosas actividades sobre el mundo de la animación. El primero

de ellos, "Modelado escultórico para animación" se está llevando a cabo desde el pasado lunes de la mano de Jordi Grangel y trata sobre el diseño y la construcción de maquetas.

Entre los días 24 a 28 de noviembre, profesionales de LADAT (Laboratorio de Animación y Tecnologías Audiovisuales de la Universitat de les Illes Balears), impartirán el "taller de animación con técnica Stop Motion", se trata de una técnica que trabaja la animación a partir de recortables, objetos y plastilina con relieve.

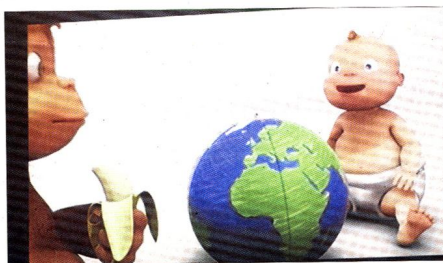


■ **Los profesores del departamento de Matemáticas e Informática de la UIB** Juan Montes de Oca (en la foto) y Josep Blat crearon hace 20 años el primer grupo de animación por ordenador. Con esta iniciativa la Universitat de les Illes Balears fue la primera del país en incorporar en sus contenidos el uso de las nuevas tecnologías en la creación audiovisual.

Link

Si queréis ampliar información sobre esta muestra podéis encontrarla en las siguientes direcciones web:
<http://www.esbaluard.org> <http://w3art.es>

■ Las salas de exposición cuentan con dos grandes pantallas, en las que se proyectan en bucle una selección de cortos realizados durante los 20 años de historia del colectivo de animación por ordenador de la Universitat de les Illes Balears.



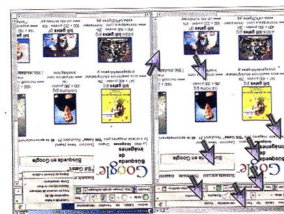
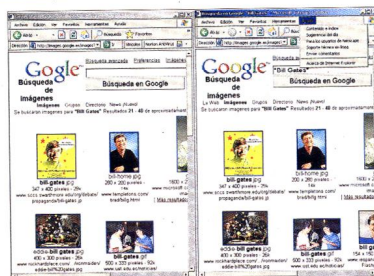
■ La exposición cuenta también con un espacio dedicado a Carlos Grangel (Studio Grangel), profesor del MA SALGA y creador de personajes populares para películas de animación como El príncipe de Egipto, Madagascar o Kungfu Panda. El Studio Grangel ha colaborado también con directores como Steven Spielberg o Tim Burton en la película de animación La novia cadáver, de la cual se pueden ver muestras de dibujos y maquetas originales como ésta.



Aprender jugando

PEQUEÑAS DIFERENCIAS

Busca las siete pequeñas diferencias entre las dos ilustraciones adjuntas, si no las encuentras, da la vuelta a la página.



■ Solución al pasatiempo de esta semana

Aula de Premsa

Suplement Educatiu d'Última Hora

Coordinadora: Lola Olmo. / Escola Viva: Cati Ginart i Margalida Mascaró. / Assessoria educativa: Esther Calvo
El Micro en el Cole: Mateo Zanoaguera i Carlos Andreu / Disseny: Iñaki Oteiza i Pere Mairata / Enviau-nos les vostres propostes a aula@ultimahora.es

El diseño por ordenador toma Es Baluard con la exposición 'Animar.te'

Actualizado miércoles 08/10/2008 16:05 (CET)

EUROPA PRESS

PALMA.- Es Baluard rinde homenaje al diseño por ordenador creado en Baleares en la El Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Palma de Mallorca, Es Baluard, rinde un "extenso" homenaje al diseño por ordenador realizado en Baleares, desde la Universitat de les Illes Balears (UIB), a través de la exposición 'Animar.te', que estará vigente en desde el **día 10 de octubre y hasta el uno de febrero de 2009.**

Así lo expuso la directora de Es Baluard, Cristina Ros, quien destacó que este proyecto, como todos los que expone el centro, nace de "la ilusión" de un grupo de estudiantes y profesores del Master Europeo de Animación y Síntesis de Imágenes (MA ISCA), de la UIB, para **mostrar "de primera mano" cómo se realiza y cómo nace un proyecto de animación.**

A lo largo de la exposición temporal 'Animar.te', los visitantes podrán descubrir como se va desarrollando una idea y de cómo paso a paso se convierte en un corto animado, en el que participan todos y cada uno de los departamentos implicados en el proceso de creación.

Asimismo, Ros apunta que esta iniciativa muestra **"lo mejor" en cuanto a diseño por ordenador que se hace y "lleva ya 20 años" haciéndose en Baleares**, al tiempo que destacó que se trata de una exposición "para todos" los ciudadanos y visitantes de Es Baluard.

