



Animayo da comienzo a su fase online con master classes, talleres y proyecciones

- **25 master classes, 14 talleres, proyecciones especiales con cortometrajes de Bill Plympton y de cine latinoamericano, cortometrajes de la Universidad La Salle-Singapur, el homenaje *In Memoriam* Ángel Izquierdo y 2 exposiciones en la fase online de Animayo.**
- **Más de 50 Ponentes en online, estrellas de la industria como Signe Baumane, Bill Plympton, Michaela Pavlátová, Bob Kurtz, Craig Miller, Max Howard, Bobby Chiu, Lila Martínez, Joanna Quinn, Frank Mosvold, Johny Smith, Rob Sprackling, Atle Blakseth, Pascal Blais, entre otros.**
- **Animayo Gran Canaria 2021 se celebra en tres fases principales: presencial (5 al 8 de mayo), virtual (13 al 15 de mayo) y online (desde el 19 de mayo), en su edición más global y tecnohumanista.**
- **La fase virtual de Animayo, segunda del festival, con avatares personalizados y en directo, celebró 9 paneles de debate con especial atención a sobresalientes mujeres de la industria de la animación.**
- **El Palmarés Oficial Animayo 2021 se dará a conocer el próximo 31 de mayo. Entre sus categorías, el Gran Premio del Jurado Internacional Animayo obtendrá un pase directo a la preselección de los Oscar®.**

La 16ª edición de **Animayo, Festival Internacional de Animación, Efectos visuales y Videojuegos**, único de España designado desde hace ya cuatro años «**Festival Calificador**» por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood para los **Premios Oscar®** en la categoría de animación, **enfila su fase online** con una extensa e innovadora programación de actividades a cargo **sobresalientes ponentes**, expertos nacionales e internacionales de la animación, los efectos visuales (VFX) y los videojuegos. Entre ellos, artistas que dejaron su impronta en destacados **títulos como** *Your Face, How to Make Love to a Woman, Dreams and Desires: Family Ties, Quién engañó a Roger Rabbit, Parque Jurásico, The Old Man and the Sea, Alicia en el País de las Maravillas, Padre Made in USA, Los Simpson, The Dark Crystal, Rocks in my Pockets, Los Minions, Ella Bella Dingo, Oldie but Goldie*, **producciones de legendarios de la industria** como Signe Baumane, Bill Plympton, Michaela Pavlátová, Bob Kurtz, Craig Miller, Max Howard, Bobby Chiu, Lila Martínez, Joanna Quinn, Frank Mosvold, Johny Smith, Rob Sprackling, Atle Blakseth, Pascal Blais, por mencionar algunos.

