



BARCELONA
INTERNATIONAL ARTS&VFX FAIR
2-5 June 2016 Arts Santa Mònica
barsvfx.com

DOSSIER DE PRENSA b'ArS 2016

BARCELONA INTERNATIONAL ARTS & VFX FAIR

<http://barsvfx.com>

Del 2 al 5 de juino de 2016

Ars Santa Mònica [Rambla de Santa Mònica, 7, 08002 Barcelona]

b'Ars 2016

BARCELONA INTERNATIONAL ARTS & VFX FAIR

Del 2 al 5 de junio

Ars Santa Mònica [Rambla de Santa Mònica, 9, 08002 Barcelona]

Índice

1. Introducción	3
2. Conferencias	4
2.1. Conversations with Richard Williams	4
2.2. The Making of Disney's, The Jungle Book.....	5
2.3. The Force in London – ILM London's VFX work on Star Wars.....	6
2.4. VFX of Pan	7
2.5. Everest	8
2.6. Designing the endless road.....	9
2.7. More Human than Human: Ex Machina	10
2.8. Virtual Production	11
2.9. El Ministerio del Tiempo	12
2.10. Juego de Tronos: La masacre de Casa Austeria	14
2. Workshops	15
2.2. Look Development and Lighting	15
2.3. The Magic of Story Boarding	15
3. Showcases (NUEVO!)	16
4. Job fair y espacio feria.....	17
5. Open Day.....	19
6. Información práctica	21
7. Créditos	22

1. Introducción

¿Qué es b'Ars?

b'Ars, Barcelona International Arts & VFX Fair, es una feria de carácter internacional del sector de las artes y de los efectos visuales (VFX) para el mundo del cine, televisión y videojuegos. El principal objetivo de b'Ars es potenciar una industria presente y potente en Cataluña y el resto de Europa, los efectos visuales (VFX), aglutinando el talento nacional e internacional, tanto de profesionales como de estudiantes, en un entorno informal y divertido.

Los ejes centrales de b'Ars son:

- Priorizar el talento artístico y creativo por encima del técnico.
- Apostar por las producciones en Cloud VFX como nueva vía de creación y de trabajo de la industria. Este nuevo modo de producción permite la participación de muchos especialistas diferentes, incluyendo pequeñas empresas y estudios y trabajadores independientes repartidos por todo el mundo, promoviendo así la industria en nuevos mercados como China, India, Singapur y América Latina
- Maximizar la fase de preproducción poniendo especial atención al proceso de visualización, sketches, previsualización, diseño de los personajes/criaturas, sesiones en vivo del storyboarding, diseño digital, etc.
- Ser el punto de encuentro internacional para el intercambio de ideas y conocimiento en el mundo de los VFX.
- Acercar el mundo de los VFX y la animación al público general.

Los promotores de esta iniciativa son Vivi Film, productora con más de 15 años de experiencia y Minimo VFX, con Felix Balbas, director b'Ars, al frente.

2. Conferencias

2.1. Conversations with Richard Williams



La leyenda de la animación Richard Williams viene a Barcelona a presentar su último trabajo junto con su mujer y productora Imogen Sutton: *Prologue*.

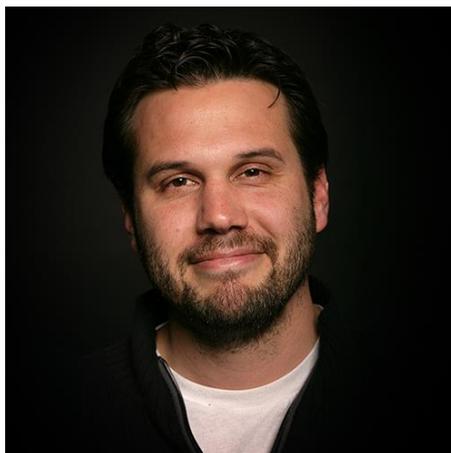
Tendremos el placer de compartir con ellos la presentación de *Prologue* así como repasar la carrera del Sr. William y sus experiencias, en una charla abierta que tendrá lugar en el escenario del Claustre. Si te gusta la animación debes saber que el Sr. Williams es como el Jedi definitivo en su campo, así que ¿te gustaría pasar un rato con un Jedi y hacerle preguntas? A más, ¿quién no conoce el famoso *The Animator's Survival Kit?*, el libro-guía de todo animador.

