

Cicle de lectures 2010: «Còmic, ciència i tecnologia»

Tecnologia futurista en els videojocs

5 de maig a les 19 hores Aula Màster, Edifici A3 del Campus Nord de la UPC, C. Jordi Girona, 1-3, Barcelona



Exposició
Spectrum
del pincel al pixel

al 28è Saló Internacional
del Còmic de Barcelona.
Del 6 al 9 de maig

Lectura núm. 3

Spectrum, d'ALFONSO AZPIRI, editat per Planeta de Agostini

Ponents

ALFONSO AZPIRI, autor de l'obra

Modera

JORDI OJEDA, professor de la UPC i coordinador del cicle de lectures



Lectura núm. 3 *Spectrum*

Probablement, el sector que més està contribuint, avui en dia, a mostrar una anticipació de la tecnologia del futur és el dels videojocs, amb una influència notable en altres disciplines artístiques com el cinema i els còmics. Albirar la tecnologia des de l'oci té un impacte important en la població sobre la percepció del disseny futurista i del funcionament dels aparells, de manera que sense saber-ho ens endinsem en un aprenentatge tecnològic que ens familiaritza amb objectes que en molts casos encara no existeixen en la nostra societat (armes, robots, vehicles, etcètera).

El paper dels dissenyadors és molt rellevant en aquest procés, ja que aporten la imaginació i la creativitat per a proposar-nos universos futuristes de naus espacials, taulells de comandaments o androïdes que esdevenen un company més d'aventures. També ens mostren una part de la quotidianitat del futur, com la roba o la decoració de les llars i les ciutats.

Un dels grans referents dels anys vuitanta i noranta és, sens dubte, Azpiri, il·lustrador de gran quantitat de caràtules i pòsters dels videojocs espanyols que funcionaven sobre plataformes mítiques com l'Amstrad o l'Spectrum, i que va participar també en els primers llançaments sobre ordinadors personals (PC), fins i tot amb personatges propis com en Mot o la Lorna, que van passar del còmic al videojoc aprofitant l'èxit de les col·leccions.

Convertit en un dels grans autors de còmic i d'il·lustració en l'àmbit nacional i internacional, escoltar Azpiri és, sens dubte, una oportunitat de revivre un dels grans moments creatius del sector dels videojocs i de conèixer els secrets de com s'ha de crear tendència sobre el que és, des d'un vessant tecnològic, el futur.

L'objectiu del cicle de lectures «Còmic, ciència i tecnologia» és divulgar la ciència i la tecnologia a la societat utilitzant l'art com a instrument pedagògic, aproximant dos àmbits —l'artístic, per un costat, i el científic i el tecnològic, per l'altre— en un acte que contribueixi al debat i la reflexió participatius i oberts a un auditori ampli i interdisciplinari. El cicle està coordinat pel professor Jordi Ojeda, de la UPC.

Per a més informació, visiteu el blog: <http://comiccienceitecnologia.blogspot.com/>

Cicle de lectures 2010: «Còmic, ciència i tecnologia»

Aula Màster

Edifici A3 del Campus Nord de la UPC, C. Jordi Girona, 1-3, Barcelona.

Metro i Trambaix: Palau Reial; autobusos: 7, 33, 74, 75, 54, 60, 67, 68 i 113.

Assistència gratuïta.

Exemplars d'*Spectrum*, disponibles a la Biblioteca Gabriel Ferraté de la UPC.

ENTITATS ORGANITZADORES

ENTITATS COL·LABORADORES