Una fase que, con tan solo 3 días de diferencia da comienzo tras la celebración de la **virtual** celebrada entre el 13 y 15 de mayo. En ella, en riguroso directo, 100% virtual con avatares personalizados en la plataforma Roomkey, y contando con Zona *meeting point* para abonados y Zona *networking* para profesionales, **tuvieron lugar** 9 paneles de debate con especial atención a sobresalientes mujeres de la industria de la animación. Estos fueron: «**MIA; Mujeres en la industria de la animación**», a cargo de **Myriam Ballesteros**, (Directora, Productora y Presidenta de MIA); **Paloma Mora**, (Productora y Vicepresidenta de MIA); **Tania Palma Rodríguez**, (Productora y Directora creativa en TrendPicStudio, secretaria de MIA); **Marta del Valle Canencia**, (Animadora 3D, Tesorera de MIA); **Dune Blanco**, (Desarrollo visual y creativo de proyectos. Fundadora de MIA); **Marta Gil Soriano**, (2D Artist, Animadora, Vocal junta de MIA). «**Jóvenes talentos españoles en la gran industria de la animación y los VFX. U-tad Universidad de tecnología y arte digital**», a cargo de **Alfonso Espeso**, (*Cfx Lead artist. Animal Logic*); **Alex Rivas**, (*Digital VFX Compositor. El Ranchito*); **Macarena Gil**, (*Storyboard Artist. Arcadia Motion Pictures*); **Paula Benedicto**, (Animadora. *Walt Disney Animation Studios*). «**Las Realidades Extendidas liderando el cambio digital: ámbitos, empresas e investigación**», a cargo de **Laura Raya**, (Directora de los Postgrados y de los Proyectos de Realidad Virtual); **Edgar Martín Blas**, (CEO & *creative director*); **David Pinto Fernández**, (Investigador del CSIC en Realidad Virtual y exoesqueletos para neurorehabilitación. Profesor de Circuitos Electrónicos y Computación Paralela en U-tad); **Raúl Boldú**, (Mixed Reality Skill Center Manager en ACCIONA); **Pedro Sánchez**, (Plain Concepts, Partner Microsoft Mixed Reality). «**Directoras que dejan huella en la historia del cine de animación**», a cargo de **Jean Thoren**, (*owner and publisher of Animation Magazine*); **Joanna Quinn**, (*Filmmaker*); **Signe Baumane**, (*Filmmaker, artist, animator*); **Michaela Pavlatova**, (*Animation Director*). «**El camino hacia el Oscar® de la Animación Iberoamericana con Platino Industria y Egeda**», moderado por **Paul Vaca**, (Productor ejecutivo de Alterego y asesor de animación de Platino Industria) y los ponentes: **Elvi Cano**, (Directora Ejecutiva EGEDA Estados Unidos y directora en producción de eventos audiovisuales); **Sofía Carrillo**, (Directora, Animadora y Guionista). **Juan Pablo Zaramella**, (director de cine animado. JPZTUDIO); **Erwin Gómez Viñales**, (Presidente Fundación Chilemonos. Director Festival Internacional de Animación CHILEMONOS). «**Emprendedores de Silicom Valley**», a cargo de **Don Stein**, (*Chief Executive Officer- Roomkey*); **Jack Saba**, (*Founder, Public Speaker, Advisor*); **Asra Nadeem**, (*Public Speaker, Advisor, Investor*). «**Jóvenes talentos españoles en la gran industria de los videojuegos. U-tad Universidad de tecnología y arte digital**», a cargo de **Álvaro Abad**, (*Gameplay Programmer*).

Splash Damage); **Javier Mombiela**, (*Junior Game Designer*. Ubisoft Reflections); **Roberto Padrón**, (*Intermediate Level Designer*. Ubisoft); **Beatriz Arévalo**, (*Game Artist*. Tequila Works). «**Mujeres en la animación: creación y producción de historias contemporáneas con Platino Industria y Egeda**», moderado por **Adriana Castillo**, (Coordinadora General Platino Industria y Gerente de Relaciones Institucionales Egeda México) y las ponentes **Rita Basulto**, (Directora de fotografía); **Catalina Bernal**, (Directora, productora y guionista. Capra Estudios); **Romina Savary**, (Presidenta de APA y miembro de RAMA); **Úrsula García**, (Directora y Productora. The Frank Barton Company).

De esta forma, llega la citada **fase online** que **desde este** miércoles 19 de mayo encadena un cartel de lujo que para esta 16ª edición cuenta, en su totalidad, con más de 50 ponentes en online de destacadas trayectorias entre los que figuran nominados y ganadores de premios **Oscar® o Goya**, por no mencionar otros prestigiosos galardones específicos del sector en sus diversas categorías-. Serán **25 master classes** de diversas categorías audiovisuales (animación, ilustración, *storyboard*, *VFX*, videojuegos, realidad virtual o modelado 3D, entre otras); **14 talleres** sobre diseño de personajes 2D, animación de personajes 3D, de vídeo 360, de rotoscopia, de composición, expresiones faciales, de pixel art y de arte y de narrativa en videojuegos; **Proyección** especial online cortometrajes de **Bill Plympton**; Especial **cine latinoamericano** en colaboración con Platino Industria e Instituto Mexicano de Cinematografía. Proyección cortometrajes realizados por Universidad La Salle - Singapur, **comisionada por Raúl García, miembro Academia de los Oscar®**; Homenaje **In Memoriam Ángel Izquierdo**; **Exposiciones on line**.

FASE ON LINE. Desde el 19 de mayo.