Prologue es un corto Británico del 2015, dirigido por Richard Williams y producido por su mujer Imogen Sutton. Es la primera parte de una saga basada en la representación de Lysistrata por Aristophanes, donde una mujer griega retiene el privilegio sexual de sus maridos y amantes con la finalidad de acabar una guerra. La película es un éxito en cuanto a críticas y ha ganado multitud de premios y nominaciones, incluyendo la nominación a los Bafta y Oscar al Mejor Corto Animado en 2016.

BIOGRAFÍA DE RICHARD WILLIAMS

Richard Edmund Williams (nacido el 19 de Marzo de 1933) es un animador Británico-Canadiense, actor de doblaje, y escritor, más conocido por ser el Director de Animación para Disney/Amblin en *Who Framed Roger Rabbit*, y por su inacabada película basada en *The Thief and the Cobbler*. También ha sido diseñador y animador de títulos de crédito: algunos trabajos incluyen los títulos de *What's New, Pussycat?* (1965), los títulos y las secuencias de unión de *The Charge of the Light Brigade* (1968). También ha animado la Pantera Rosa en las dos últimas películas de la *Pantera Rosa*.

2.2. The Making of Disney's, The Jungle Book



El supervisor de VFX de MPC, Adam Valdez, explicará las diferentes técnicas híbridas cinematográficas usadas para el remake de acción real *The Jungle Book*, que ha requerido la constante colaboración de artistas de films tradicionales y artistas digitales. Para el film se desarrollaron nuevas herramientas y se usaron nuevos niveles de manualidades dentro de la compañía londinense Moving Picture. 800 artistas trabajaron en el proyecto durante dos años. Adam Valdez, el supervisor de efectos visuales contará el proceso único de este proyecto de principio a fin, enseñando videos de detrás del como se hizo, demostraciones técnicas utilizadas para crear la jungla y su repertorio de animales.

BIOGRAFÍA DE ADAM VALDEZ

Adam empezó su carrera hace ocho años en Tippett Studio, donde trabajó como fabricante de miniaturas en *Robocop 2*, animador en *Dragonheart* o el icónico *Jurassic Park* de Spielberg. Tras dos años trabajando en el relanzamiento del grupo de efectos visuales Pacific Data Images', se trasladó a Weta Digital para crear los departamentos de animación, multitudes, captura de movimiento y rigging, y fue el Supervisor de Animación en *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* y *The Lord of the Rings: The Two Towers*.

En el año 2003 entró en MPC como Supervisor de Efectos Visuales y Director de Animación, dirigiendo equipos en películas de alto presupuesto, incluyendo *AVP: Alien Vs Predator*, *10.000 BC*, *The Wolfman*, *The Chronicles of Narnia: Voyage of the Dawn Treader*, *World War Z* y *Maleficent*. Durante los últimos 2 años, Adam ha estado trabajando con el director Jon Favreau y con el Supervisor de Producciones VFX Rob Legato, en el live-action remake de Disney *The Jungle Book*.

2.3. The Force in London – ILM London’s VFX work on Star Wars: The Force Awakens



Scott Pritchard (Lead Composer, ILM) presentará el trabajo de ILM Londres en el film de *Star Wars: The Force Awakens*. En particular, Scott se centrará en un personaje creado exclusivamente en el estudio de Londres, Maz Kanata, detallando los retos que han surgido, con una charla desde el concept art del mismo hasta la interpretación en pantalla.

BIOGRAFÍA DE SCOTT PRITCHARD

Scott Pritchard fue uno de los primeros artistas en unirse al estudio de Londres de Industrial Light & Magic en 2014. Tiene casi 13 años de experiencia en los efectos visuales, trabajando para títulos como *Star Wars: The Force Awakens*, *Avengers: Age of Ultron* y *Inception*. En 2011 fue premiado por la Visual Effects Society por su trabajo de composición en *Inception*. Como Supervisor de Composición en ILM, Scott es el responsable del equipo de composición en un proyecto. Sus labores incluyen proveer guías estéticas y técnicas, liderar la calidad en el trabajo de composición, y revisar la pipeline de color.

