

FACULTAD DE BELLAS ARTES
DE LA UNIVERSIDAD SEVILLA (11:00 h)

REAL ACADEMIA DE BELLAS ARTES
DE SANTA ISABEL DE HUNGRIA (19:00 h)

MARTES 3
Y MIÉRCOLES 4
DE DICIEMBRE
2024



ICAS
Instituto de la Cultura
y las Artes de Sevilla

NO300
AYUNTAMIENTO
DE SEVILLA



Fundación | Cajasol



CICLO

CINE PINTURA ENTORNOS DIGITALES

JOSÉ LUIS ALCÁINE

Director de fotografía (5 Goyas)

ENRIQUE CABEZA

Director de videojuegos (*Blasphemous*)

PEPE DOMÍNGUEZ DEL OLMO

Director de Arte (2 Goyas)

DIEGO GALINDO

Dibujante de cómics (*Stranger Things*)

+ MARIO-PAUL MARTÍNEZ, VICENTE J. PÉREZ
Y FRANCISCO CUÉLLAR

Artistas y realizadores audiovisuales



MARTES 3 DICIEMBRE DE 2024

›MAÑANA. FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SEVILLA. SALÓN DE ACTOS

11:00 h: **Presentación del Ciclo**

D. Daniel Bilbao Peña. Decano de la Facultad, de Bellas Artes. D. Juan Miguel González Gómez. Presidente de la Real Academia de Santa Isabel de Hungría.

11:15 h: **La dirección de arte en el paisaje cinematográfico**

Pepe Domínguez del Olmo. Director de Arte ganador de 2 Goyas, en películas como *La isla mínima*, *Grupo 7*, *Moscow Cero*, *Veneno*, *Modelo 77*, o *La trinchera infinita*, entre otras. Antiguo alumno de la Facultad.
Modera: Fernando Infante.

›TARDE. REAL ACADEMIA DE BELLAS ARTES DE SANTA ISABEL DE HUNGRÍA

19:00 h

Pintura y Dirección de fotografía: luz, color y composición en el tiempo capturado

Vicente J. Pérez, Profesor y director de fotografía. Francisco Cuéllar, artista y realizador audiovisual.

19:30 h

Diálogo entre José Luis Alcaine, Francisco Cuéllar y Vicente J. Pérez

José Luis Alcaine. Director de fotografía ganador de 5 Goyas, con películas como *Belle Époque*, *Mujeres al borde de un ataque de nervios*, *Dolor y gloria* o *¡Ay, Carmela!*, entre otras.

MIÉRCOLES 4 DICIEMBRE DE 2024

›MAÑANA. FACULTAD DE BELLAS ARTES DE SEVILLA. SALÓN DE ACTOS

11:00 h:

Cómic, de lo gráfico a lo pictórico. Procesos editoriales

Diego Galindo. Dibujante de Cómics. Autor entre otras, de las páginas de *Grimm*, *Red Sonja*, o la adaptación a cómic de producciones como *Stranger Things* o *Avatar*. Antiguo alumno de la Facultad.

Modera: Mario-Paul Martínez

›TARDE. REAL ACADEMIA DE BELLAS ARTES DE SANTA ISABEL DE HUNGRÍA

19:00 h

Paisajes de la interacción y lo sensorial. Las manifestaciones de la pintura en el videojuego

Mario-Paul Martínez. Experto en cine y videojuegos, ilustrador y director cinematográfico.

19:30 h

Diálogo entre Enrique Cabeza y Mario-Paul Martínez

Enrique Cabeza. Director del videojuego *Blasphemous* y *Blasphemous II*. Plataforma de gran éxito internacional ambientada en una Sevilla fantástica y barroca, con influencias de Velázquez, Goya, y de la liturgia y folklore español.

SINOPSIS

Que medios como el cine y como la pintura llevan tiempo compartiendo inquietudes y herramientas, nadie lo pone en duda. Escenógrafos, directores de fotografía, o supervisores de efectos especiales, entre otros, han recreado en sus fotogramas las ideas y las fórmulas de los grandes maestros de lo pictórico (de Goya a Hopper), tal y como artistas contemporáneos han recogido en sus lienzos las más variadas influencias cinematográficas (Katz, Rauch, etc.).

Lo que, sin embargo, permanece en un estado abierto y en continua relectura, especialmente desde el advenimiento de la era digital, han sido las nuevas derivaciones que estos dos medios han establecido con otros más novedosos como los videojuegos, los cómics, o los entornos virtuales. Los intercambios entre las diferentes pantallas y viñetas son cada vez más frecuentes, y las metodologías creativas que los juegos digitales, el cine, los cómics o las plataformas en red comparten, se utilizan con mayor frecuencia en los medios pictóricos (tabletas gráficas, softwares de edición de imágenes, de 3D, de inteligencia artificial, etc.).

Todo ello ha dado un paso a una nueva concepción del espacio pictórico, y a unos nuevos modos de ver y de hacer relacionados con la creación del paisaje y lo escenográfico, cuyos resultados no pueden entenderse sin atender a estos intercambios entre los medios tradicionales y los formatos digitales. ¿Cómo influyen, por tanto, las últimas tecnologías digitales sobre las creaciones pictóricas y escenográficas en cualquiera de estos medios? ¿Cuáles son las teorías y las líneas de pensamiento que han surgido bajo su influencia? ¿Qué técnicas pictóricas y cinematográficas han recogido, los paisajes del videojuego, del cómic y de los entornos en red, y cómo nos las devuelven sus pantallas?

El ciclo **Cine, pintura y entornos digitales** pretende arrojar luz sobre estas cuestiones, abriendo una serie de debates con expertos del campo del arte plástico y audiovisual, e invitándonos a explorar las recientes propuestas que este campo, aún en eclosión, está ofreciendo a los creadores y espectadores contemporáneos.