



artfutura

2018 — 2019

TECNOLOGÍA
HUMANIZADA

HUMANIZED
TECHNOLOGY



Portada — Front cover

PARASITIC ENDEAVOURS — SIMON CHRISTOPH KRENN

Contraportada — Back cover

HUMANKIND — SUBSTANCE

TECNOLOGÍA
HUMANIZADA
— HUMANIZED
TECHNOLOGY

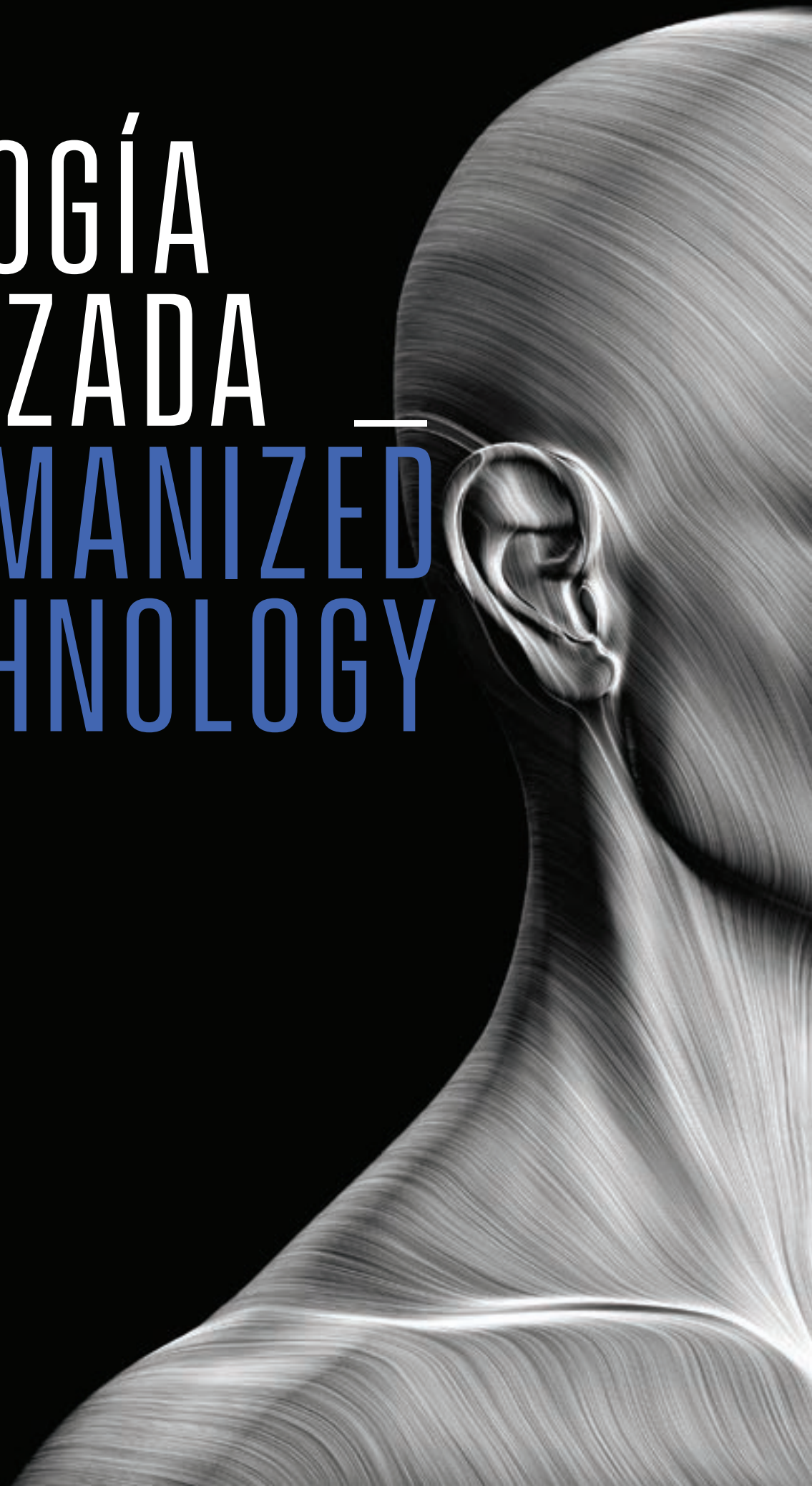
Alicante
Barcelona
Berlin
Buenos Aires
Frankfurt
Ibiza
Langreo
London
Madrid
Mexico DF
Montevideo
Murcia
Palma de Mallorca
Paris
Punta del Este
Roma
Saint Brieuc
Shanghai
Tenerife
Zaragoza

INTRO

TECNOLOGÍA HUMANIZADA

HUMANIZED TECHNOLOGY

MONSTRUOS — MARINA NUÑEZ





TECNOLOGÍA HUMANIZADA

ALEJANDRO SACRISTÁN

La Tecnología humanizada es la tecnología que responde y se adapta a cómo los humanos aprenden, piensan y crean, y lo que los humanos necesitan para prosperar en una sociedad digital.

Con la revolución tecnológica de Internet y las redes sociales, hemos fomentado las posibilidades intimistas del yo y el individualismo, pero también hemos desarrollado tecnologías como la Realidad Virtual o la Realidad Mixta que nos van a permitir crear redes de comunicación extendidas, más perfectas, compasivas y empáticas entre las personas.

FUTUROS VIABLES

La red de artistas, académicos e investigadores Collaboration for Humane Technologies afirma que “en el corazón de nuestra acción creativa está la convicción de que para pensar (y hacer) futuros viables debemos cuestionar categorías como lo humano.

Hay que replantearse críticamente el progreso tecnológico a favor de un posthumanismo que no es ni antihumano ni únicamente para sustentar la vida humana tal como la conocemos actualmente”.

LA AMENAZA DIGITAL

Tecnología humanizada es revertir la crisis de atención digital y realinear la tecnología con los mejores intereses de la humanidad.

The Center for Humane Technology ha subrayado la amenaza digital de nuestro tiempo: “Nuestra sociedad está siendo secuestrada por la tecnología. Lo que comenzó como

una carrera para monetizar nuestra atención ahora está erosionando los pilares de nuestra sociedad: la salud mental, la democracia, las relaciones sociales y nuestros hijos”.

La revolución tecnológica nos puede dar la oportunidad de reinventarnos como sociedad pero no debemos perdernos en el proceso.

CYBORGS

El teléfono inteligente es un dispositivo que nos convierte en cyborgs primitivos porque nos conecta a una red global de intercambio de información en movilidad, es una extensión cyborg.

La incorporación de tecnología avanzada como extensión neurocultural de nuestros cuerpos y mentes no ha hecho más que empezar. Es obvio que debemos reflexionar y actuar conscientemente sobre este proceso incipiente de tecnologización.

MENTALIDAD SOLIDARIA

Quizás la potencia de nuestro futuro esté precisamente en nuestra humanidad y no tanto en la codificación o el dataísmo. Tendrá que ver más con la inteligencia relacional, las habilidades sociales y con una mentalidad futurista, solidaria e imaginativa.

En la futura sociedad digital aumentada los humanos deberían aportar las emociones, la imaginación y la inteligencia social, los robots productividad y fuerza y las inteligencias artificiales potenciar nuestra inteligencia y conocimiento. Tecnología humanizada.



MY CLONES PERFORMING MICHAEL JACKSONS THRILLER DANCE
— DMITRY ZAKHAROV



OPTICS — MAXIM ZHESTKOV

HUMANIZED TECHNOLOGY

ALEJANDRO SACRISTÁN

Humanized Technology is the technology that responds and adapts to how humans learn, think and create, and what humans need to thrive in a digital society.

With the technological revolution of the Internet and social networks, we have fostered the intimate possibilities of self and individualism, but we have also developed technologies such as Virtual Reality or Mixed Reality that will allow us to create extended, more perfect, compassionate and empathic communication networks among people.

VIABLE FUTURES

The network of artists, academics and researchers Collaboration for Humane Technologies affirms that “at the heart of our creative action is the conviction that in order to think (and do) viable futures we must question categories such as being human.

It is necessary to rethink critically the technological progress in favor of a posthumanism that is neither antihuman, nor solely to sustain human life as we know it nowadays.”

THE DIGITAL THREAT

Humanized technology is to reverse the crisis of digital attention and realign technology with the best interests of humanity. The Center for Humane Technology has underlined the digital threat of our time: “Our society is being hijacked by technology. What began as a race to monetize our attention is now eroding the pillars of our society: mental health, democracy, social relationships and our children.”

The technological revolution can give us the opportunity to reinvent ourselves as a society but we should not get lost in the process.

CYBORGS

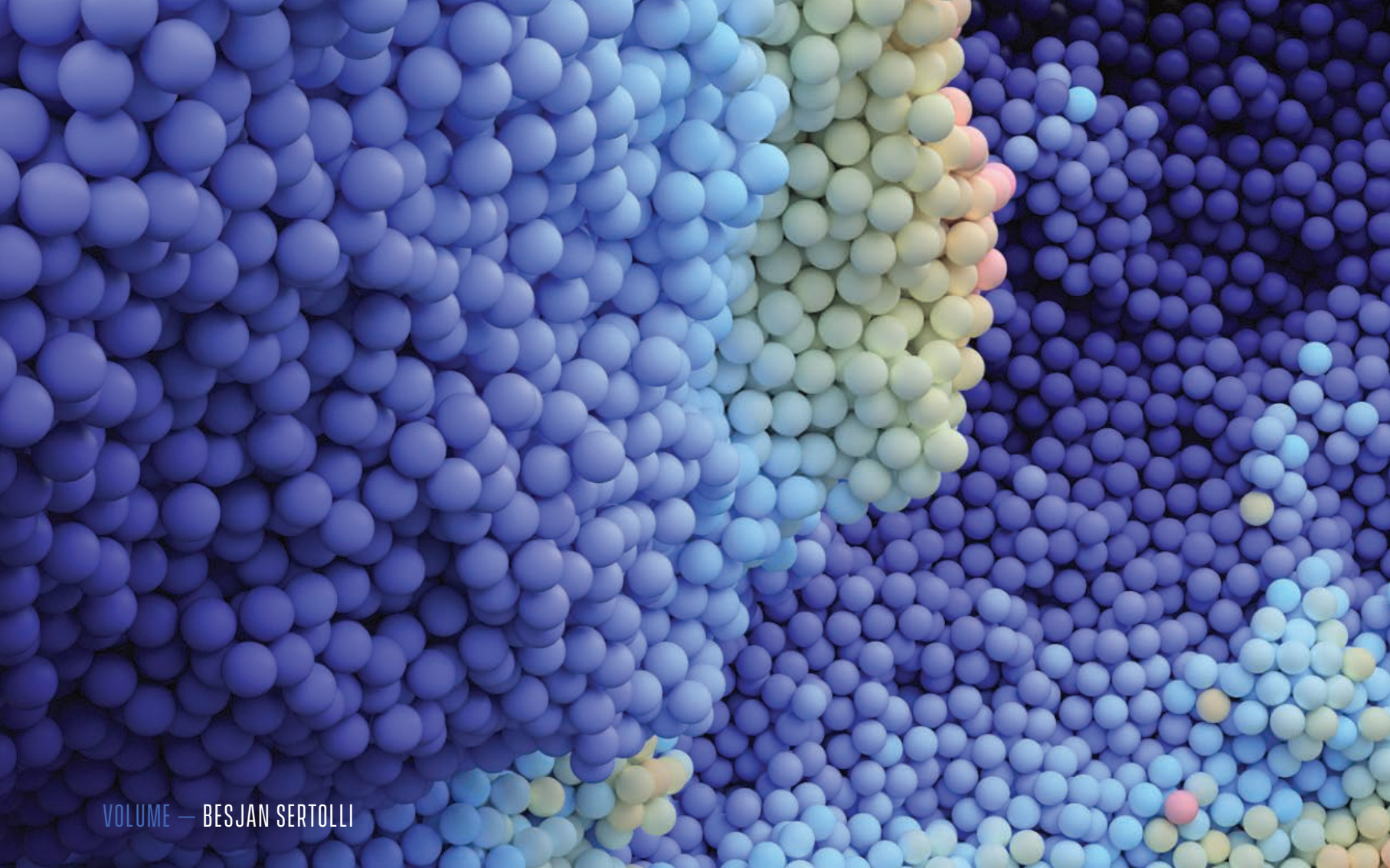
The smartphone is a device that turns us into primitive cyborgs because it connects us to a global network of information exchange in mobility, it is a cyborg extension.

The incorporation of advanced technology as a neurocultural extension of our bodies and minds has only just begun. It is obvious that we must reflect and act consciously on this incipient process of technology.

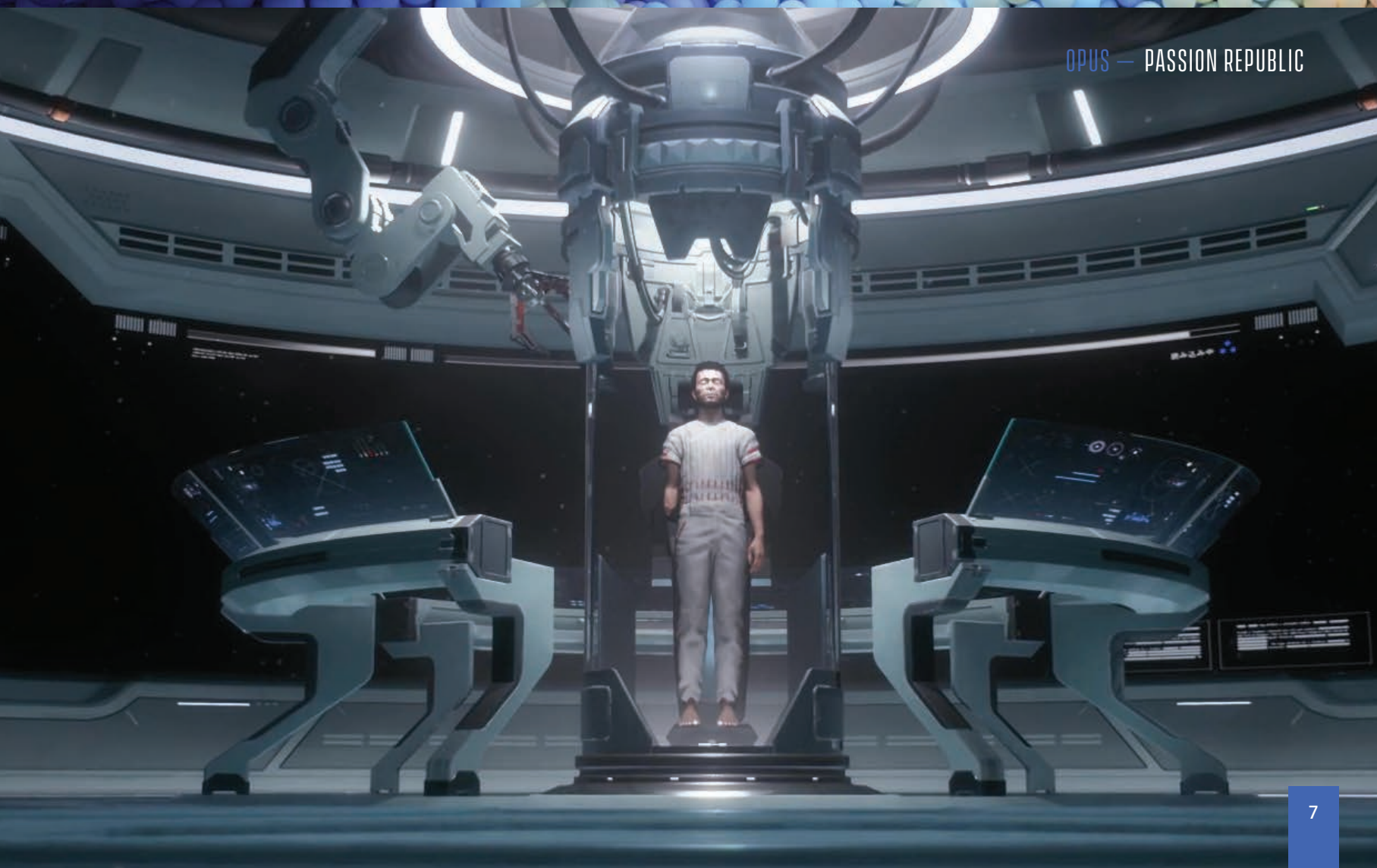
SOLIDARY MENTALITY

Perhaps the power of our future lies precisely in our humanity and not so much in codification or dating. It will have to do more with relational intelligence, social skills and with a futuristic, solidary and imaginative mentality.