Proveniente de Irlanda, Scott tiene un Master de Animación por Ordenador de la Universidad Nacional de Bournemouth. Previamente estudió Diseño Industrial en la Universidad de Napier en Edimburgh, y modelado en Dun Laoghaire College of Art & Design in Dublin, mientras trabajaba en su primera película, *Space Trukers*, como modelador.

2.4. VFX of Pan



La charla tratará el trabajo del departamento de VFX de Framestore en el film *Pan*, de Warner Brother, dirigida por Joe Wright y revisada por Hugh Jackman. El trabajo incluye el viaje de Peter Pan al País de Nuncajamás: su viaje flotando por el espacio y un fantástico ambiente acuático, sus aventuras en las Minas de Barbanegra, un búsqueda en galeras piratas voladores y el encuentro con un cocodrilo gigante y unas preciosas sirenas.

BIOGRAFÍA DE STUART PENN:

Stuart fue profesor de física y ha trabajado como científico en sus diez años previos a su unión con FrameStore como artista del CG en la mini serie premiada *Dinotopia*. Ha trabajado en numerosos proyectos como supervisor de modelaje, supervisor de iluminación y supervisor de entornos, incluyendo la película *Avatar*, *The Dark Night*, *Iron Man 3* y *Guardians of the Galaxy*.

Ha sido el supervisor de las secuencias generadas por ordenador en *Gravity*, del cual él fue uno de los impulsores. Ha ayudado a desarrollar las técnicas necesarias para poder grabar escenas en gravedad zero, trabajando con robots de Motion Control y la novedosa LED Lighting Stage, también conocida como Lightbox.

La pasión de Stuart por los retos del CG lo ha llevado a tener una larga lista de créditos y una rica experiencia en el modelaje, iluminación, captura de movimiento y supervisión de la grabación. Sus amplios conocimientos le dan la oportunidad de llegar a soluciones novedosas a cualquier reto. Le encanta practicar la fotografía en su tiempo libre.

2.5. Everest



Aprende los puntos Fuertes, los procesos y los trucos usados en la superproducción *Everest* y los increíbles efectos visuales (VFX) utilizados en la película.

BIOGRAFÍA DE DADI EINARSSON:

Dadi empezó su carrera en Oz, casa pionera del sector en Islandia. En 1997 fue a trabajar a Londres para The Mill y posteriormente Framestore, donde ganó un Emmy por su trabajo en *Dinotopia*. También desarrolló un papel importante en *Harry Potter and the Chamber of Secrets*.

En 2002 se trasladó a Nueva York como director de animación en el nuevo Mill NY, hasta que volvió a su país natal para forjar su familia. De nuevo se trasladó a Londres para supervisar *The Golden Compass*, por el cual Framestore recibió su primer Academy Award. En el 2008 formó Framestore Islandia, con un equipo capaz de crear todo tipo de VFX destinados a grandes películas como *Australia*, *Sherlock Holmes*, *Salt and Tinker*, *Tailor*, *Soldier*, *Spy*, y *Contraband*, entre otras.

En el 2010 le ofrecieron encargarse de *Gravity* en Londres, donde encabezó el equipo de previsualización encargado del seguimiento de la película. Cuatro años y muchas películas después de abrir en Reykjavik, Dadi adquirió el estudio fundado en Reykjavik y se asoció con el aclamado director y productor Baltasar Kormákur. Cambiaron el nombre de la compañía Framestore Islandia a RVX –Reykjavik Visual Effects– y empezó con *2 Guns* para Universal. Actualmente sigue con su estudio y ocupa el puesto de supervisor ejecutivo de VFX en la serie islandesa *Trapped*.

2.6. Designing the endless road



Un viaje por el proceso de diseño, des su inicio, la iluminación de las escenas y la logística para grabar un mundo en miniatura de escenas que están en permanente creación y su aplicación interactiva.

BIOGRAFÍA DE JORDI BARES:

Jordi ha sido el Lead Post Producer de los anuncios publicitarios más galardonados en los últimos 15 años. Con una reputación de expandir las fronteras creativas, ha trabajado con algunos de los directores más valorados para marcas como Adidas, Citroën, Guinness, Heineken, Carlsberg, Thomson, Levis, LG, Nike, Phillips, Sony, Visa, Strongbow y la banda musical Radiohead.