Por su parte, el comisionario de la exposición, y director del MA ISCA, Juan Montes de Oca, destacó que con esta iniciativa se pretende "abrir las puertas" a la creación "tan destacable" que existe en el archipiélago, al tiempo que sostuvo que el carácter didáctico de la exposición permitirá a "niños y no tan niños" disfrutar del proceso de creación de personajes y animaciones.

Bocetos de películas conocidas

Uno de los organizadores del evento, y miembro de Granjel Estudios, Carlos Granjel, explicó que 'Animar.te' también cuenta con los bocetos originales que él y su equipo realizaron para películas tan conocidas como 'El príncipe de Egipto', 'Antz', 'La ruta hacia El Dorado', 'Spirit', 'Simbad', 'El espantaburones', 'Madagascar', 'Flushed Away' y 'Kung Fu Panda', entre otros.

Así, los asistentes a la exposición podrán observar cómo se crearon personajes como, Baldo, o Víctor, el **personaje de Tim Burton que se acaba enamorando de una novia cadáver.**

UIB : 20 años de animación por ordenador

En 1988 la UIB se convertía en la primera universidad del Estado en incorporar en sus contenidos la utilización de las Nuevas Tecnologías orientadas a la animación. Desde entonces, las cosas han cambiado "y mucho", apostilló Montes de Oca, quien recordó que en estos 20 años de historia del MA ISCA, ya han pasado por sus aulas más de 250 alumnos.

Por ello, el MA ISCA viene refrendado por **más de 100 premios internacionales y 700 nominaciones**, entre los que destacan: dos primeros premios en Imagina (Montecarlo), tres premios en LEAF de Londres, dos primeros premios en Computer Animation (Ginebra), ocho primeros premios en Worldfest-Houston (EE.UU.), mejor cortometraje europeo en la Biennale de Venezia, dos primeros premios en Art Futura (España), así como tres nominaciones a los Goya o el Premi Ciutat de Palma d'Animació Independent en su primera convocatoria.

Por último, cabe recordar que el director del máster y comisario de 'Animar.te', Juan Montes de Oca, ha sido distinguido con el premio especial Mundos Digitales 2008.



Uno de los bocetos que pueden verse en la exposición pertenecen a la película de Tim Burton 'La novia cadáver'. **Album**

L'AGALERIA

L'animació digital: era i comunicació

animar-te. 20 anys d'animació per ordinador a la UIB
Es Baluard. Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma. Fins a l'1 de febrer del 2009



Text: **Gabriel Carrió**
biel.carrio@gmail.com

S'ha inaugurat aquesta setmana al Museu del Prado (Madrid) una exposició antològica a l'entorn de Rembrandt, «pintor d'histori- es», se'n diu. El seu discurs se centra en els valors narratius de les imatges, que són comparades a altres obres més o menys coetànies d'autors diversos. Una mateixa temàtica pot ser presentada o interpretada de diferent manera segons un mestre o un altre. En cada exemple, l'efecte sobre l'espectador no és el mateix. La intenció final de l'exposició és certificar quines són les claus comunes dels pintors de l'època i quins són els trets originals que hi afegeix Rembrandt, en aquest cas. Aquest tipus de visions més culturalistes, fonamentades en la iconografia i l'enguanyament deslligades dels criteris formals, ha donat grans èxits recentment a la pinacoteca madrilenya. Les faules de Velázquez, amb un catàleg ben interessant, s'obri al públic en el mes de novembre del 2007 i estava dins la mateixa línia que l'antològica de l'holandès. Velázquez hi era envoltat de rèpliques i de versions dels més il·lustres pinzellis del context europeu. S'explicava com es forjava la narració en l'espai de la tela, quines eren les lectures que adquirien les llegendes mitològiques i perquè els retrats dels il·lustres del moment



gaudien o no del favor del pintor. A més a més, s'incidia en la interpretació que se n'ha fet, en la posterioritat, de les composicions del pintor de la cort de Felip IV. Tots aquests elements de la història de l'art –la narració, el contingut, el tema o, més àmpliament, la comunicació entre l'obra i l'espectador– associaven una actualització d'enorme dimensió a la mostra que commemora els vint anys del Master of Art in Image Synthesis & Computer Animation de la Universitat de les Illes Balears, que es pot veure al Museu del Baluard. Per molt dissemblants que siguin els resultats entre Velázquez-Rembrandt i els joves creadors del MA ISCA, tots ells es nodreixen del mateix desig de fer-se entendre i de provocar agilitat.