In the future augmented digital society humans should bring emotions, imagination and social intelligence, robots productivity and strength and artificial intelligence enhance our intelligence and knowledge. Humanized technology.



VOLUME — BESJAN SERTOLLI



OPUS — PASSION REPUBLIC

EL ARTE TRANSFORMATIVO DEL FUTURO HACIA LA UNIDAD QUE SIEMPRE FUE

LUIS MIGUEL SAMPERIO

“Tener todo esto dentro de mí y que para ti sean solo palabras”. Con esta frase explicaba el escritor David Foster Wallace este sentimiento humano que ha recorrido las mentes de la humanidad durante siglos. La frustración de comunicar el vasto mundo interno que vamos desarrollando desde el día en que nacemos y que aparentemente nos separa del mundo externo en el que parecemos estar sumergidos.

TIEMPOS EXPONENCIALES

Vivimos tiempos de expansión tecnológica exponencial. Realidad Virtual/Aumentada/Mixta, Blockchain, Inteligencia Artificial, Machine Learning, Big Data... Tecnologías que crecen en potencia en capacidad de procesamiento, en capacidad de almacenamiento de datos... Durante años y años y años hemos estado expuestos a este desarrollo técnico digital que parecía dispuesto a superar únicamente las barreras propias del mundo externo del ser humano: explorar el macrocosmos, conectar nuestras pantallas digitales...

De lo que no nos habíamos dado cuenta es de que lo que en realidad estábamos haciendo es intentar conectar nuestro mundo interno. Sin ser conscientes de ello, estábamos intentando superar la barrera que existe ante esa sensación de unidad que de alguna forma todavía tenemos latente en nuestro subconsciente. No queremos sentirnos “yo y aparte del mundo”, queremos sentirnos como “yo y tú, somos el mundo”.

TECNOLOGÍAS TRANSFORMATIVAS

Esta es la era de las tecnologías transformativas (“Transformative Technologies”). La era de hacer consciente aquel anhelo humano del que hablaba Thomas Merton “¿qué es lo que podemos ganar viajando a la luna si no somos capaces de cruzar el abismo que nos separa a los unos de los otros?”.

Es la era de las tecnologías volcadas a transformar nuestro mundo interno para disponerlo a su preparación de conexión con el otro. Tecnologías que hackean nuestra consciencia.

Tecnologías que, solo combinadas con la más avanzada capacidad de abstracción humana: el arte, podrán ser capaces de cruzar ese abismo simbólico que nos separa.

REVOLUCIÓN

En los años que vienen se avecina una impresionante revolución. La unión entre tecnología exponencial y capacidad de abstracción simbólica artística se va a democratizar. No será extraño empezar a dejar atrás la lentitud de nuestra comunicación verbal (40/60 bits por segundo en procesamiento neurológico). Empezaremos a comunicarnos en capas de superposición digital a través de frecuencias de colores y sonidos, que trasciendan las palabras. Dispondremos de tecnologías cardíacas HRV que empiecen a hacer tangible aquello de “habla desde tu corazón” que nos permitan entender como entrar en coherencia cardíaca no solo con nosotros individualmente, sino con el otro.

Viviremos con personajes reactivos en mundos inmersivos que reaccionarán a nuestras emociones y representarán los arquetipos del subconsciente a los que tenemos que enfrentarnos cada uno de nosotros, para sanar y llegar a entendernos mejor. Con tecnologías de Inteligencia Artificial SWARM seremos capaces de ampliar la capacidad de decisión humana para poder tener en cuenta al colectivo de una forma más harmónica. A través de ellos y mediante interfaces de realidad extendida podremos co-crear con el otro la toma de decisiones de una forma casi telepática, a través de la expresión audiovisual artística que nos permita llegar literalmente a los corazones de los demás.

LO HUMANO Y LO TECNOLÓGICO

Dejaremos atrás la distinción entre humano y tecnológico. Porque lo humano es tecnológico. Y lo tecnológico es humano. Lo que sí aprenderemos es que lo humano y lo tecnológico siempre han estado en persecución de algo que para nosotros no era evidente hasta ahora: que en el fondo de nuestra psique y corazón tan solo estábamos intentando volver a ese UNO.

A ese sentimiento de jamás sentirnos solos. A esa sensación de que lo que yo soy, y lo que tú eres nunca fue tal. Nunca hubo separación. En el fondo siempre fuimos lo mismo en este sueño compartido que es la realidad. Simplemente tuvimos que aprender a recordarlo. El arte transformativo del futuro hacia la unidad que siempre fue.



AVA V2 — OUCHHH

THE TRANSFORMATIVE ART OF THE FUTURE TOWARDS UNITY THAT ALWAYS WAS

LUIS MIGUEL SAMPERIO

“How odd I can have all this inside me and to you it’s just words.” With this phrase the writer David Foster Wallace explained this human feeling that has being around the minds of humanity for centuries. The frustration to communicate the vast internal world that we develop from the day we are born and that, apparently, separates us from the external world in which we seem to be submerged.

EXPONENTIAL TIMES

We live in times of exponential technological expansion. Virtual / Augmented / Mixed Reality, Blockchain, Artificial Intelligence, Machine Learning, Big Data ... Technologies that grow in power, in processing capacity, in data storage capacity ... For years and years and years we have been exposed to this digital technical development that it seemed to overcome only the barriers of the external world of the human being: explore the macrocosm, connect our digital screens...

What we had not realized is that what we were really doing is trying to connect to our inner world. Without being aware of it, we were trying to overcome the barrier that exists before that sense of unity that somehow we still have latent in our subconscious. We do not want to feel “I and the world apart”, we want to feel like “me and you, we are the world”.

TRANSFORMATIVE TECHNOLOGIES

This is the era of transformative technologies (“Transformative Technologies”). The era of becoming aware of that human yearning that Thomas Merton wrote about: “what can we gain

by traveling to the moon if we are not capable to cross the abyss that separates us from one another?”

It is the era of technologies aimed to transform our inner world, to prepare it in order to connect with the other. Technologies that hack our consciousness.

Technologies that, only combined with the most advanced capacity for human abstraction: art, may be capable to cross that symbolic abyss that separates us.

REVOLUTION

In the coming years an impressive revolution is coming. The union between exponential technology and the capacity for symbolic artistic abstraction will be democratized. It will not be strange to start leaving behind the slowness of our verbal communication (40/60 bits per second in neurological processing).

We will begin to communicate in layers of digital superposition through frequencies of colors and sounds that transcend words. We will have HRV cardiac technologies that will start to make tangible that of “speak from your heart”, and that will allow us to understand how to enter in cardiac coherence not only with us, individually, but with the other. We will live with reactive characters in immersive worlds that will respond to our emotions and that will represent the archetypes of our subconscious that we have to face, in order to heal and to understand each other better.



RED PEOPLE IN THE BLUE — TEAMLAB

With SWARM Artificial Intelligence technologies, we will be able to expand the ability of human decision, in order to consider the collective in a more harmonious way. Through them and through extended reality interfaces we can co-create with each other, a new type of decision-making, almost telepathic, with the aid of artistic audiovisual expression that will allow us to literally reach the hearts of others.

THE HUMAN AND THE TECHNOLOGICAL

We will leave behind the distinction between human and technological. Because the human is technological. And

the technological is human. What we will learn is that the human and the technological have always been in pursuit of something that for us was not evident until now: that at the bottom of our psyche and heart we were just trying to return to that ONE.

To that feeling of never feeling alone. To that feeling that what I am, and what you are was never such. There was never separation. In the end we were always the same, in this shared dream that is reality. We just had to learn to remember it. The transformative art of the future towards the unity that always was.



ESTELA OLIVA

Estela Oliva presenta en el ArtFutura de Londres "Clon", un proyecto de arte híbrido y de nuevos medios. El trabajo de Estela está inspirado en el impacto que tienen la tecnología e Internet en el comportamiento humano, la sociedad y su entorno.

"Clon" es una aventura híbrida que explora escenarios especulativos y mundos futuros mediante tecnologías y nuevos medios tales como las simulaciones, los juegos y la realidad virtual virtual.

Con experiencia en el mundo digital, Estela ha comisariado y dirigido proyectos en todo el mundo, como New Rituals en el Barbican Centre, Into The Wild para Makerversity, The Garden of Virtual Utopias para Art Night London, Alpha-ville Festival of Digital Arts y Nocturnal City para los estudios de la casa de Somerset. Y ha trabajado con marcas e instituciones como Somerset House, Instagram, Sedition y Google desarrollando proyectos innovadores de artes digitales.

[HTTPS://WWW.ESTELAOLIVA.COM](https://www.estelaoliva.com)

[HTTPS://WWW.CLONWORKS.COM](https://www.clonworks.com)

CLON — ESTELA OLIVA



Estela Oliva presents at ArtFutura London "Clon", a hybrid art and new media project. Estela's work is inspired by the impact of technology and the Internet on human behavior, society and our surroundings.

"Clon" is, a hybrid adventure exploring speculative scenarios and future worlds using technology and new media such as simulations, gaming and virtual reality.

With a background in the digital world, Estela has curated and directed projects around the world including New Rituals at Barbican Centre, Into The Wild for Makerversity, The Garden of Virtual Utopias for Art Night London, Alpha-ville Festival of Digital Arts, and Nocturnal City for Somerset House Studios. She has also worked with brands and institutions such as Somerset House, Instagram, Sedition and Google to develop innovative digital arts projects.

MARINA NUÑEZ



Marina Nuñez presenta en el ArtFutura de Madrid su obra “Ángeles Caídos”, realizada en 2018 en colaboración con ARAN.

La pieza reinterpreta la versión exhibida en 2008 en el claustro de la Catedral de Burgos dentro del marco de la exposición “Luz y tiniebla”, donde, a través de una multiproyección, se hacían visibles diferentes figuras asexuadas provistas de alas. Para la presente edición, cinco figuras de ángeles han sido traducidas mediante softwares informáticos a contextos de realidad virtual, construyendo un espacio donde el espectador tiene la posibilidad de volar, materializando un deseo tan ancestral como humano.

La obra explicita la utopía aeronáutica y cuestiona los límites comportamentales de un cuerpo que, administrado históricamente por el poder y definido por la Modernidad como realidad biológica dada, se revela como constructo cultural impuesto por las ideologías dominantes. Los usuarios, equipados con unas gafas de realidad virtual que modifican y amplían la percepción, interactúan con la pieza, comportándose como ciborgs en simbiosis con lo tecnológico, semejantes a los ángeles y a su leve corporeidad.

[HTTP://WWW.MARINANUNEZ.NET](http://www.marinanunez.net)

[HTTP://ARAN.LIVE/PROYECTOS](http://aran.live/proyectos)

Marina Núñez

Marina es una figura fundamental del arte contemporáneo español. Ha explorado, durante toda su trayectoria, las hibridaciones entre cuerpo, identidad y tecnología. Tras estudiar Bellas Artes en la Universidad de Salamanca, se doctora en la Universidad de Castilla-La Mancha. En la actualidad ejerce como profesora en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Vigo. Ha exhibido sus trabajos en numerosas muestras colectivas, destacando, a nivel individual, sus exposiciones en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, en el Instituto Cervantes de París, en el MUSAC de León, en la Sala Rekalde de Bilbao, o más recientemente, en la Sala Alcalá 31 de Madrid. Su obra se encuentra representada en importantes colecciones como las del MNCARS, Fundación La Caixa, Fundación Botín, FRAC Corse o en la Corcoran Gallery of Art de Washington D. C.

José Delgado Perrián

José es Licenciado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Es cofundador y CEO de ARAN (Augmented Reality Art Network), proyecto que inauguró su primera exposición de Realidad Aumentada `Time and Umwelt` en 2018. Junto a Miguel Fernández Campón es parte integrante del grupo comisarial Sur noir y coautor del libro “Multitudes” (Descrito ediciones). Colabora habitualmente con artistas y colectivos en proyectos relacionados con el dibujo, la escultura, la escenografía y el sonido. Ha trabajado como técnico para museos como MNCARS o Pompidou-Metz y para diversas instituciones, galerías y artistas. Desarrolla su trabajo personal en el estudio El Forn, usando como medio el dibujo, la escultura y herramientas digitales.

Marina Nuñez presents her work "Fallen Angels" at the ArtFutura in Madrid, made in 2018 in collaboration with ARAN.

The piece reinterprets the version exhibited in 2008 in the cloister of the Cathedral of Burgos within the framework of the exhibition "Light and darkness", where, through a multiprojection, different asexual figures provided with wings were made visible. For the present edition, five figures of angels have been translated by computer software into virtual reality contexts, constructing a space where the spectator has the possibility of flying, materializing a desire as ancestral as human.