Abonos disponibles en la web del festival: <http://www.animayo.com>

MASTER CLASSES ONLINE

Todas disponibles a partir del 20 de mayo. Solo para abonados. No recomendada a menores de 16 años. Zona horaria London Time - WEST/GMT +00:00.

- **Animación. «An exclusive look into an independent production. Making of "My Love Affair with Marriage».** Inglés. **Impartida por SIGNE BAUMANE.** (EE.UU). *Filmmaker, artist, animator.* Proyectos destacados: *Rocks in my Pockets, My Love Affair with Marriage.*

- **Animación. «Bill Plympton's Imaginary».** Inglés. Patrocinada por Plymptoons. **Impartida por BILL PLYMPTON,** (EE.UU.). *Filmmaker, animator.* Proyectos destacados: *Your Face, One of Those Days, Plymptoons, How to Make Love to a Woman, Guard Dog.*

- **Animación. «Michaela Pavlátová. My life in animation».** Inglés. **Impartida por MICHAELA PAVLATOVA,** (Republica Checa). *Filmmaker, artist, animator.* Proyectos destacados: *Words, words, words, Repete, Carnival of animals, Tram, My Sunny Maad.*

- **Animación. «From Walt Disney to Pink Panther. A life journey with Bob Kurtz».** Inglés. **Impartida por: BOB KURTZ,** (EE.UU). *Founder Kurtz & Friends.* Proyectos destacados: *Parque Jurásico, Minority Report, Carlin on Campus, Cariño, he agrandado al niño, George de la Jungla, La Pantera Rosa.*

- **Animación. «My Time in the Star Wars trenches».** Inglés. **Impartida por CRAIG MILLER,** (EE.UU). *Screenwriter, Executive and Advertising Producer.* **Proyectos destacados:** *Star Wars, The Dark Crystal, The Muppets Take Manhattan, Excalibur, Superman II, Altered States, Splash, John Carpenter's The Thing, The Last Starfighter, The Black Cauldron, The Wicker Man, Real Genius.*

- **Animación.** «**Animation — Future Indefinite?**». Inglés. **Impartida por MAX HOWARD**, (Reino Unido). *Producer*. Proyectos destacados: *Quién engañó a Roger Rabbit, La Sirenita, Aladdin, El rey león, La bella y la bestia, El gigante de Hierro, Space Jam*.

- **Ilustración.** «**Creating creatures with Bobby Chiu**». Inglés. Patrocinada por LightBox Expo. **Impartida por BOBBY CHIU**, (Toronto, Canadá). *Artist, Co-Founder*. Proyectos destacados: *Alicia en el País de las Maravillas, Niko y La Espada Iluminada, -proyectos propios-*.

- **Storyboard.** «**Storyboard for animation. My life and work from Mexico DC to Hollywood**». Inglés. **Impartida por LILA MARTÍNEZ**, (México / EE.UU). *Storyboard artist*. Proyectos destacados: *Padre Made in USA, Los Simpson, High School USA!, Brijes 3D, Al aire, patos*.

- **Animación.** «**The Wonderful world of Joanna Quinn**». Inglés. **Impartida por JOANNA QUINN**, (Reino Unido). *Filmmaker*. Proyectos destacados: *Dreams & Desires: Family Ties, Britannia, The Canterbury Tales*.

- **Animación.** «**Making of Ella Bella Dingo**». Inglés. Patrocinada por Elamedia. **Impartida por FRANK MOSVOLD**, (Oslo, Noruega). *Producer, Filmmaker, Writer, Editor*. Proyectos destacados: *Ella Bella Bingo, Bendik & Monsteret, The 7 Deadly Sins*. **JOHNNY SMITH**, (Reino Unido). *Screenwriter*. Proyectos destacados: *Ella Bella Bingo, The Invisible Boy, Dragon Rider, The Queen's Corgi, Gnomeo & Juliet, The Happos Family, Dangermouse, Muddle Earth*. **ROB SPRACKLING**, (Reino Unido). *Screenwriter*. Proyectos destacados: *Ella Bella Bingo, Rise of the Appliances, Green Monkey, Gnomeo & Juliet*. **ATLE BLAKSETH**, (Oslo, Noruega). *Character Designer, Animation filmmaker*. Proyectos destacados: *Ella Bella Bingo, Dad, Bendik & The Monster, Inky, Fishing with Sam, Poody the Police Car*.