Jordi estudió arquitectura y empezó trabajando como ingeniero de programas y animador de celuloide, antes de marcharse de Barcelona para unirse a Jim Henson's Creature Shop, The Mill, Realise Studio y ahora en Glasswork. Después de 10 años en The Mill, Jordi sigue encontrando la manera de reinventar la manera de diseñar y crear efectos visuales, lo que le lleva a conseguir un estilo propio y un lugar importante en la industria. Actualmente trabaja en Glasswork, donde está ampliando los límites de lo que es la unión de las antiguas técnicas cinematográficas con las más modernas y alternativas.

Jordi ha recogido numerosos BTAA Craft Awards, múltiples Clio Awards, un D&AD Yellow Pencil y gongs en el Australian Effects and Animation Festival, Australia's Young Guns, London International Awards, por trabajos incluyendo los anuncios Sony 'Balls', Sony Playstation 'Mountain' i Toohey's 'The Quest.

2.7. More Human than Human: The Making of Ava, Ex Machina's Incredible Android



Katherine Pursey de DNeg nos explicará cómo ha sido el proceso de creación el personaje de Ava, centrándose en el diseño, grabación y producción de un film indie de bajo presupuesto.

BIOGRAFÍA DE KATHERINE PURSEY

Katherine Pursey es una 3D Artist Manager en Double Negative. Katherine se unió a Dneg en 2007 como Matchmove Artist antes de moverse rápidamente para ser FX TD en las películas de *Harry Potter and the Deathly Hallows* (Partes 1 y 2), *The Hunger Games: Catching Fire*, *Avengers: Age of Ultron* and *Terminator: Genisys*.

En el último año Katherine ha trabajado como 3D Artist Manager revisando el trabajo y el transcurso del desarrollo de sus FX Artists durante las entregas de *Captain America: Civil War*, *Bridge of Spies*, *Spectre*, *Mission Impossible: Rogue Nation* and, y por supuesto, la ganadora de un Oscar *Ex Machina*.

2.8. Virtual Production



Richard Widgery

Echa un vistazo a la entera pipeline, desde la pre-visualización, a la visualización en tiempo real en el set, el motion control, la animación de personajes, y el camera tracking en postproducción.

BIOGRAFÍA DE RICHARD WIDGERY:

Richard es un líder de la industria, y pionero en el desarrollo de tecnologías virtuales de producción, pipelines y las infraestructuras del estudio. Con más de 26 años de experiencia ha sido necesario en la creación de la más complicada cinematografía in-camera. Su carrera empezó en ingeniería para el control de sistemas, y rápidamente se convirtió en uno de los fundadores del equipo de gráficos por ordenador. Grabando la primera captación de movimiento humana y animal para películas y publicidad, ha desarrollado multitud de técnicas que aún hoy están en uso.

Desde ingeniería robótica para *Babe*, *The Adventures of Pinocchio*, *Loch Ness*, hasta proporcionar vida a caballos en el juego *Red Dead Redemption*, Richard ha continuado expandiendo los límites sobre que lo que se puede conseguir técnicamente. Ha ayudado a crear los Universal Studios' Wizarding World of Potter Theme Park utilizando su propia cámara virtual y tecnologías de captura de movimiento, así como permitiendo a la cámara un modo imperturbable. Trabajó para proyectos en los que se incluyen *Hansel y Gretel*, *Wolfman*, *Angels & Demons*, entre otros.

2.9. El Ministerio del Tiempo



El Ministerio del Tiempo ha constituido la total inmersión de USER t38 en el mundo de las series de ficción españolas. USER t38 ha estado presente desde la preproducción de la serie, colaborando activamente con el departamento de arte, hasta la entrega del master para su emisión; por lo que se puede considerar parte fundamental en la concepción de la misma. Orgullosos de los resultados obtenidos y de las buenas críticas que se han ido produciendo, son conscientes de que todavía están lejos del sistema de trabajo de las series internacionales, pero se van acercando.

La segunda temporada de la serie ha constituido un mayor reto en lo que a postproducción se refiere, ya que se han rodado muchos más capítulos, con mucha mayor carga de VFX y muchas secuencias de acción que tenían que ser perfectamente coreografiadas. El Ministerio del Tiempo se ha convertido poco a poco y gracias al apoyo de los fans o *ministéricos*, en la primera serie de culto nacional en España. Lo que empezó siendo una utopía (¿una serie sobre viajes en el tiempo? ¿Estáis locos?) para todos los equipos que trabajaron en la primera temporada, se está convirtiendo en un merecido reconocimiento en la segunda, y esperamos que todavía queden muchas más. Y que USER T38 pueda estar en todas ellas.