The work makes explicit the aeronautical utopia and questions the behavioral limits of a body that, historically administered by power and defined by Modernity as a given biological reality, reveals itself as a cultural construct imposed by the dominant ideologies. The users, equipped with virtual reality glasses that modify and expand perception, interact with the piece, behaving like cyborgs in symbiosis with technology, similar to angels and their slight corporeality.

Marina Nuñez

Marina is a fundamental figure of Spanish contemporary art. She has explored, throughout her career, the hybridizations between body, identity and technology. After studying Fine

Arts at the University of Salamanca, she doctorated at the University of Castilla-La Mancha. Currently she is a professor at the Faculty of Fine Arts of the University of Vigo. She has exhibited her work in numerous collective exhibitions, highlighting, on an individual level, her exhibitions at the Reina Sofía National Art Center Museum, at the Cervantes Institute in Paris, at the MUSAC in León, at the Sala Rekalde in Bilbao, or more recently, in the Sala Alcalá 31 of Madrid. Her work is represented in important collections such as the MNCARS, La Caixa Foundation, Botín Foundation, FRAC Corse or the Corcoran Gallery of Art in Washington D.C.

José Delgado Perriñán

José holds a degree in Fine Arts from the Complutense University of Madrid. He is co-founder and CEO of ARAN (Augmented Reality Art Network), a project that inaugurated his first exhibition of Augmented Reality 'Time and Umwelt' in 2018. Together with Miguel Fernández Campón he is an integral part of the comisarial group Sur noir and co-author of the book "Multitudes " (Descrito ediciones). He regularly collaborates with artists and groups in projects related to drawing, sculpture, set design and sound. He has worked as a technician for museums such as MNCARS or Pompidou-Metz and for various institutions, galleries and artists. He develops his personal work in the El Forno studio, using drawing, sculpture and digital tools as a medium.



ÁNGELES CAÍDOS — MARINA NUÑEZ

ARTWORKS



UNIVERSE OF WATER PARTICLES — TEAMLAB



Una sección que se expande en ésta edición para incluir proyectos innovadores de arte digital, instalaciones, performance y arte híbrido. Un campo que cubre escenarios especulativos y mundos futuros en continua expansión.

A section that expands in this edition to include innovative digital arts projects, installations, performance and hybrid art. A field that covers speculative scenarios and future worlds in continuous expansion.



SAY SUPERSTRINGS — OUCHHH

POETIC AI

OUCHHH

Turkey / 2018

<https://vimeo.com/266856933>

JANMAR B17

Clon

Spain / UK / 2018

<https://vimeo.com/241541636>

EXPANDING THREE-DIMENSIONAL EXISTENCE

teamLab

Japan / 2018

<https://vimeo.com/298519617>

MULTIVERSE SERIES

Can Buyukberber

USA / 2018

<https://vimeo.com/245823715>

AVA V2

OUCHHH

Turkey / 2018

<https://vimeo.com/188716447>

MACHINE LEARNING - STUDENT IZZY

Universal Everything

UK / 2018

<https://vimeo.com/265754396>

PRISMVERSE

h0nh1m / XEX

China / 2017

<https://vimeo.com/239091380>

TRANSIENT

Can Buyukberber

USA / 2017

<https://vimeo.com/245797393>

UNIVERSE OF WATER PARTICLES

teamLab

Japan / 2018

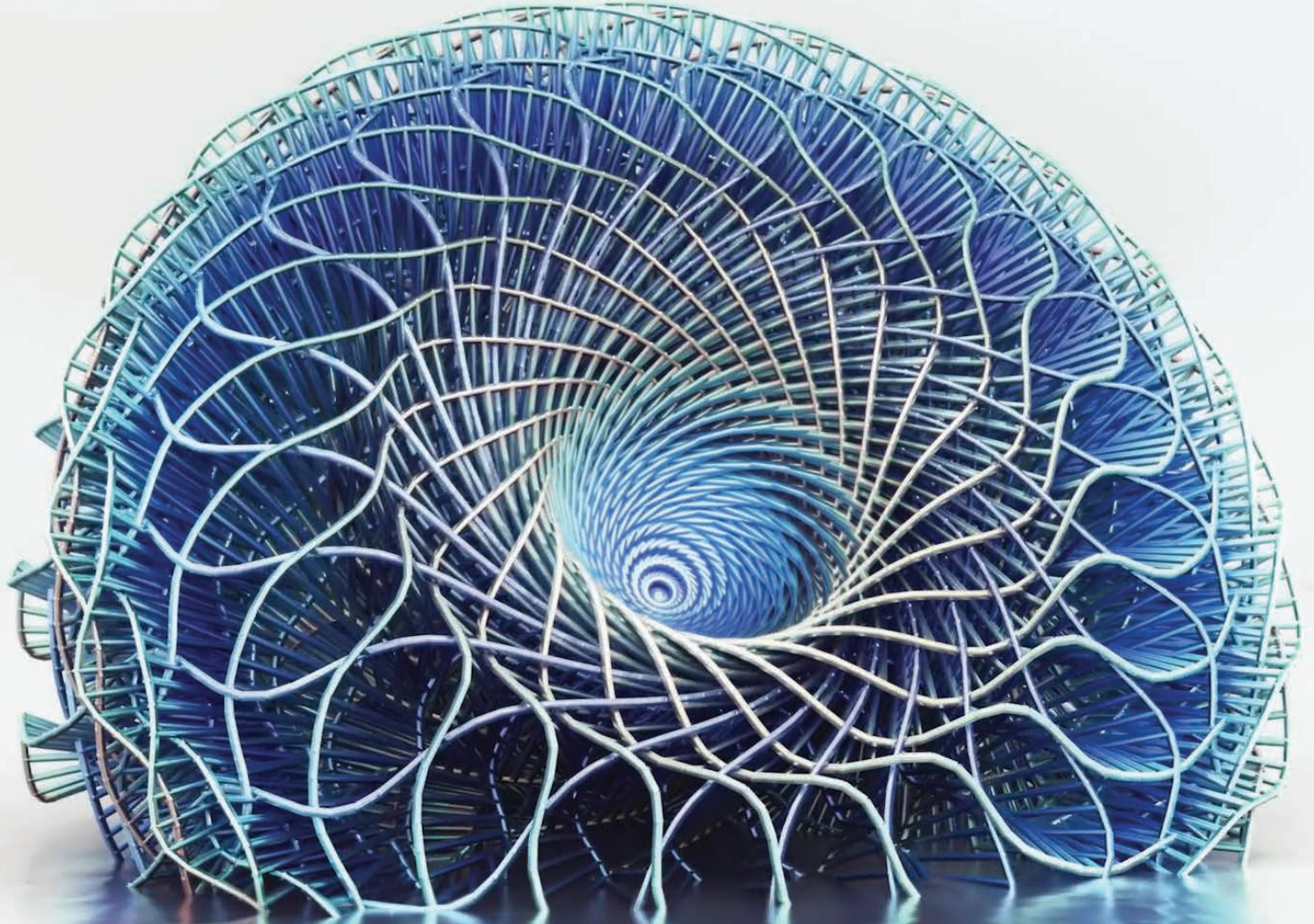
<https://vimeo.com/283682628>

RENDER

WOW Inc.

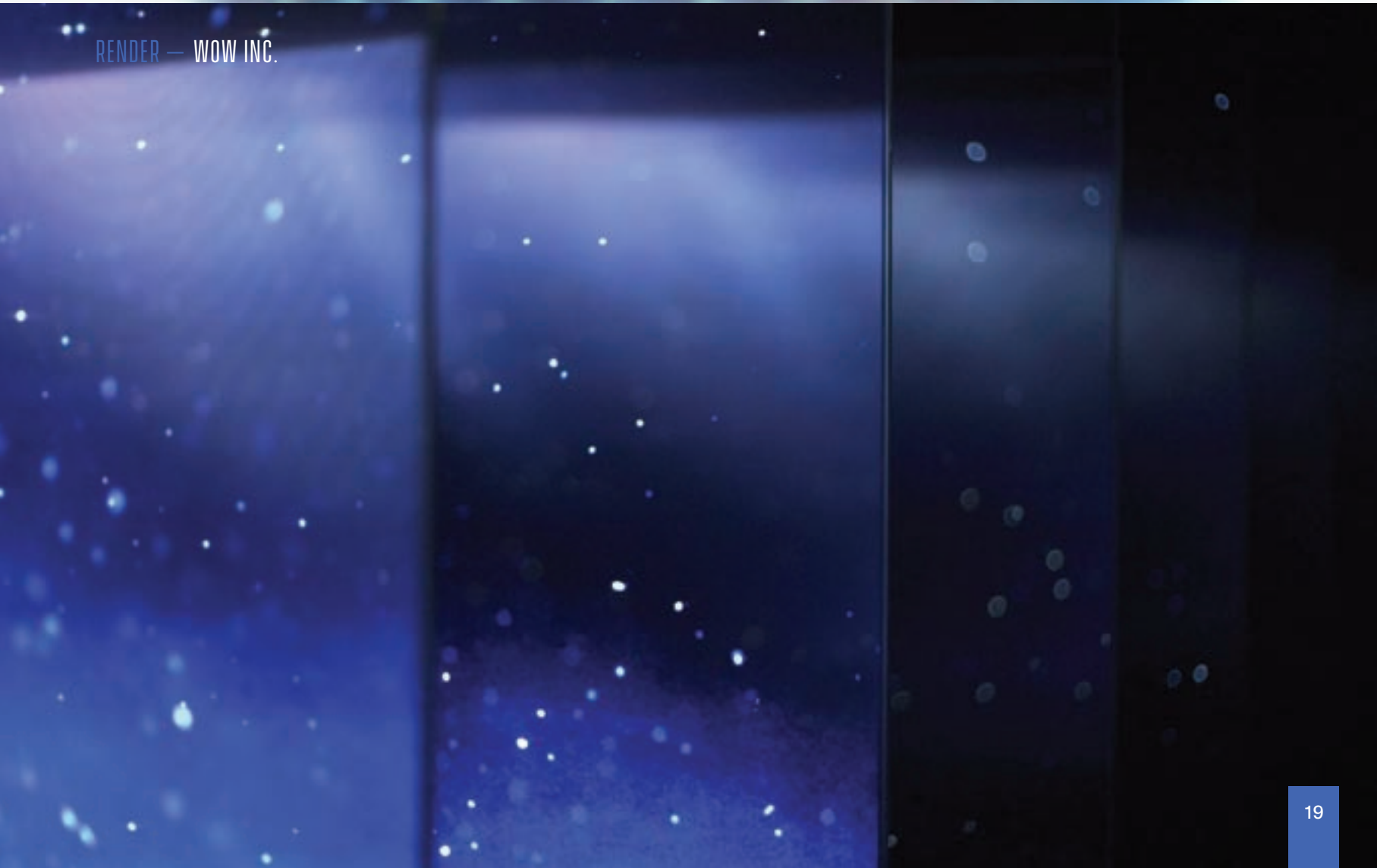
Japan / 2018

<https://vimeo.com/266093174>



MULTIVERSE SERIES — CAN BUYUKBERBER

RENDER — WOW INC.