- **VFX.** «**Pascal Blais, 38 years in the industry of animation. Just the beginning!**». Inglés. **Impartida por PASCAL BLAIS**, (Quebec, Canada). *Filmmaker and producer*. Proyectos destacados: *The Old Man and the Sea, The Old Lady and the Pigeons, Maleficent: Mistress of Evil, 1917*.

- **Videojuegos.** «**El Arte y la Ciencia de los videojuegos**». Español. Patrocinada por U-tad. **Impartida por FRANCISCO JAVIER SOLER**, (España). *Director creativo*. Proyectos destacados: *Adventure Park, Pirates of the Seven Seas, Sports City, Gifted, In-Zero, COPS, Pyro Studios Technology Team, Commandos Strike Force, Commandos 3: Destination Berlin, Commandos 2: Men of courage, Commandos: beyond the Call of Duty*.

- **Guion de Realidad Virtual.** «**La Narrativa en la VR**». Español. Patrocina: U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. **Impartida por JORGE ESTEBAN BLEIN**, (España). *VR Creative art director*. Proyectos destacados: *Makina*.

- «**Realidad Virtual: cómo cambiar el mundo desde una profesión**». Español. Patrocinada por U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. **Impartida por LAURA RAYA**, (Madrid, España). *Directora de los Postgrados y de los Proyectos de Realidad Virtual*. Proyectos destacados: *Mozart & Martín y Soler, para la Comisión Europea, The Human Brain project, proyecto insignia de la Comisión Europea*.

- **Realidad Virtual.** «**Proceso de creación de un proyecto XR. VR, Realidad aumentada, Realidad mixta y web 3D**». Español. Patrocinada por U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. **Impartida por EDGAR MARTÍN-BLAS**, (Madrid, España). *CEO & creative director*. Proyectos destacados: *Tuenti-Telefónica, campañas para Intel, Tradecorp, Listerine, Movistar, Inditex, El País, Iberdrola*.

- **Animación.** «**My career as an animator. Tips & Tricks**». Inglés. Patrocinada por Skydance. **Impartida por CÉCILE BROSSETTE**, (Francia). *Lead Character Animator*. Proyectos destacados: *Lorax: en busca de la tréfila perdida, Gru 2: mi villano favorito, Los minions, Mascotas, Gru 3: mi villano favorito*.