BIOGRAFÍA DE DAVID HERAS

David Heras es el Supervisor de VFX de User t38. Comienza su andadura profesional en el campo de los efectos digitales en el año 98. Durante más de una década es operador tanto de publicidad como de cine, realizando un centenar de videoclips y cortometrajes y 10 largometrajes. Su

profesionalidad y buen hacer en el campo de la postproducción se confirmó con la nominación al Goya a los Mejores Efectos Digitales por *Intruders* en 2012 y por *Open Windows* en 2014. Gracias a su experiencia, la planificación de los efectos en *el Ministerio del Tiempo* ha sido todo un éxito.

BIOGRAFÍA DE JAVIER PACIN – 3D SUPERVISOR

Javier Pacin es el supervisor de 3D en USER t38, encargándose del control de calidad de los planos que necesitan 3D. Su carrera profesional empieza hace más de 10 años como freelance, trabajando en sitios como Telson, Evasion, Infinia, Cúbica, Miopía, Free Your Mind, Serena, USER t38, etc; haciendo publis y cine para marcas tan distintas como Mercedes, Movistar, El Corte Inglés, Cruzcampo, L'oréal o TNT.

En cuanto a cine, gran parte de las películas en las que ha participado han sido ya en USER t38, empezando en *Verbo* como operador 3D y más adelante como supervisor 3D en *Intruders*, *Mindscape*, *Open Windows*, *El Club de los Incomprendidos*, *Gernika*; y en series como *el Ministerio del Tiempo*. También ha participado en la supervisión en rodajes tanto de publicidad como de cine de forma esporádica o completa como en *Open Windows*.

SOBRE USER t38

USER T38 es una compañía de Madrid fundada en 2001, concebida como productora y estudio de postproducción, diseño gráfico, animación tradicional, 3D y diseño conceptual.

En el campo de la postproducción y VFX, siempre en permanente apuesta por la innovación, USER t38 ha llegado a trabajar con las productoras españolas más importantes y con directores de prestigio internacional como Guillermo Del Toro, Alejandro Amenábar, Jim Jarmusch, Milos Forman, Steven Soderbergh, Antonio Banderas, Juan Carlos Fresnadillo o Jaume Collet-Serra.

Su trabajo de diseño de producción y de postproducción para cine se ha visto en títulos tan exitosos para el mercado nacional como *El Laberinto del Fauno*, *Ágora*, *Alatriste*, *Intruders* (Candidatos al Premio Goya a los Mejores Efectos en 2012), *Mamá*, *Mindscape*, *Open Windows* (Candidatos al Premio Goya a los Mejores Efectos en 2015), *Autómata*, *Torrente 5 o Gernika*, que se estrena en el próximo Festival de Málaga y en la que han recreado todas las explosiones que sufrió el pueblo de Gernika; y *Non Stop* y *Run All Night* para el internacional, entre otros.

2.10. Juego de Tronos: La masacre de Casa Austeria



Marga Villalonga, la Head Producer de El Ranchito, y los Supervisores de VFX David Ramos y Eduardo Díaz nos enseñaran los trucos y secretos que han utilizado en el transcurso de los VFX en la famosa serie Juego de Tronos.

SOBRE EL RANCHITO

El Ranchito es una compañía de efectos visuales y postproducción digital que principalmente trabaja para la industria de las películas y anuncios. Se trata de un grupo de profesionales con una larga experiencia en el mundo audiovisual que se ha dedicado en la postproducción de más de 40 películas y un buen número de anuncios. Hemos ganado múltiples premios tanto nacionales como internacionales, entre ellos tres Visual Effects Society (VES) Awards, 8 Goya y 9 nominaciones a los Goya por la Academia Nacional de Cine Español.

En El Ranchito se han seguido dos premisas fundamentales: trabajo en equipo y la especialización de cada uno de los empleados en un área del proceso. Esto significa que están presentes en todas y cada una de las fases de proyecto: desde la preproducción, en el filmado, y la selección de los profesionales más apropiados para cada postproducción. Gracias a este propósito tienen a muy buenos visual effects supervisors, 2D digital compositors trabajando con Flame y Nuke, 3D artists, R+D team, editores especializados y digital colour graders.