WATERNESS

teamLab & Hiroshi Senju

Japan / 2018

<https://vimeo.com/298957987>

FOREST AND SPIRAL OF RESONATING LAMPS IN THE FOREST

teamLab

Japan / 2018

<https://vimeo.com/296830980>

POETIC AL- DATA_ SCULPTURE

OUCHHH

Turkey / 2018

<https://vimeo.com/266870877>

WANDER THROUGH THE CRYSTAL WORLD

teamLab

Japan / 2018

<https://vimeo.com/298563077>

PLANETS TOKYO

teamLab

Japan / 2018

<https://vimeo.com/289827200>

EMERGENCE - PREVIEW

Universal Everything

UK / 2018

<https://vimeo.com/289690527>

RED PEOPLE IN THE BLUE

teamLab

Japan / 2018

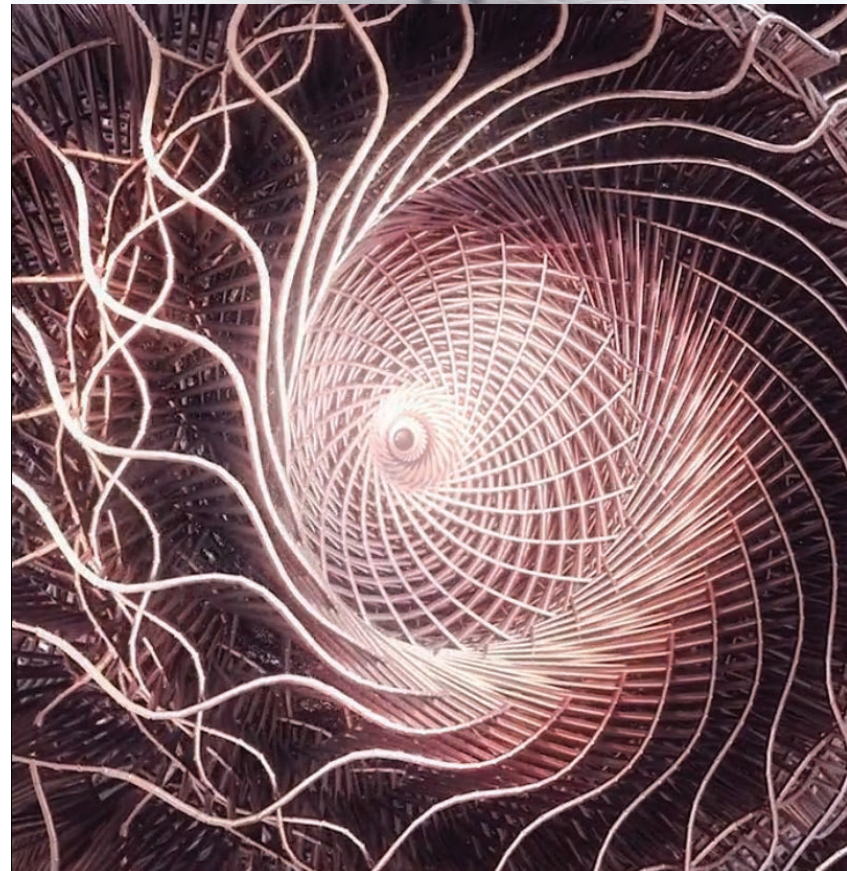
<https://vimeo.com/286304411>

SAY SUPERSTRINGS

OUCHHH

Turkey / 2018

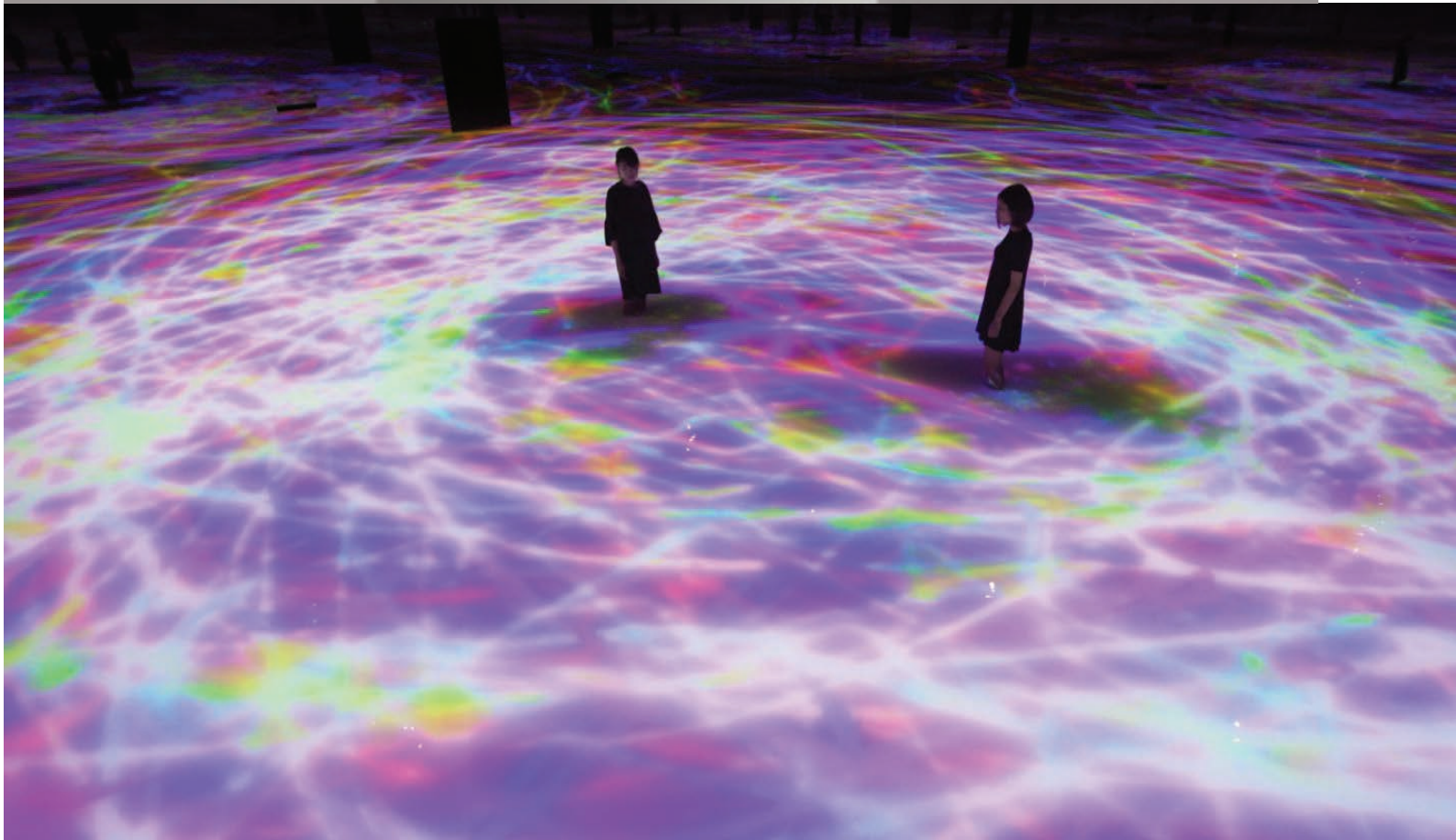
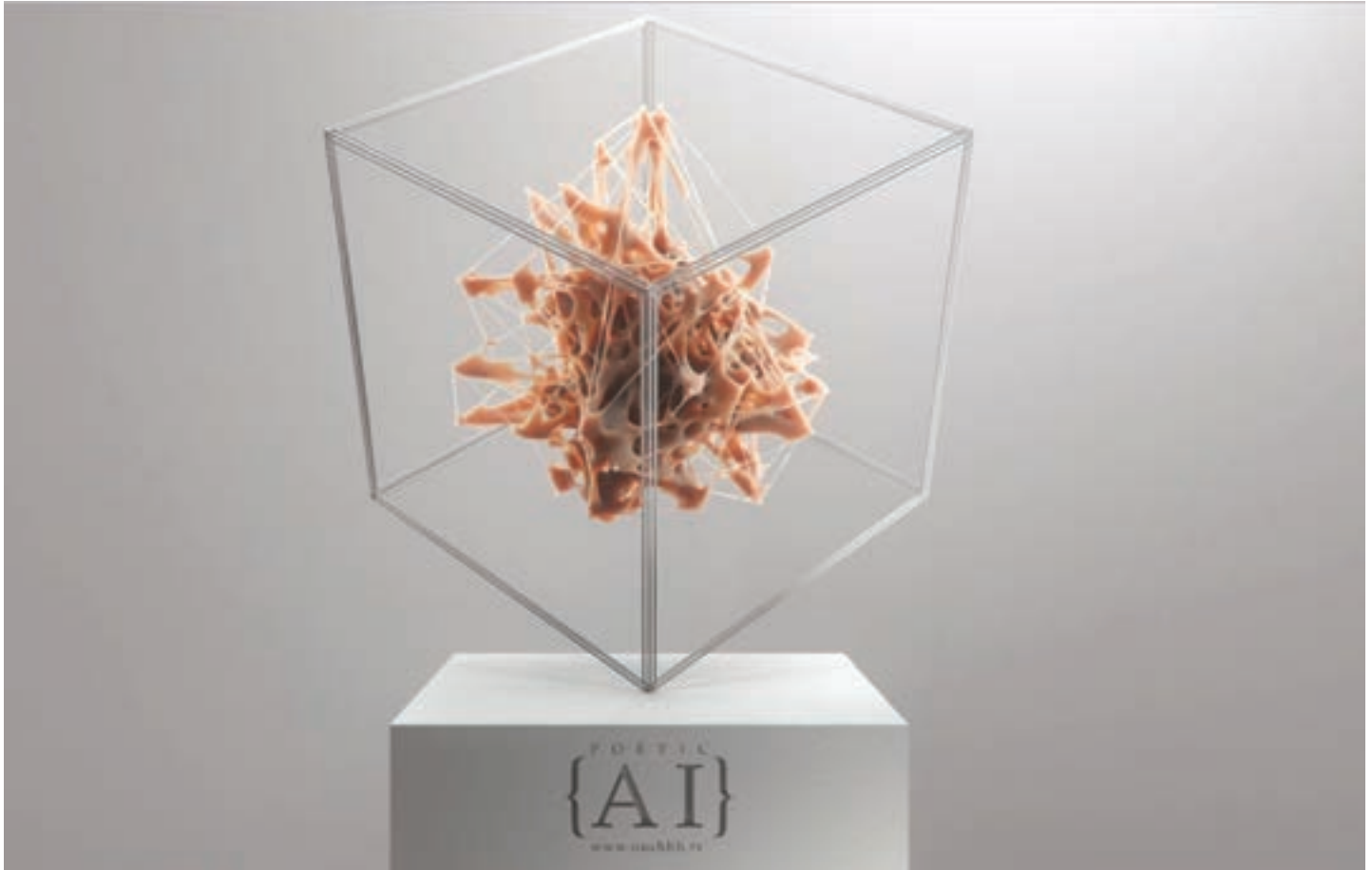
<https://vimeo.com/298695684>



TRANSIENT — CAN BUYUKBERBER



POETIC AI — OUCHHH

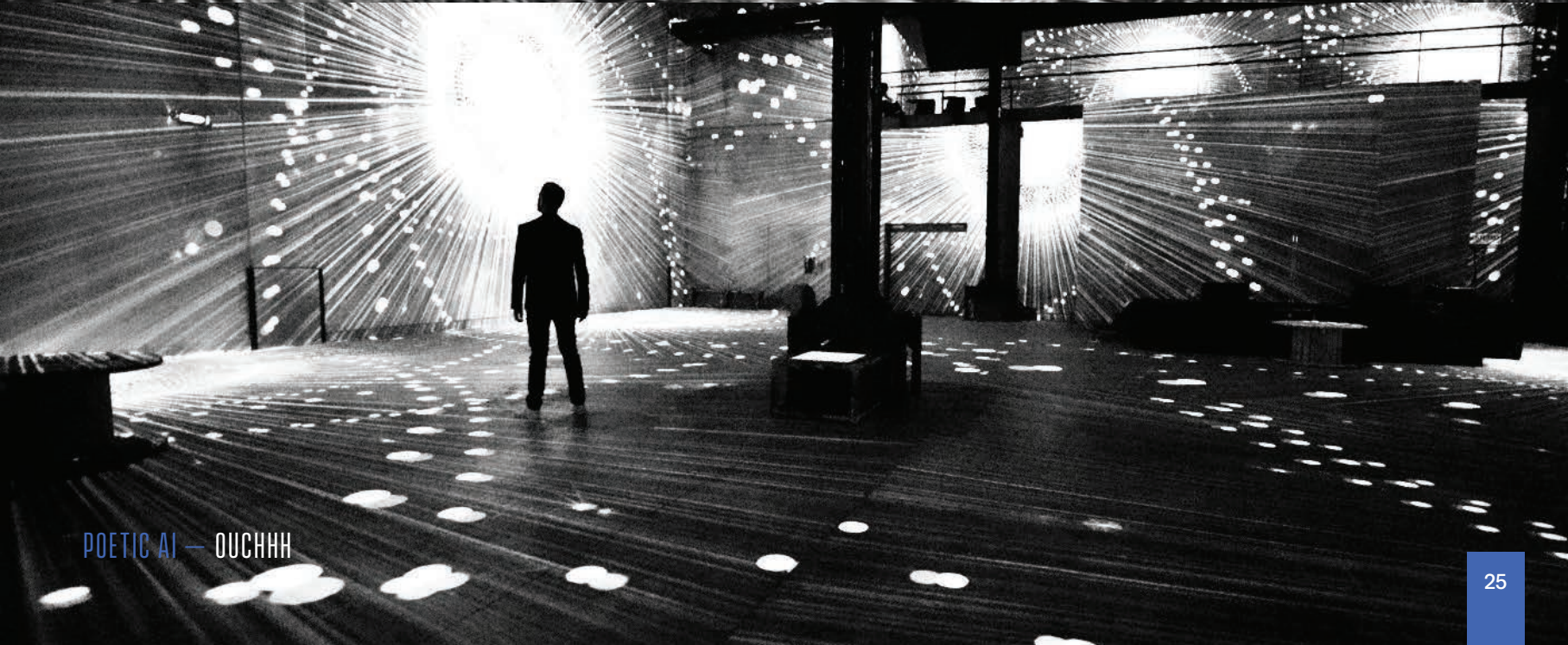
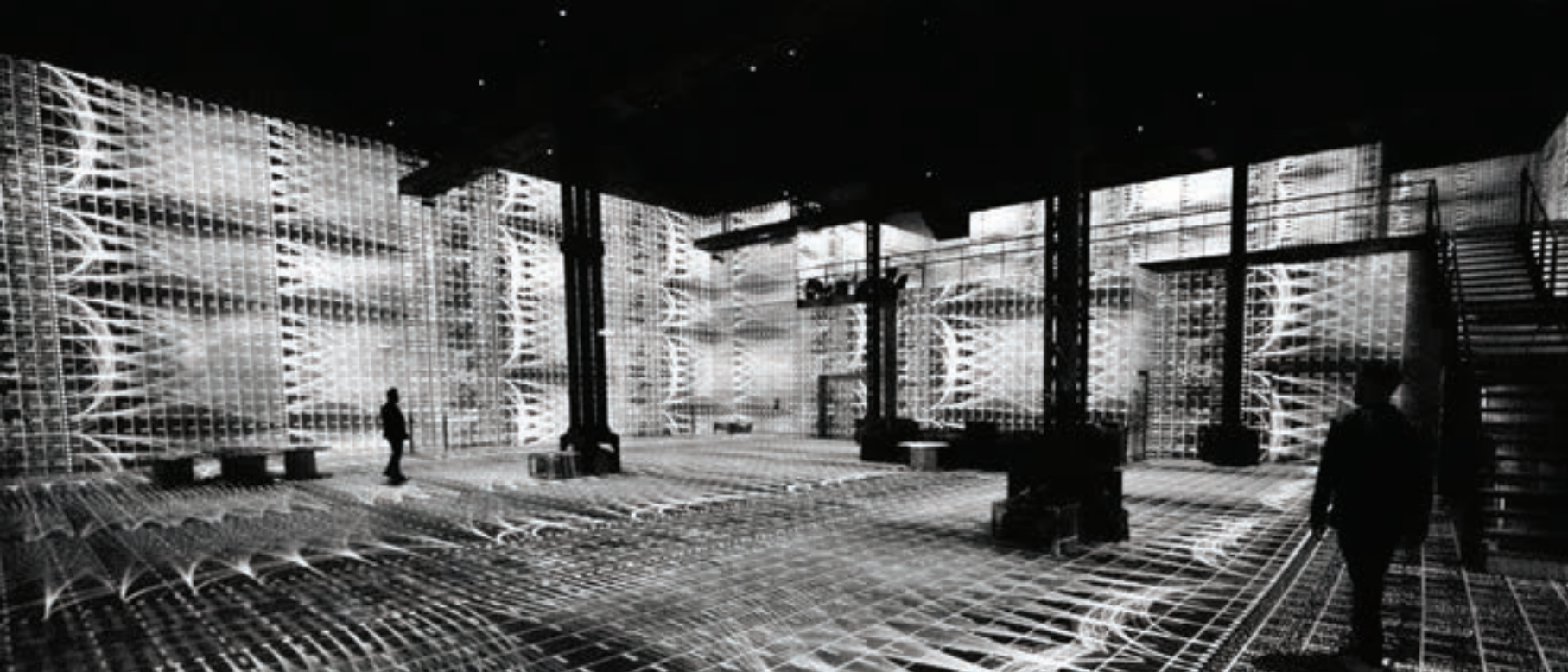


PLANETS TOKYO — TEAMLAB

FOREST AND SPIRAL OF RESONATING LAMPS IN THE FOREST — TEAMLAB



WANDER THROUGH THE CRYSTAL WORLD — TEAMLAB





3D FUTURA SHOW

PARASITIC ENDEAVOURS — SIMON CHRISTOPH KRENN



Cada año, el 3D Futura Show incluye los mejores trabajos internacionales, de animación por ordenador, reflejando la evolución de esta nueva forma de expresión creativa. Un género que nos sorprende constantemente tanto por su originalidad como por su capacidad técnica.