- **Animación. «Set Dressing. El actor invisible».** Inglés. Patrocinada por Skydance. **Impartida por ESTHER ENCABO**, (Madrid, España). *Final layout supervisor*. Proyectos destacados: *Just the beginning, Amusement Park, El secreto de Amila, Blackie & Company, Onion & Pea*. **DALIA GUTIÉRREZ ARANDA**, (Madrid, España). *Final Layout Lead*. Proyectos destacados: *Wonder Park, El Rey León y My Little Pony*. **JESÚS GARCÍA GUIJARRO**, (Madrid, España). *Final Layout Artist*. Proyectos destacados: *Mercury Corp*. **DAVID MARTIN GOMEZ**, (España). *Final Layout*. Proyectos destacados: *The Lion King, Maleficent 2, The Witches o Sherlock Gnomes*.
- **Animación. «Grease Pencil Resources».** Español. Patrocina: Pepe School Land. **Impartida por DANIEL MARTÍNEZ LARA**. (Madrid, España). *Director. Pepe School Land*. Proyectos destacados: *Alike, Hero, Planet 51, La gran aventura de Mortadelo y Filemón*.
- **Animación. «Dirección y producción en Blue & Malone: los 10 puntos aprendidos aplicables a otros cortometrajes».** Español. Patrocinada por Esdip Escuela de Arte. **Impartida por ABRAHAM LÓPEZ**, (Madrid, España). Director Creativo ESDIP Animation Studio. Proyectos destacados: *Blue & Malone: Casos Imposibles, Dragonkeeper, Deep de the Thinklab Media*. **MANUEL CARBAJO**, (Madrid, España). Director de producción. ESDIP Escuela de Arte. Proyectos destacados: *Blue & Malone: Casos Imposibles, Just the Beginning. Fallin, I Wish..., Road to Prohibition, Posdata, Chase*.
- **Animación. «La distribución digital».** Español. Patrocinada por AWE Media. **Impartida por CAROLINA PEREZ RICHARD**, (Madrid, España). Partner, CEO. AWE Media.
- **Animación. «¿De verdad puedo hacer películas de animación?».** Español. Patrocinada por U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. Impartida por **JOSÉ ANTONIO RODRÍGUEZ**, (Madrid, España). Director Académico del Área de Arte, Diseño Visual y Animación y Director del Centro de Alto Rendimiento de Animación de U-tad. Proyectos destacados: *Planet 51, Defensor 5, la última patrulla, Happily Never After*.
- **Animación. «Humor gráfico y animación en el estado español - Garabatos».** Español. Patrocinada por Esdip Escuela de Arte. **Impartida por EMILIO DE LA ROSA**, (Madrid, España). Historiador, productor y realizador de cine de animación. ESDIP Escuela de Arte. Proyectos destacados: *300.000 Dollars, El señor del abrigo interminable, Just the Beginning, Hara!, Origami, Hi I'm New!, El viejo Emil, Road to prohibition*.
- **Animación. «Animación a dosis. El estilo de Spider-man. Into the Spider-Verse y Willoughby».** Español. Patrocinada por U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. Impartida por **ANDRÉS BEDATE**, (Vancouver, Canada). *Lead Animator*. Proyectos destacados: *Spider-man. Into the Spider-Verse, Willoughby, Pocoyó, Hotel Transylvania 3, Se armó el belén*.
- **Animación. «El sonido del talento mexicano, los ganadores del Óscar® 2021».** Español. Patrocinada por Platino Industria / Egeda. Impartida por **MICHELLE COUTTOLENC**. Ingeniera de sonido. Proyectos destacados: *Sound of Metal, El laberinto del Fauno, Casi Divas, La jaula de oro*. **JAIME BAKSHT**. Ingeniero de sonido. Proyectos destacados: *Sound of metal, El laberinto del fauno, Museo, Vuelven, Ya no estoy aquí*. **CARLOS CORTÉS NAVARRETE**. Ingeniero de sonido. Proyecto destacado: *Sound of metal*. **ADRIANA CASTILLO**. Coordinadora General Platino Industria y Gerente de Relaciones Institucionales Egeda México. Proyectos destacados: Platino Industria y Egeda.
- **Animación. «Panel de debate. La Industria de la Animación en México. Una mirada femenina».** Español. Patrocinada por IMCine. Impartida por **SOFIA CARRILLO**. Directora, Animadora y Guionista. Proyectos destacados: *La Bruja del Fósforo Paseante, Cerulia, El Corazón del Sastre, La Casa Triste, Prita Noire, Fuera de Control*. **MARA SOLER**. Directora. Proyectos destacados: *El Don de los espejos, Xochimilco*. **KARLA CASTAÑEDA**. Directora. Proyectos destacados: *La Noria, Jacinta*. **CHRISTIAN BERMEJO**. Director Artístico de Pixelatl,

Ideatoon, SecuenciArte editorial de comic, VMX videogame showroom, La Cumbre y Pixelatl Animation Market. Proyecto destacado: Festival Pixelatl.

TALLERES ONLINE. A partir del 17 18 de mayo. Plazas limitadas.

4 Talleres patrocinados por U-tad Universidad de Tecnología y arte digital.

La U-tad, centro de alto rendimiento, con sede en Madrid, combina la experiencia internacional de sus fundadores con una comunidad de estudiantes y profesionales muy unida, y una fuente inagotable de innovación. Su meta es innovar en materia educativa y evolucionar en paralelo a las demandas surgidas por el crecimiento de la economía digital a través de un modelo educativo que se sostiene en tres pilares fundamentales: la tecnología de vanguardia, la transversalidad en los conocimientos y aprender trabajando mediante un currículo que se materializa en el carácter práctico de las clases: proyectos reales llevados a cabo y un claustro de profesores que forma parte de la industria. Sus alumnos realizan prácticas en proyectos reales, trabajan con la misma tecnología que las empresas más punteras y conviven en el campus con profesionales y emprendedores de éxito internacional.