2. Workshops

2.1. From Script to VFX

El viaje del efecto visual desde el primer desarrollo de script hacia los retos creativos y técnicos de la entrega del material. Explora las complejidades del script, las idas y las vueltas de la preproducción i de como supervisar la grabación en el set hasta el inicio de la postproducción.

Si quieres tener la visión de una excelente Productora de VFX como Marjolaine y aprender sobre todo el proceso involucrado en producción de películas de efectos de cualquier tipo, no te puedes perder esta oportunidad.

2.2. Look Development and Lighting

Workshop de 4 horas. Aprende de la larga experiencia de Indira sobre los trucos y procesos involucrados en el Look Development. Descubre su visión en la iluminación y ve ejemplos de sus mejores trabajos en el sector.

2.3. The Magic of Story Boarding

Disfruta de 4 maravillosas horas de workshop con este divertido y con talent Director, Animator, Story Boarder, Illustrator, character Designer... y aprende su vision y técnicas para el storytelling y story boarding.

2.4. From zero to Houdini: Procedural modelling and Simulation

4 horas de workshop con el magnífico Jean Claude. Aprende los secretos de Houdini para sacarle el mayor partido posible.

2.5. Learning the Potential of Nuke's 3D System

4 horas de Workshop donde nos adentraremos en el sistema 2D y 3D de Nuke. Aprenderemos como navegar por su interfaz 3D, a utilizar diversas técnicas de Proyección 3D, a optimizar tu workflow y también se dará una introducción a aplicaciones avanzadas.

2.6. Shapeshifters: Character Design Workshop

Rory nos dará un workshop muy especial invitando a los participantes a descubrir cómo formas simples puedes crear personajes complejos.

3. Showcases (NUEVO!)

El Showcase de b'ArS 2016 es un evento privado donde se reúnen estudios y profesionales para que muestren lo mejor de sus trabajos delante de agencias, productoras y otros potenciales clientes que buscan diversos proveedores y talentos.

Cada estudio tendrá 7 minutos para realizar su presentación, y después habrá un tiempo de networking chill-out con todos los participantes, incluyendo los potenciales clientes.

A las 20:00 los participantes podrán asistir a la Inauguración de la Edición 2016 de b'ArS, con la presencia de la prensa, las entidades colaboradoras (Generalitat, Barcelona Activa, Ajuntament de Barcelona, Europa Media, etc) y el invitado especial.

Para Estudios/Profesionales de Animación y Efectos Visuales

Los estudios, productoras de Animación, o post-productoras que tienes resultados y talentos, quieren llegar a más potenciales clientes. b'ArS les ofrece la oportunidad de mostrar su trabajo frente de agencias y productores que buscan tus servicios.

Para Agencias & Productores

Muchas agencias y productores están en constante búsqueda de talento en el campo de los efectos Visuales y la animación, talento que no es fácil de encontrar. El showcase de b'ArS 2016 es lugar para descubrir estudios y talento nacional que ofrece sus servicios para proyectos y películas, ya sea para publicidad, cine, apps, realidad virtual, o cualquier contenido relacionado con la animación y los efectos visuales.

4. Job fair y espacio feria

Destinada también tanto a profesionales como a estudiantes, la Job Fair es una herramienta para que las empresas puedan acceder al talento que hay Barcelona. Para las empresas es muy importante la realización de la selección de los candidatos realizada por la organización de la feria con anticipación.

La Job Fair tendrá lugar durante toda la feria y está dirigida a profesionales y estudiantes del sector que quieran tener la oportunidad de compartir sus trabajos con las compañías que buscan talento creativo.

Las empresas de esta edición son:



Estudio creativo fundado en 1986 y ganador de un BAFTA y Oscar por Gravity, 2014 (mejores efectos visuales) que ofrece servicios de producción, preproducción y postproducción. La compañía ofrece soluciones para imágenes generadas por ordenador tanto para cine como para televisión. Actualmente tiene oficinas en Londres, Nueva York, Los Angeles y Montreal.



Fundada en 1998 con un equipo de tan sólo 30 personas, el multi-premiado Double Negative es ahora uno de los principales proveedores del mundo en efectos visuales para películas. En el 2016 Dneg ha ganado su tercer oscar a los mejores efectos visuales por su trabajo en Ex Machina. Actualmente cuenta con oficinas en Londres, Mumbai y Vancouver.