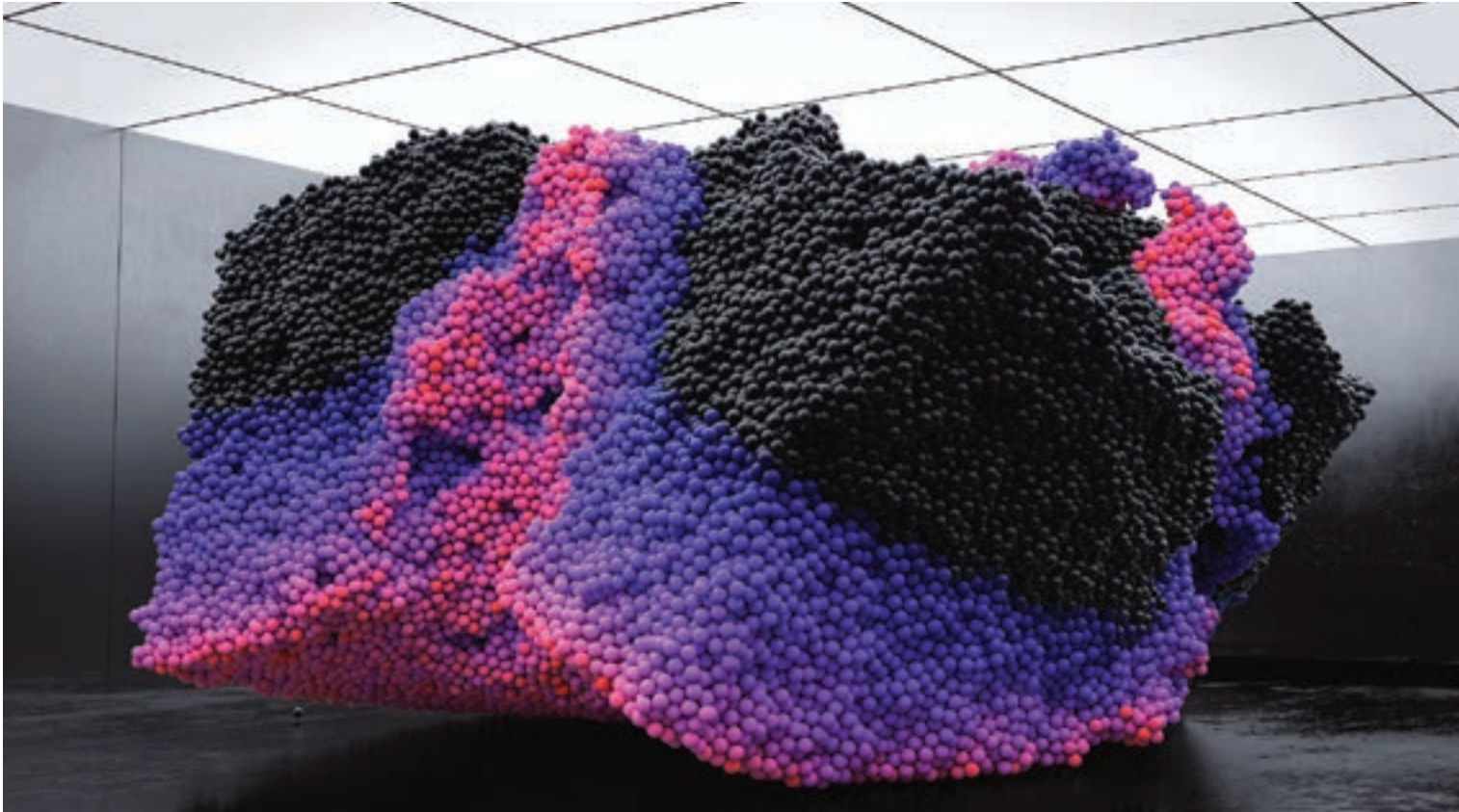
Each year, the 3D Futura Show includes the best international works of computer animation, reflecting the evolution of this new form of creative expression. A genre that constantly surprises us both for its originality and its technical capacity.

WACOM PLUME — FUTURE DELUXE



DANCING ON ICE — GOODBYE KANSAS

VOLUME — BESJAN SERTOLLI



COGS — LAURENT WITZ



ATHLETICUS - POM-POM GIRLS — NICOLAS DEVEAUX

OPUS

Passion Republic
Malaysia / 2018
<https://vimeo.com/281738454>

MY CLONES PERFORMING MICHAEL JACKSONS THRILLER DANCE

Dmitry Zakharov
Germany / 2017
<https://vimeo.com/229825670>

WACOM PLUME

Future Deluxe
UK / 2017
<https://www.youtube.com/watch?v=ymNkLDF8Ryo>

PARASITIC ENDEAVOURS

Simon Christoph Krenn
Austria / 2017
<https://vimeo.com/244052622>

ATHLETICUS - ARTE TRAILER

Nicolas Deveaux
France / 2018
<https://www.youtube.com/watch?v=VRlh9-sL4fk>

RISE OF THE NEMESIS — BEYOND GOOD & EVIL 2 TRAILER

UBISOFT Montpellier / UNIT Image
France / 2018
<https://www.youtube.com/watch?v=RX7RBcOEn78>

DANCING ON ICE

Goodbye Kansas
Germany / 2017
<http://goodbyekansasstudios.com/work/dancing-on-ice>

VOLUMES

Maxim Zhestkov
Russia / 2017
<https://vimeo.com/257761811>

HIGH VOLTAGE

Hans-Christoph Schultheiss
Germany / 2018
<https://vimeo.com/243899734>

7TH AEON

Mads Broni
Sweden / 2018
<https://vimeo.com/247166151>

ATHLETICUS - FOOTBALL GOALKEEPER

Nicolas Deveaux
France / 2018
<https://www.youtube.com/watch?v=LVGi0qB6eC4>

FRAKTAAL

Julius Horsthuis
Netherlands / 2018
<https://vimeo.com/240563157>

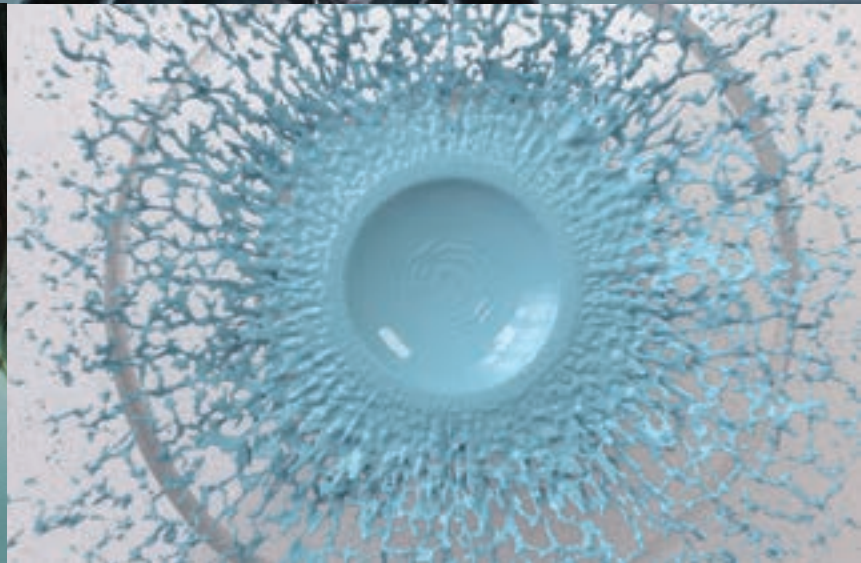
ELEMENTS — MAXIM ZHESTKOV



OPTICS — MAXIM ZHESTKOV



OPUS — PASSION REPUBLIC



STATES OF MATTER — PETER TOMASZEWICZ

RISE OF THE NEMESIS - BEYOND GOOD & EVIL 2 TRAILER
— UBISOFT MONTPELLIER / UNIT IMAGE

MY CLONES PERFORMING MICHAEL JACKSONS THRILLER DANCE
— DMITRY ZAKHAROV



7TH AEON — MADS BRONI

ELEMENTS

Maxim Zhestkov
Russia / 2017
<https://vimeo.com/231737519>

COGS

Laurent Witz
Luxembourg / 2017
<https://www.youtube.com/watch?v=sGt3figvnfU>

ATHLETICUS - FOOTBALL

Nicolas Deveaux
France / 2018
<https://www.youtube.com/watch?v=-fLg0ubGLSs>

ATHLETICUS - TRAINING ROOM

Nicolas Deveaux
France / 2018
<https://vimeo.com/258070146>

STATES OF MATTER

Peter Tomaszewicz
UK / 2018
<https://vimeo.com/253137697>

VOLUME

Besjan Sertolli
Kosovo / 2018
<https://vimeo.com/262725922>

AMERICAN GODS: COMING TO AMERICA 25,000 YEARS AGO

Tendril Design and Animation
Canada / 2017
<https://vimeo.com/251285917>

ATHLETICUS - POM-POM GIRLS

Nicolas Deveaux
France / 2017
<https://vimeo.com/264553741>

INFLUENCERS

f°am Studio
Germany / 2018
<https://vimeo.com/281951902>

INTUIT "A GIANT STORY"

Againstalldds, Passion Animation Studios
UK / 2018
<https://vimeo.com/255312942>

OPTICS

Maxim Zhestkov
Russia / 2018
<https://vimeo.com/channels/staffpicks/288003645>

THE BOX (TRAILER)

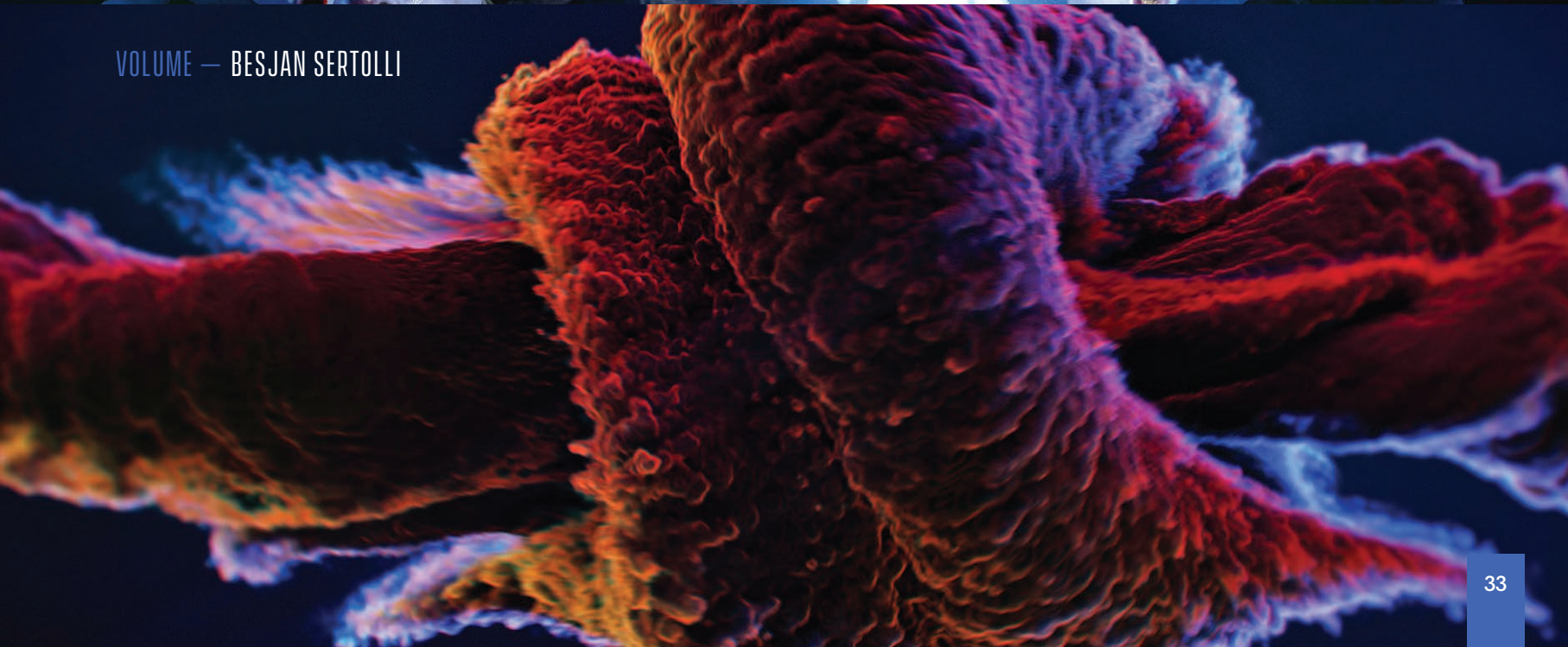
Dusan Kastelic
Slovenia / 2017
<https://vimeo.com/225024405>



AMERICAN GODS: COMING TO AMERICA 25,000 YEARS AGO
— TENDRIL DESIGN AND ANIMATION



THE BOX (TRAILER) — DUSAN KASTELIC



VOLUME — BESJAN SERTOLLI

FUTURA GRAPHICS



THE FEARLESS ARE HERE — NEXUS STUDIOS



Futura Graphics destaca anualmente los trabajos más brillantes en el campo de las nuevas estéticas y... más allá: Animaciones experimentales, cortos, videoclips y obras mixtas en la búsqueda de nuevos lenguajes.

Futura Graphics annually highlights the most brilliant works in the field of new aesthetics and ... beyond: Experimental animations, short films, video clips and mixed works in the search for new languages.