U-tad fue creada por el fundador de Ilion Animation Studios recientemente adquirido por Skydance Animation y es la universidad con los alumnos más premiados, los cuales acumulan más de 100 premios en los últimos 5 años. Es una de las mejores 25 universidades del mundo donde estudiar animación según Animation Magazine y sexta del Mundo en formación en videojuegos según el ranking de Gameschools de Game education.

- **Diseño de personajes: Aprender a dibujar con la mente.** Miércoles 19 de mayo, de 16:00 a 20:00 h. (London time - West/GTM + 01:00). Español. **Impartido por Isaac Jadraque**, profesor en el 'Grado en Animación' en el Centro Universitario U-tad. Compagina la docencia con su trabajo como diseñador de personajes y artista de desarrollo visual. En este taller analizaremos algunos de los conceptos fundamentales en diseño de personajes. En la primera parte haremos algunos ejercicios para potenciar al máximo tu creatividad. En la segunda, diseñaremos un personaje a partir de un brief. Requisitos: cualquier programa de pintura digital (Photoshop, Procreate, Sketchbook) o lápiz y papel.

- **Arte para videojuegos: Construcción y set up de un diorama en Unreal Engine "Game Environment Art".** Lunes 7 de junio. 16:00 a 20:00 h. (London time - West/GTM + 01:00). Nivel principiante. Español. **Impartido por Beatriz Arévalo**, profesora en el 'Máster en Arte y Diseño Visual de Videojuegos' en el Centro Universitario U-tad. Actualmente es *Game Artist* en Tequila Works (Madrid). Cuenta con la experiencia de cómo hacer un videojuego desde cero y conseguir grandes resultados con un equipo tan pequeño como fue el caso con Khara.

- **Vídeo 360° para VR. Grabaciones inmersivas: técnicas cinematográficas en vídeo 360/VR.** Lunes 31 de mayo. 16:00 a 20:00 h. (London time - West/GTM + 01:00). Español. **Impartido por Alejandro Báguena**, profesor en el 'Experto en Desarrollo para Realidad Virtual, Aumentada y Mixta' en el Centro Universitario U-tad. CEO y Director Creativo en Onirica VR. Experto profesional en vídeo 360 en Onirica VR y profesor del postgrado de Realidad Virtual de U-tad. Comenzó su trayectoria profesional en las realidades extendidas en 2015, enfocado en el *storytelling* y en humanizar la tecnología para hacerla accesible a todas las personas. Tras su participación en varios proyectos de prestigio internacional fundó Onirica VR, una empresa de Realidad Virtual y Aumentada que da servicio a empresas de todo el mundo, principalmente en Estados Unidos y Europa.

- **Chroma Keying y Rotoscopia.** Martes 1 de junio. 17:00 h. (London time - West/GTM + 01:00). Descubriremos las técnicas de Chroma Keying y Roto profesional desde cero, lo que nos permitirá extraer elementos de nuestro material grabado para poder componerlo en un nuevo

entorno digital. En este taller trataremos los siguientes temas: Principios del Chroma Keying y roto. Herramientas básicas y avanzadas de rotoscopia. Herramientas básicas de Key. Principios del despill y tratamiento de bordes. Integración de fondos. Ventajas y usos en producción. **Requisitos:** Nuke 11 o superior, (valdrá la versión de prueba de 1 mes). Mocha Pro, (no imprescindible). Material proporcionado previamente descargado. **Impartido por Aitor Echeveste**, Compositor digital. Trixter. Munich (Alemania). Compositor digital de VFX. Actualmente trabaja en Trixter, Múnich, empresa dedicada a producir efectos especiales de alta calidad para la industria del largometraje. Uno de los proyectos que están realizando es el nuevo lanzamiento de Marvel: *Shang-chi y la leyenda de los diez anillos*. Desde sus inicios como diseñador gráfico y más tarde supervisor de Anuncian Tormenta, el estudio de publicidad donde comenzó, no ha parado hasta hacerse un hueco en la industria de los VFX. Cuenta con experiencia previa en varias producciones cinematográficas internacionales y también se dedica a desarrollar y programar herramientas para Nuke, programa de edición de efectos especiales, líder en el sector. Se considera un apasionado de las nuevas tecnologías, especialmente del Deep Learning y sus aplicaciones a los efectos especiales.