La mostra del Baluard, *animar-te*, és un recull abundós dels millors treballs d'animació digital creats al voltant dels estudis de postgrau. La multitud de projeccions donen bon compte dels nous codis de comunicació creativa que regnen en l'actualitat. Com ja se sap, la codificació tradicional del llenguatge icònic ha diversificat les seves opcions en l'era digital i la tecnologia, com a mecanisme d'interpel·lació, multiplica l'abast. Fins i tot ja es parla d'informàtica tradicional. Les darreres fórmules de transvasament d'informació s'han de sumar al gran ventall de recursos expressius. Perquè ens entenguem, del TBO d'un temps primer als episodis delirants d'*Shrek*.

Juan Montes de Oca, impulsor dels estudis, s'apunta a la carrera de l'animació digital a França, país més desenvolupat en aquestes qüestions a finals dels anys vuitanta. Amb la cessió de tot el programari informàtic necessari a la UIB i amb la incorporació d'aquesta a un projecte europeu de formació nasqué el màster per a especialistes en animació per ordinador, de plena vocació mercantil: publicitat, cinema i entreteniment. Els estudis han anat consolidant els fruits i, a l'empenta dels premis i les distincions atorgats –no tots de la mateixa consideració–, han anat rebent injeccions pressupostàries més elevades per tal de garantir les perspectives de futur. Així, la



La multitud de projeccions donen bon compte dels nous codis de comunicació creativa que regnen en l'actualitat

UIB és, a hores d'ara, un dels fronts d'avanguardia a nivell internacional en aquest tipus de llenguatge. Ho deixa palès la col·laboració del MA ISCA amb estudis cinematogràfics com DreamWorks Pictures, Twentieth Century Fox, Blue Sky Studios i The Walt Disney Company, entre d'altres, que han produït i distribuït productes com *Toy Story* (1995), *Ice Age* (2002) i *Buscador en Nemo* (2003), per esmentar alguns dels més populars. Amb tota aquesta volada, resulta paradoxal que, en el país nostre, la cinematografia convencional, tot i haver donat mostres suficients de creativitat estimulants, resti encara sense cap mena d'indústria sòlida.

Els creadors
animar-te és una exposició en la qual el concepte d'interacció és

intensament viu, i no solament perquè es poden manipular les imatges prement botons. És una reciprocitat emocional, altament colpidora. Les històries proposades provoquen la rialla, l'entusiasme, la sorpresa, la inquietud, la curiositat... El visitant actua, si es deixa anar, com un infant d'úe; i això no passa en totes les exposicions. És innegable que el gruix de productes sortits del MA ISCA –és impossible fer un comentari més individualitzat–, pretén una ambició cinematogràfica. Els autors s'esplaien en els mecanismes de la narració, taltment novel·listes; coneixen l'amplitud de la forma i la profunditat del missatge. Hi referències a l'amor, l'ecologia, les drogues, el càncer i als monstres de

És innegable que el gruix de productes sortits del MA ISCA pretén una ambició cinematogràfica

la infantesa que neixen dins la foscor d'un armari. Les escadusseres referències a la invenció dels aparells cinematogràfics de l'època dels germans Lumière no són gens sobrees. Nogensmenys, parteixen de la mateixa intenció de rondallejar i commocionar. Si de cas, es troben a faltar els noms propis dels joves creadors, no perquè no hi siguin presents, sinó perquè el seu protagonisme no està suficientment



representat; en no ser que tornem al sistema de tallers gremials. Es pot opinar que el treball del MA ISCA és part de l'herència del rector Nadal Batle, que tan bé sabé posar missions per a la tecnologia dels ordinadors i tan malament per a les lletres. El que no sabem és quin seria el comentari del rector davant l'escassa presència del català, davant l'anglès i l'espanyol, en aquestes produccions digitals.



Imatges

Il·luminació del projecte *Ice Age*. MAISCA 2006-07. LADAT. UIB

Fotogrames (2) del projecte *Ice Age*. Realització Ricardo Puertas. MAISCA. 2004. LADAT. UIB

Fotograma del projecte *Ice Age*. Realització Javier Roca. MAISCA 2006-07. LADAT. UIB

Fotograma del projecte *Ice Age*. Realització Antonio Pol. MAISCA 2005. LADAT. UIB

Todo Palma. 17 de noviembre de 2008

Nº23. Noviembre 2008
Ejemplar gratuito / Free edición mensual / monthly issue

Todo PALMA

17-22/Nov
Santa Cecilia
Conciertos y visitas guiadas
St. Cecilia's week
Concerts and guided tours

animar.te
3-D Animation

Es Baluard
10/Oct-01/Feb

Fotograma proyecto Bungle in the Jungle
Realización: Miquel Cabot
Supervisión: Joan Cabot
MA ISCA 2005 - LADAT -
Universitat de les Illes Balears

Recycled
Todo Palma cultural agenda by Verbigrafia - info@todopalma.com - Tel. 971721297. Con el auspicio de la Asociación Hotelera de Palma - D.L. MA 203/2007