SUPERPOSITION

Enes Özenbaş

Turkey / 2018

<https://vimeo.com/247839331>

HUMANKIND

Substance

Australia / 2018

<https://vimeo.com/276142429>

ANOTHER DAY IN LIFE (TRAILER)

Raúl de la Fuente - Damian Nenow

Poland / 2018

<https://www.youtube.com/watch?v=at0ZAUP0uV0>

CHUCK STEEL: NIGHT OF THE TRAMPIRES (TRAILER)

Mike Mort

USA / 2018

<https://www.youtube.com/watch?v=GiY368jjcII>

THE FEARLESS ARE HERE

Nexus Studios

UK / 2018

<https://vimeo.com/254759762>

BLACKMASS EXPERIMENT

Alex Popescu

Russia / 2018

<https://vimeo.com/269637018>

SIGNAL / VOID

Substance

Australia / 2018

<https://vimeo.com/203034180>

IN-SHADOW: A MODERN ODYSSEY

Lubomir Arsov

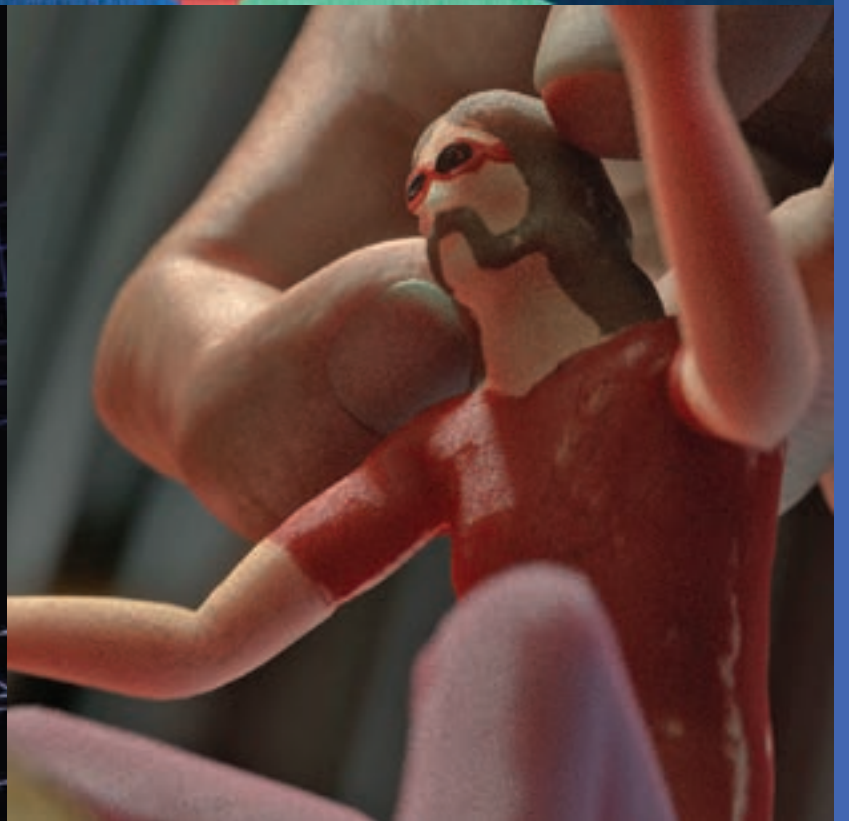
Canada / 2017

<https://vimeo.com/242569435>

SUPERPOSITION — ENES ÖZENBAŞ



LOVE MACHINE



RONE-ORIGAMI — KLUB SIMON

DEATH VAN — MICHAEL ENZBRUNNER

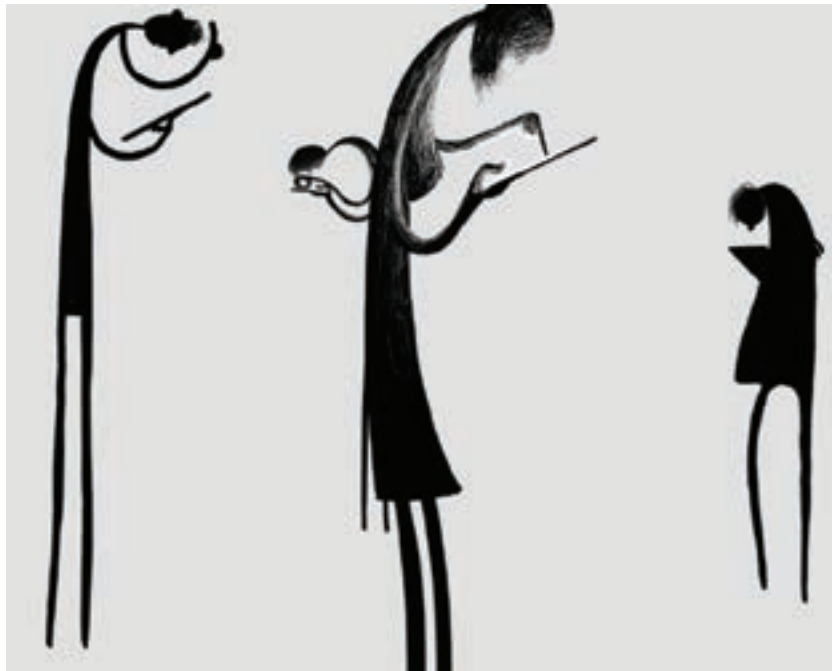


EMPIRE OF THE SUN - WAY TO GO — WOW INC.

IN-SHADOW: A MODERN ODYSSEY — LUBOMIR ARSOV



MACHINE TRANSLATIONS - SOLA — JONATHAN NIX



BLACK FUTURE 88 (TRAILER) — MADS BRONI



FRACTAL CATHEDRAL PACK

Julius Horsthuis
Netherlands / 2018
<https://vimeo.com/220689018>

LE MANS 1955 (TRAILER)

Quentin Baillieux
France / 2018
<https://vimeo.com/277608088>

NO BLUE WITHOUT YELLOW

Maciek Janicki
USA / 2018
<https://vimeo.com/261379936>

VIA

Izzy Burton
UK / 2017
<https://vimeo.com/242073421>

GEOMETRY OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Serjan Burlak
Canada / 2018
<https://vimeo.com/253178355>

BLACK FUTURE 88 (TRAILER)

Mads Broni
Sweden / 2018
<https://vimeo.com/260224179>

IMAC PRO

ManvsMachine
UK / 2018
<https://vimeo.com/260224179>

DEATH VAN

Michael Enzbrunner
Canada / 2017
<https://vimeo.com/233387572>

MACHINE TRANSLATIONS - SOLA

Jonathan Nix
Austria / 2018
<https://www.youtube.com/watch?v=H5qxrDpc32s>

BASILISK

Geriko (Hélène Jeudy & Antoine Caecke)
France - Belgium / 2018
<https://vimeo.com/247140435>

EMPIRE OF THE SUN - WAY TO GO

WOW Inc.

Japan / 2017

<https://vimeo.com/243045948>

LOVE MACHINE

Rodrigo Rodrigues

Lameque Felix

Guilherme Nau

Guilherme Espíndola Machado

Marco Rivera

Marcos Savignano

Filipe Consoni

Pedro de Mello de Viq

Italo Bustamante

Guilherme Pulice

Beethoven Souza

Vinicius Lousa

Luis Vilani

Caique Moretto

Andrei Franz Mallmann

Brazil / 2017

<https://vimeo.com/245782152>

RONE-ORIGAMI

Klub Simon

France / 2018

<https://www.youtube.com/watch?v=hVv331iLMXM>

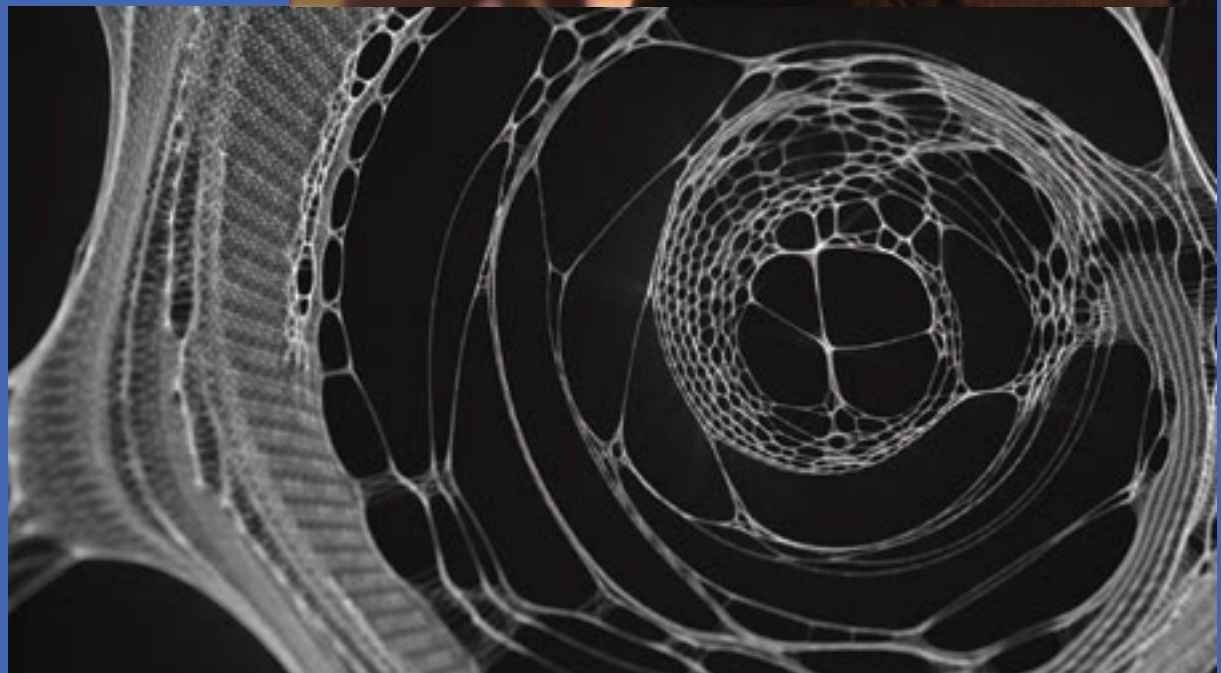
FRACTALICIOUS VII (TRAILER)

Julius Horsthuis

Netherlands / 2018

<https://vimeo.com/248576856>

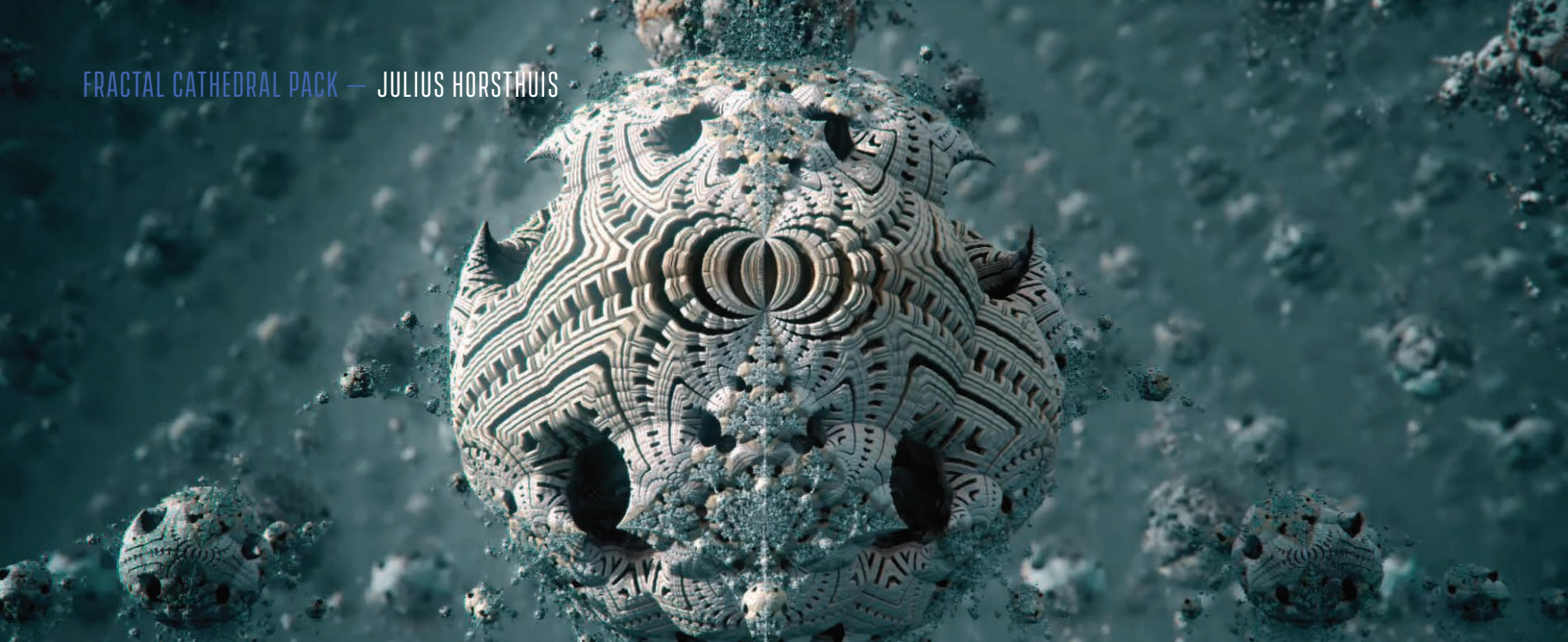
CHUCK STEEL: NIGHT OF THE TRAMPIRES (TRAILER) — MIKE MORT



GEOMETRY OF ARTIFICIAL INTELLIGENCE — SERJAN BURLAK



FRACTAL CATHEDRAL PACK — JULIUS HORSTHUIS



LE MANS 1955 (TRAILER) — QUENTIN BAILLIEUX



VIA — IZZY BURTON



BASILISK — GERIKO (HÉLÈNE JEUDY & ANTOINE CAECKE)



ANOTHER DAY IN LIFE (TRAILER) — RAÚL DE LA FUENTE - DAMIAN NENOW




BLACKMASS EXPERIMENT — ALEX POPESCU

NO BLUE WITHOUT YELLOW — MACIEK JANICKI

BEHIND THE SCENES

HEART OF A LIO - MAKING OF — GIZMO & TBWA CHIAT DAY LA



Una nueva sección sobre los “Making ofs”. Esos mini documentales que explican los secretos detrás de la magia de los efectos especiales, los motiongraphics y la animación 3D.

A new section dedicated to “Making ofs”. Those mini documentaries that expose the secrets behind the magic of special effects and 3D animation.

ISLE OF DOGS - MAKING OF

Wes Anderson

USA / 2018

<https://www.youtube.com/watch?v=xCBOiaJEoFw>

BLACK PANTHER - VFX BREAKDOWN

Storm Studios

Norway / 2018

<https://vimeo.com/271259910>

EARLY MAN - VFX BREAKDOWN

Axis VFX

UK / 2018

<https://vimeo.com/260428237>

MARMOTTES - MAKING OF

Mikros Image

France / 2018

<https://www.youtube.com/watch?v=g2kZFALUKXY>

TAKE YOUR SEAT - VFX BREAKDOWN

The Mill

UK / 2018

<https://vimeo.com/287667897>

IT'S IN THE DETAILS

Goodbye Kansas

Germany / 2018

<https://www.youtube.com/watch?v=a7JLpjPcqmW>

JURASSIC WORLD - AR EFFECTS

The Mill

USA / 2018

<https://vimeo.com/255435087>

HEART OF A LIO - MAKING OF

Gizmo & TBWA Chiat Day LA

Argentina / 2018

<https://vimeo.com/274691445>

BEHIND THE SCENES

Esteban Diácono

Argentina / 2018

<https://www.youtube.com/watch?v=jB94gpbgEII>

EMPIRE OF THE SUN - MAKING OF "WAY TO GO"

Wow Inc.