Estudio de efectos visuales (VFX Effects) de Barcelona fundado por Joan Amer, Alex Maldonado y Cesc Bienzobas después de 20 años de experiencia como animadores, creativos y supervisores.



Empresa española con sede en Madrid, dedicada a la postproducción y efectos visuales para publicidad y cine. Formada por un grupo de personas con una larga experiencia en el mundo de la postproducción, que trabajan como equipo consolidado desde hace más de seis años. Ganadores entre otros de tres premios Visual Effects Society (VES) Award, 8 Goyas y 9 nominaciones de la Academia de Cine de España y el Premio Píxel-Ina del festival Imagina al mejor spot europeo del año.

El **Espacio Feria** es un espacio ubicado en el Claustro del Arts Santa Mónica, donde durante los días de Feria habrá diferentes stands de información de productos y servicios. En esta edición contamos con La Salle – URL, informando sobre sus grados en animación; Escape Studios, líder europeo en cursos de VFX, y Barcelona Academy of Art, escuela especializada en la enseñanza del dibujo, pintura, escultura y arte digital.

También durante los días de feria y en el Espacio Feria, la Barcelona Academy of Art ofrecerán exhibiciones en vivo de sus especialidades donde el público será invitado a participar.

5. Open Day

El Open Day es el último día de la feria, en esta edición será el domingo 5 de junio. Es un día destinados a familias y público en general con la Intención que estos se puedan adentrarse en el mundo de los Efectos visuales (VFX).

Con **entrada gratuita y de 10 a 14 horas** familias, niños y curiosos podrán disfrutar del mundo de la animación y los efectos visuales, y se celebrarán varios talleres para niños en la primera planta, y conferencias abiertas en el Claustro.

Actividades programadas:

Workshop con Rory Conway

11:00h – 12:30h Domingo 5. Claustre (English)



Stop Motion Lab con Pepón Negre

10:00h – 14:00h. Domingo 5. Claustre (Español/Català)



ESCAPE STUDIOS Workshop

10:00h – 14:00h. Domingo 5. Espai Residencia. (English)



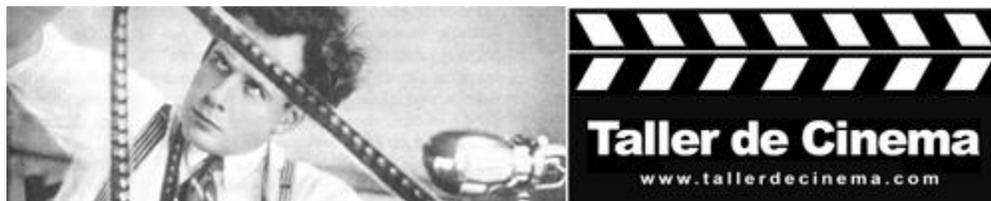
TAUMATROPO: Loopy Teller Studio

10:00h – 14:00h. Domingo 5. Claustre. (Español/Català)



Taller de dibujos animados / Taller de Cinema

10:00h – 14:00h. Domingo 5. Claustre (Español/Català)



Taller de Montaje con Arcilla – Jumping Clay

10:00h – 14:00h. Domingo 5. Claustre (Español/Català)



Evento La Salle Barcelona

10:00h – 14:00h. Domingo 5. Sala d'Actes (Español/Català)



6. Información práctica

b'Ars · Barcelona International Arts & VFX Fair

Del 2 al 5 de junio de 2016

Ars Santa Mònica [Rambla de Santa Mònica, 7, 08002 Barcelona]

<http://barsvfx.com>

TICKETS

Professional / Acceso general: 120€

Professional / 1 jornada: 70€

Professional / Workshop: 80€

Professional / Entrada básica: 30€

Estudiantes / Acceso general: 60€

Estudiantes / 1 jornada: 40€

Estudiantes / Workshop: 50€

Estudiantes / Entrada básica: 30€

OPEN DAY

Domingo 5 de junio de 2016 (actividades gratuitas)

7. Créditos

ORGANIZADORES



CON EL SOPORTE DE



Y LA COLABORACIÓN DE



SERVICIO DE PRENSA

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)