2 Talleres patrocinados por ESDIP_ Escuela de Arte.

ESDIP es una escuela internacional de arte con centros en Madrid y en Berlín. Los alumnos que cursan en ESDIP obtienen la mejor formación en profesiones artísticas y demuestran estar preparados para la demanda del mercado actual. Su objetivo es proporcionar los mejores medios para formarse en áreas como el cine de animación, el diseño gráfico, el cómic, la ilustración tradicional, el arte digital, la creación de videojuegos, donde una gran parte de los profesionales españoles de estas ramas se han formado. Han realizado decenas de cortometrajes que han obtenido reconocimiento por todo el mundo en forma de premios en festivales y decenas de exposiciones, dentro y fuera de España. Los alumnos que pasan por ESDIP, Escuela de Arte, están preparados y listos para lo que demanda el mercado. Un gran número de los profesionales de España se han formado en ESDIP.

- **Diseño de personajes 2D: Taller de creación de Personajes. Diseña a tu amigo imaginario.** Viernes 21 de mayo. 16:00 a 20:00 h (London time - West/GTM + 01:00). Español. **Impartido por Nacho Subirats**, ilustrador y animador tradicional 2D desde 2008. Co-director junto a Nacho Pesquera del cortometraje de animación 2D *Yaku*, ganador del primer premio del festival SIGMAD Animation Festival 2011 y seleccionado en más de 20 festivales nacionales e internacionales. Candidato a mejor corto de animación en los Premios Goya 2021 con *Oldie but Goldie*. También ha colaborado como animador en cortometrajes, videoclips, y series de animación. Actualmente, compagina su trabajo como ilustrador freelance con varias editoriales y empresas e imparte clases de animación en ESDIP.

- **Animación de personajes 3D: "Blue&Malone: dando vida a Mortando"**. Martes 1 de junio 16:00 a 20:00 h. (London time - West/GTM + 01:00). Español. Abordaremos los retos técnicos en animación 3D para crear un personaje imaginario. **Impartido por Álvaro Rebollar**, Animador 3D en ESDIP_Escuela de Arte. Madrid, España. **Proyectos destacados:** *Just the beginning, El parque mágico, Cleo y Cuquin, Lea y Pop, Los Japon, Dragon Rider*. En este taller, Álvaro Rebollar repasará todos los detalles de la creación de Mortando, personaje principal del cortometraje ganador del Goya® *Blue & Malone: Casos Imposibles*, incluyendo sus características y diseño, tanto desde el punto de vista del departamento de animación como de producción. A continuación, hará un ejercicio práctico de con Autodesk Maya, de body mechanics, con el rig de una ardilla, explicándolo paso a paso. **Requisitos técnicos necesarios:** Maya Autodesk, modelo que enviará Animayo a los asistentes antes del comienzo del taller.

2 Talleres patrocinados por L'idem Creative Arts School

Desde 1997, L'idem Creative Arts School, escuela internacional con doble campus (Francia y Barcelona), forma a los futuros profesionales de las artes creativas, especialmente en el ámbito de la animación y el diseño gráfico. En L'idem Creative Arts School, las personas están en el centro de nuestra actividad. Desde la institución consideramos que formar profesionales es, al mismo tiempo, formar personas. Y acompañarlas a lo largo de su proceso de profesionalización es, también, nuestra responsabilidad.