Japan / 2018

<https://vimeo.com/243231626>

ISLE OF DOGS - TRAILER

Wes Anderson

USA / 2018

<https://www.youtube.com/watch?v=xCBOiaJEoFw>

EMPIRE OF THE SUN - MAKING OF "WAY TO GO" — WOW INC.

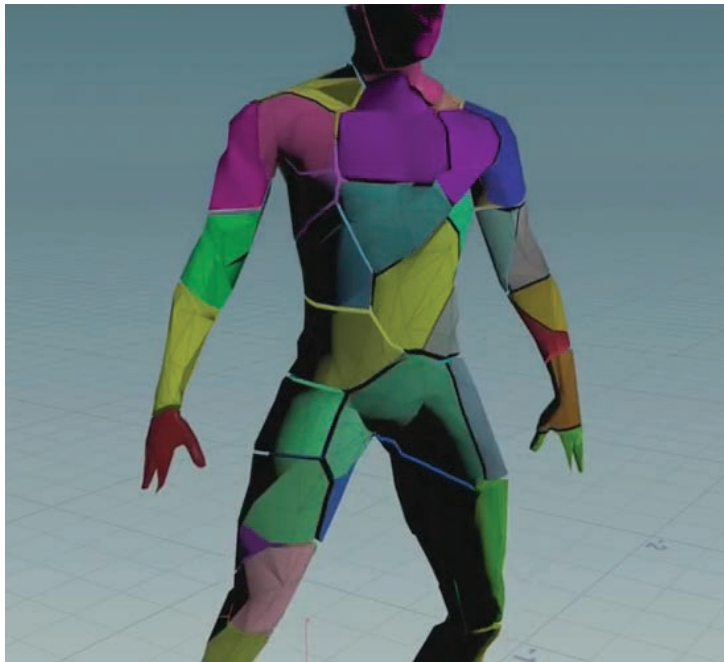


EARLY MAN - VFX BREAKDOWN — STORM STUDIOS



BLACK PANTHER - VFX BREAKDOWN — STORM STUDIOS

BEHIND THE SCENES — ESTEBAN DIÁCONO

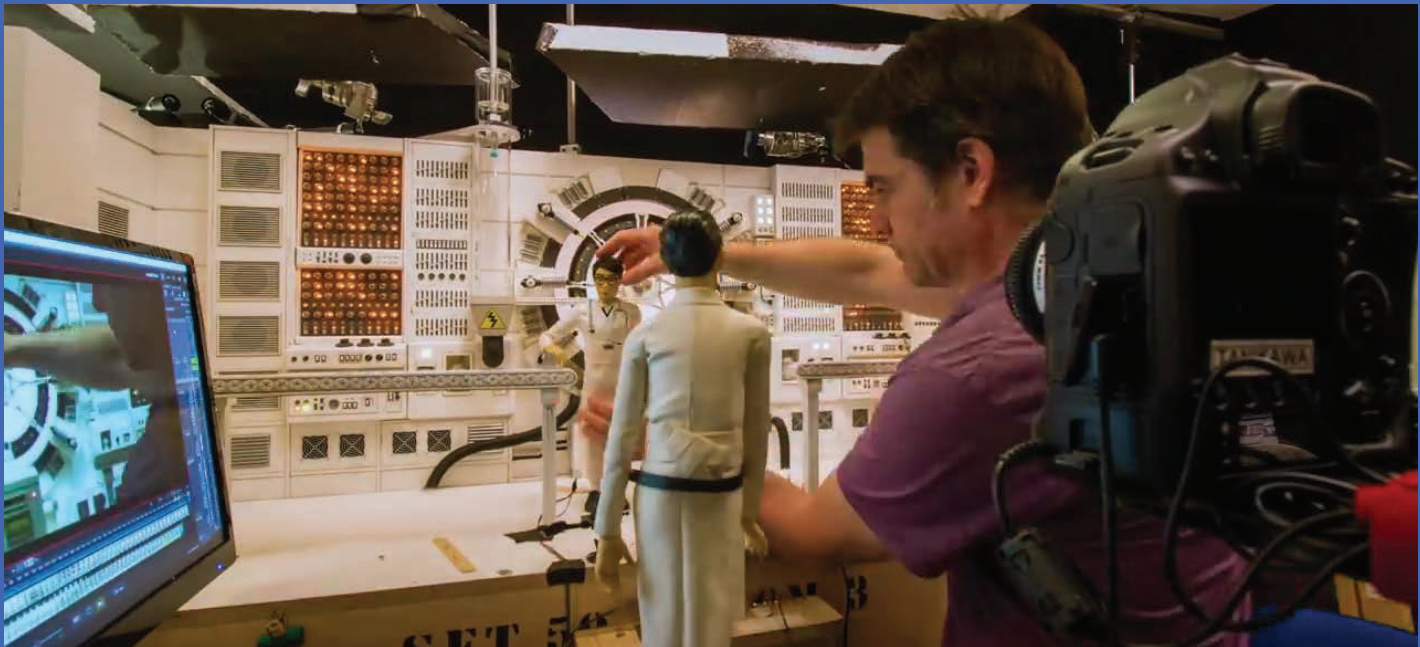


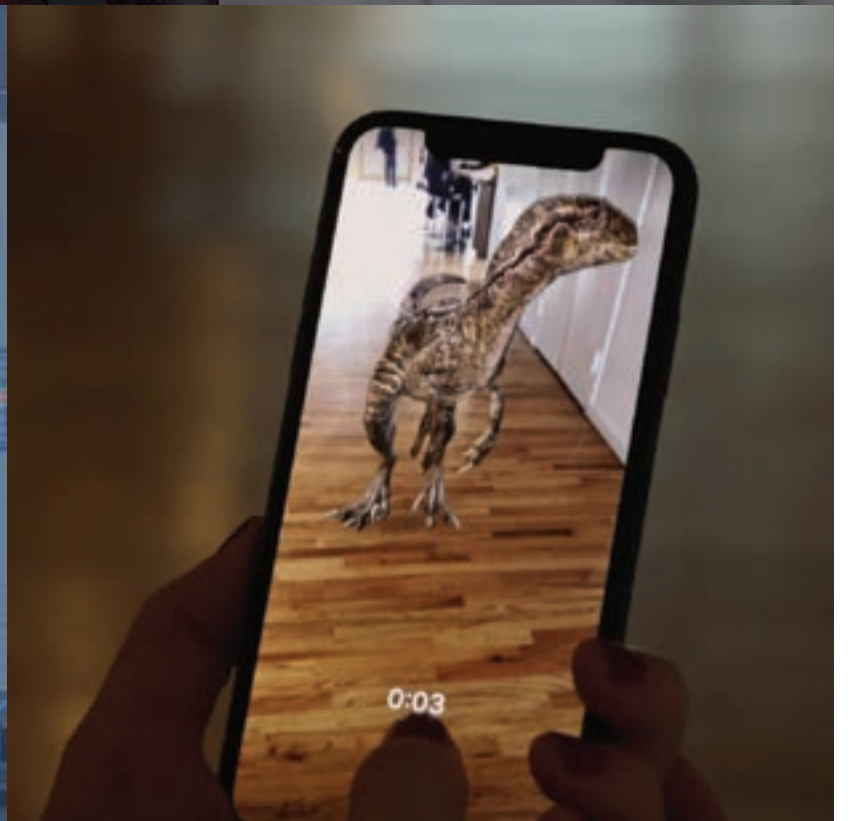
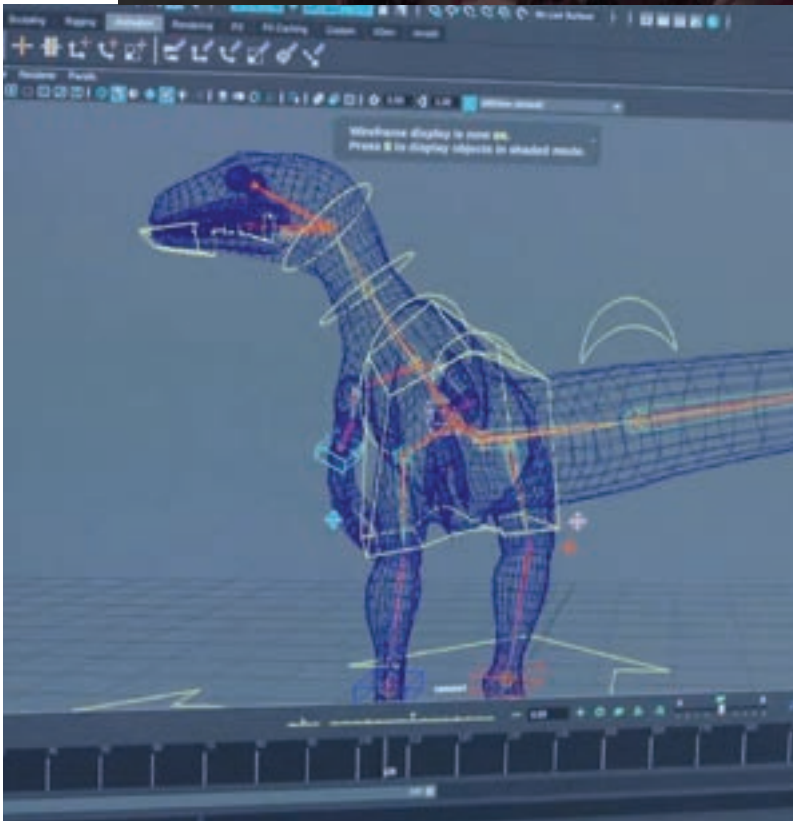
TAKE YOUR SEAT - VFX BREAKDOWN — THE MILL

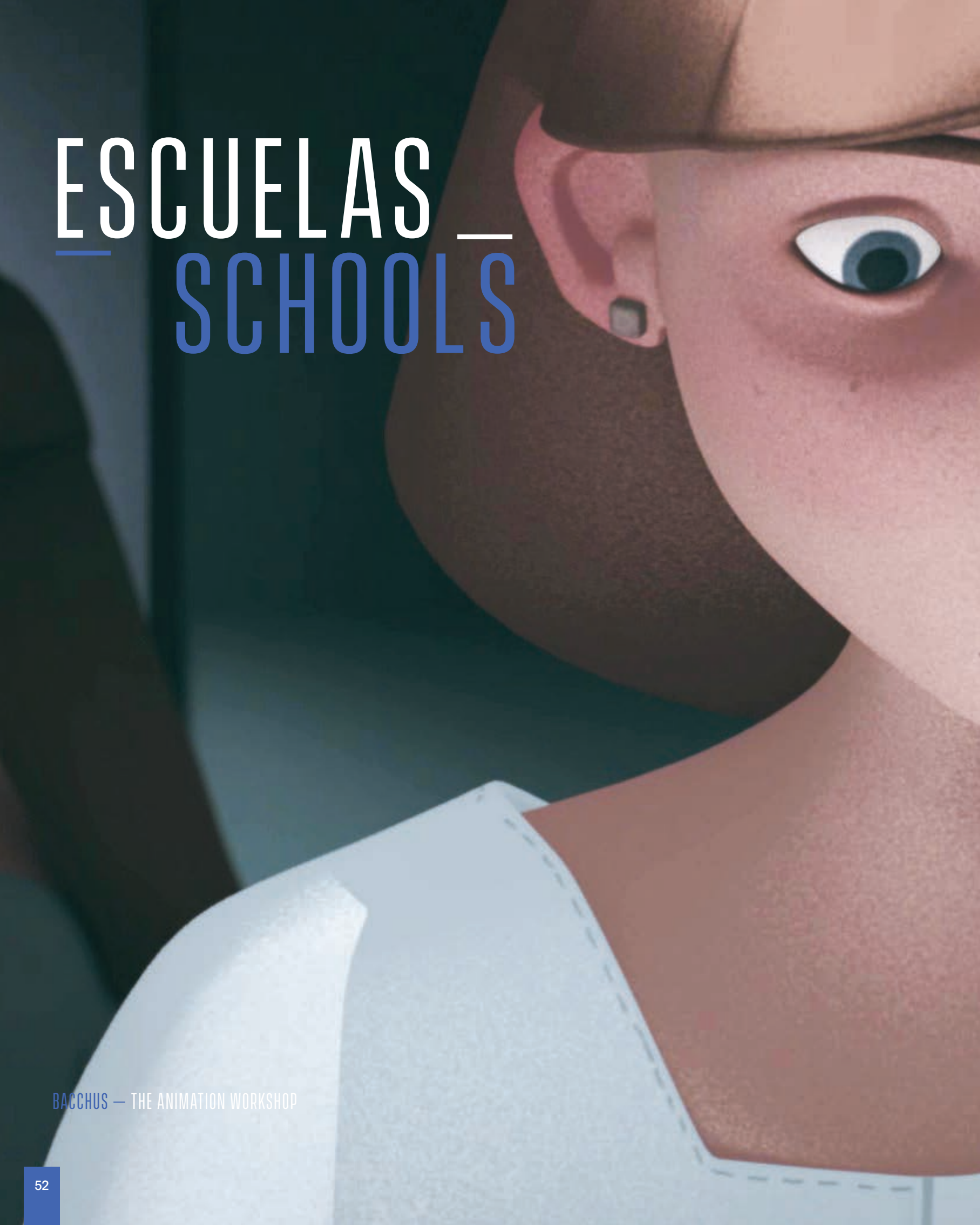


HEART OF A LIO - MAKING OF — GIZMO & TBWA CHIAT DAY LA







A close-up, stylized illustration of a character's face, showing a wide-eyed, surprised expression. The character has light skin, large blue eyes, and a small, dark earring. The background is a dark, teal color. The character is wearing a light blue garment with a white collar.

ESCUELAS — SCHOOLS

BACCHUS — THE ANIMATION WORKSHOP



Una nueva sección dedicada a los mejores trabajos de las escuelas más reconocidas en gráficas por ordenador y efectos especiales de la escena internacional.

A new section dedicated to the best works of the most renowned schools of computer graphics and special effects in the international scene.





STUCK IN THE MIDDLE — RUBIKA

HUEBR

Ricardo Daroz
GOBELINS
France / 2018

TOASTED

Jordan Baudé
MOPA
France / 2018

CREATURE FROM THE LAKE

Renata Antunez, Alexis Bédué, Léa Bresciani, Amandine Canville, Maria Castro Rodriguez, Logan Cluber, Nicolas Grangeaud, Capucine Rahmoun-Swierczynski, Victor Rouxel, Orianne Siccardi and Mallaury Simoes
ISART DIGITAL
France / 2017

2 DEGRÉS SUD

Matthieu Daures, Juliette Brocal, Jawed Boudaoud, Sophie Barocas, Margaux Cazal, Valerie Kao, Edward Kurchevsky
GOBELINS
France / 2018

BACCHUS

Rikke Planeta, Amanda Jespersen, Kristine Cold, Christina Brix, Kristine Larsen
THE ANIMATION WORKSHOP
Denmark / 2018

AFTER THE RAIN

Valérian Desterne, Rebecca Black, Céline Collin, Juan Olarte, Juan Pablo de la Roza Zalamea, Carlos Osmar Salazar Tornero, Lucile Palomino
MOPA
France / 2018

BOM DIA RIO

Simon Cadilhac, Victor Chagniot, Nathan Crabot, Dongsan Kim, Théo Tran NGoc
GOBELINS
France / 2018

STUCK IN THE MIDDLE

Sarah Forest, Cécile Floucat, Pauline Javelot, Juliette Gales, Thibaut Wambre, Kevin De Garidel
RUBIKA
France / 2018



IPSO — NEW3DGE



2 DEGRÉS SUD — Gobelins

BOM DIA RIO — GOBELINS



AFTER THE RAIN — MOPA



TOASTED — MOPA



ANIMATION GENERAL — RINGLING COLLEGE OF ART AND DESIGN

BUMBA MEU BOI — GOBELINS



ANIMATION GENERAL

Sawyer Geffert

RINGLING COLLEGE OF ART AND DESIGN

USA / 2018

IPSO

Valentin Barret, Guillaume Pierre Soulier, Alfred

Mathieu

New3DGE

France / 2017

LEMANJÁ

Camille Broutin, Lorenzo Fresta, Louis Holmes, Sandy

Lachkar, Agathe Leroux, Mandimby Lebon, Olga

Serdyukova

GOBELINS

France / 2018

OVERRUN

Pierre Ropars, Antonin Derory, Diane Thirault, Jérémie

Cottard, Matthieu Druaud, Adrien Zumbihl

RUBIKA

France / 2017

BLUE BRAIN

Simon Duclos

MOPA

France / 2018

PULSE

Denis Fleurion, Etienne Bonafini, Romain Marchetti,

Cécile Minaud, Julien Adoum, Léo Nezot

RUBIKA

France / 2018

MAILED IT

Camille Broutin, Emilie Damiens, Dongsan Kim, Michelle

Ong, Olga Serdyukova

GOBELINS

France / 2017

CHARMEURS DE VERRE

Julien Baëza, Thaïs Beaussé, Jean-François Loisel, Virgile

Moreau, Céline Pantalouf, Justine Pascal

ESMA

France / 2017

BUMBA MEU BOI

Michelle Ong, Emilie Damiens, Victoria Gregory de Millo,

Manon Cansell, Jeanne Hammel, Hortense Mariano

GOBELINS

France / 2018

DIRECCIÓN — DIRECTION

Montxo Algora

SUBDIRECCIÓN — DEPUTY DIRECTION

Santi Fort

DIRECTOR DE PROYECTOS — PROJECT DIRECTOR

Vicente Matallana

COMISARIADO — CURATORSHIP

Montxo Algora
Alejandro Sacristán
Clara Doucet
Pau Waelder
Santi Fort
Marta Velázquez

WEBMASTER

Olga Sankova

ARTFUTURA MONTEVIDEO

Florencia Romano / Pablo Benítez Tiscornia

ARTFUTURA LONDRES — ARTFUTURA LONDON

Laura Plana

COORDINACIÓN — COORDINATOR

Clara Doucet

PRENSA Y MEDIOS — PRESS AND MEDIA

Marta Velázquez

PROGRAMA AUDIOVISUAL

COMISARIADO — CURATORSHIP

Montxo Algora
Clara Doucet
Santi Fort
Marta Velázquez

PROMO

Francisco Vazquez Murillo

CATÁLOGO — CATALOGUE

DIRECCIÓN — DIRECTION

Montxo Algora

DISEÑO GRÁFICO — GRAPHIC DESIGN

Miguel Medina / Untopic

CIRCUITO FUTURA

ALICANTE

CENTRO CULTURAL LAS CIGARRERAS CULTURA CONTEMPORÁNEA

MACA - MUSEO DE ARTE CONTEMPORÁNEO DE ALICANTE AYUNTAMIENTO DE ALICANTE

Concejalía de Cultura y Concejalía de Nuevas Tecnología, Innovación e Informática.
www.alicante.es/es/area-tematica/centro-cultural-las-cigarreras

BUENOS AIRES

CENTRO CULTURAL DE LA CIENCIA

<http://cccienza.gob.ar>

CIUDAD DE MEXICO

CENTRO DE LA CULTURA DIGITAL

www.centroculturadigital.mx

DIRECTORA — DIRECTOR

Grace Quintanilla

SUBDIRECTOR PROGRAMACIÓN — SUBDIRECTOR GENERAL OF PROGRAMMING

Miguel Ángel Ángeles

IBIZA

CENTRO DE CULTURA CAN JERONI
ESPACIO CULTURAL CAN VENTOSA
CINE REGIO

PRODUCCIÓN — PRODUCTION

Caen Botto / Marta Rupérez

Con la colaboración de:

Fundación Abel Matutes, Ibiza.Travel y los ayuntamientos de Sant Josep de sa Talaia, Ibiza y Sant Antoni de Portmany / With the collaboration of The Fundation Abel Matutes, Ibiza.Travel and the City Hall of Sant Josep de sa Talaia, Ibiza y Sant Antoni de Portmany.

LANGREO

NUEVO TEATRO DE LA FELGUERA

www.langreo.as

COORDINACIÓN — COORDINATOR

Área de Cultura del Ayuntamiento de Langreo
Antonio Mayo

FESTIVAL MANAGER

Katharina Gerson

COMISARIADO ARTÍSTICO — CURATOR ART

Anita Beckers

LONDON

STOUR SPACE

www.stour.space.co.uk

COORDINACIÓN — COORDINATOR

Laura Plana Gracia

DIRECTORA DE EVENTOS — EVENTS MANAGER

Jelica Obician

MADRID

ESPACIO FUNDACIÓN TELEFÓNICA

<https://espacio.fundaciontelefonica.com>

DIRECTORA — DIRECTOR

Almudena Bermejo

RESPONSABLE DE PROGRAMACIÓN CULTURAL / CULTURAL

PROGRAM MANAGER

Andrés Pérez Perruca

COORDINACIÓN — COORDINATOR

Sara Cabanes

MONTEVIDEO

DIRECCIÓN GENERAL — GENERAL DIRECTOR

Florencia Romano y Pablo Benítez Tiscornia

PRODUCCIÓN — PRODUCTION

Tiscornia

MURCIA

FUNDACION CAJAMURCIA ESPACIO XTRA

www.fundacioncajamurcia.es

DIRECTOR

Pascual Martínez Ortiz

COORDINACIÓN — COORDINATION

Sergio Martínez García

PRENSA Y MEDIOS — PRESS AND MEDIA

ADC

PALMA DE MALLORCA

ES BALUARD

DIRECTORA — DIRECTION

Nekane Aramburu

CASAL SOLLERIC

REGIDOR

Llorenç Carrió Crespí

COORDINADORA GENERAL DE CULTURA

Francisca Niell Llabrés

DIRECTOR GENERAL D'ARTS VISUALS I PROGRAMES

PÚBLICS

Sebastià Mascaró Cabrer

ZARAGOZA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y CIENCIAS SOCIALES,

UNIVERSIDAD SAN JORGE

Villanueva de Gállego, Zaragoza

<http://culturadigital.usj.es>

Twitter: @CDigital_USJ

DECANO — DEAN

Dr. Javier Hernández Ruiz

ORGANIZA — ORGANIZE

Grupo de investigación "Cultura digital: mediaciones y discursos"

INVESTIGADOR PRINCIPAL — PRINCIPAL RESEARCHER

Dr. Víctor Manuel Pérez Martínez

COORDINADORES ARTFUTURA-USJ — COORDINATORS

ARTFUTURA-USJ

Dr. Manuel Viñas Limonchi y Dr. Víctor Manuel Pérez Martínez

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES — SPECIAL THANKS

Antonio Mayo, Stewart McSherry, Rebecca Allen, María Pallier (TVE Metrópolis), Andreu Rodríguez (NAF), Alfonso Rubio, José Ramón Santaolalla, Jefferson Bandeira, Mauro Buffolo, Mo Li.

ORGANIZADO POR — ORGANIZED BY

ArtFutura / GaleríaFutura

HOSTING SPONSOR

Cdmon

artfutura

infoartfutura@artfutura.org

www.artfutura.org

© Copyright ArtFutura 2018

ORGANIZA

artfutura

galería futura

INSTITUCIONES



santjosep.net



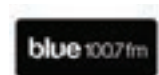
MUSEOS Y CENTROS



COLABORADORES

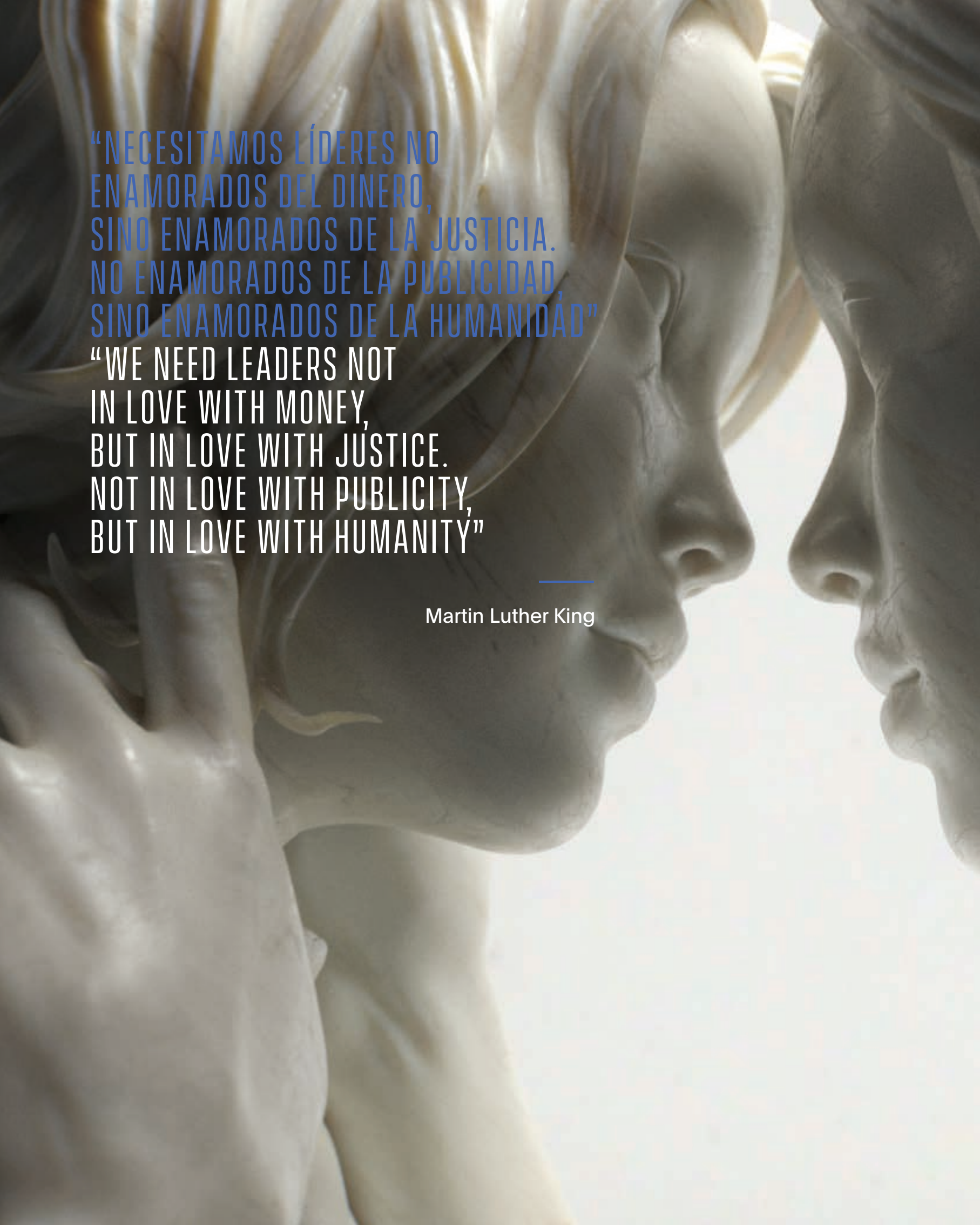


MEDIOS COLABORADORES



HOSTING SPONSOR





“NECESITAMOS LÍDERES NO
ENAMORADOS DEL DINERO,
SINO ENAMORADOS DE LA JUSTICIA.
NO ENAMORADOS DE LA PUBLICIDAD,
SINO ENAMORADOS DE LA HUMANIDAD”

“WE NEED LEADERS NOT
IN LOVE WITH MONEY,
BUT IN LOVE WITH JUSTICE.
NOT IN LOVE WITH PUBLICITY,
BUT IN LOVE WITH HUMANITY”

Martin Luther King

SIMON CHRISTOPH KRENN
SUBSTANCE
WOW INC
PASSION REPUBLIC
DMITRY ZAKHAROV
FUTURE DELUXE
NICOLAS DEVEAUX
UBISOFT MONTPELLIER
MAXIM ZHESTKOV
HANS-CHRISTOPH SCHULTHEISS
MADS BRONI
JULIUS HORSTHUIS
LAURENT WITZ
PETER TOMASZEWICZ
BESJAN SERTOLLI
TENDRIL DESIGN AND ANIMATION
F°AM STUDIO
DUSAN KASTELIC
STORM STUDIOS
MIKROS IMAGE

THE MILL
WES ANDERSON
GOODBYE KANSAS
GIZMO & TBWA CHIAT DAY LA
ESTEBAN DIÁCONO
ENES ÖZENBAŞ
RAÚL DE LA FUENTE - DAMIAN NENOW
MIKE MORT
NEXUS STUDIOS
ALEX POPESCU
LUBOMIR ARSOV
QUENTIN BAILLIEUX
MACIEK JANICKI
IZZY BURTON
SERJAN BURLAK
MICHAEL ENZBRUNNER
JONATHAN NIX
GERIKO (HÉLÈNE JEUDY & ANTOINE CAECKE)
KLUB SIMON

“TODO GRAN ARTE ESTÁ, EN ESENCIA,
EN CONFLICTO CON LA SOCIEDAD EN
LA QUE EXISTE”

“ALL GREAT ART IS, IN ESSENCE,
IN CONFLICT WITH THE SOCIETY IN
WHICH IT EXISTS”

Eric Fromm

Hacia una Tecnología Humanizada
– Toward a Humanized Technology

artfutura

www.artfutura.org