- **Iniciación a la animación 2D con ToonBoom.** Miércoles 26 de mayo. 17:00 h (London time - West/GTM + 01:00). Español. Taller dividido en dos partes. Tras una breve introducción a la animación 2D, conceptos, bases, etcétera, haremos un *tour* por el programa de animación 2D más utilizado por los estudios de todo el mundo: ToonBoom Harmony Premium, aprendiendo a usar sus herramientas básicas. En la segunda parte cada alumno deberá crear un personaje, que animaremos en un ciclo de correr o similar. **Requisitos:** los alumnos deberán haberse descargado antes el software desde la pagina de ToonBoom: <https://www.toonboom.com>. Y disponer de una tableta gráfica, tipo Intuos o Cintiq. También será importante una buena conexión a internet, si es posible por cable mejor que wifi y disponer de cámara, altavoces y micrófono o cascos. **Impartido por Salva de Haro,** Animador. 2D Lídem. Barcelona (España). **Proyectos destacados:** *Dragon Hill, Chico y Rita, Little Big Panda, Cher Amí, Memorias de un hombre en Pijama.* Desde 1992, **Salva de Haro** se dedica a la animación 2D, principalmente como animador pero también como director de animación o realizador de *layouts*. Ha trabajado como animador en largometrajes como *Dragon Hill*, de Milímetros Animation, *Chico y Rita*, de Estudio Mariscal, *Little Big Panda* y *Cher Amí*, de Infinit Animacions o *Memorias de un hombre en Pijama*, de Dream Team. He trabajado de supervisor de *layouts* en series como *Angry Birds*, de Rovio y supervisado animación en series de TV como *Lucky Fred*, de Imira Entertainment.

- **Taller de expresiones faciales, cómo trabajar los ojos y lipsync.** Jueves 27 de mayo. 10:00 h (London time - West/GTM + 01:00). Español. De una manera muy básica nos introduciremos en la construcción de expresiones faciales, cómo hacer una sincronización de bocas partiendo de una pieza de sonido y cómo utilizar y aprender a hacer un buen parpadeo. **Requisitos:** Autodesk Maya, cámara y micro. **Impartido por Carles Prenafeta,** Animador, artista de *layout*, jefe de producción. Green Movie, Cosgrove Hall, Milímetros, Carlos Alfonso, Cartoon P, BRB, Hahn Film. Barcelona (España). **Proyectos destacados:** *Memorias de un hombre en pijama, Venus Flytrap, Dr. W, Totò Sapore e la mágica storia della pizza, Jester Till, Dragon Hill: La colina del dragón, Goomer, Titeuf.* **Carles Prenafeta**, cuenta con más de 30 años de experiencia en el mundo del dibujo animado. Ha desempeñado todo tipo de especialidades dentro **del mundo de la animación:** jefe de producción, supervisor de animación, animador, artista de *layouts*, dirección de cartas de rodaje, etcétera. Durante este tiempo ha colaborado en proyectos para publicidad, series y largometrajes de animación, tanto nacionales como internacionales en grandes productoras, sobre todo europeas como Green Movie (Italia), Cosgrove Hall (Inglaterra), Milímetros, Carlos Alfonso, Cartoon P, BRB (España), Hahn Film (Alemania), y ha colaborado en numerosos proyectos de publicidad como Cheetos, Matutano, Avidesa o Mr. Proper, entre otras. Actualmente, compagina su vida laboral con la docencia en el campo de la animación 3D.

3 Talleres patrocinados por la Universidad Europea de Madrid

Universidad Europea (Universidad Europea de Madrid). Su misión es proporcionar a sus estudiantes una educación integral, formando líderes y profesionales preparados para dar respuesta a las necesidades de un mundo global, para aportar valor en sus profesiones y contribuir al progreso social desde un espíritu emprendedor y de compromiso ético. Generar y transferir conocimiento a través de la investigación aplicada, contribuyendo igualmente al

progreso y situándose en la vanguardia del desarrollo intelectual y técnico. La Universidad Europea considera la excelencia académica como uno de sus pilares estratégicos. Así, su modelo educativo ha hecho suyos los principios del Espacio Europeo de Educación Superior basado en el aprendizaje holístico de la persona. En este modelo, el profesor es un referente y también un orientador que acompaña al estudiante durante toda su vida universitaria. El estudiante, por su parte, traza su propio recorrido formativo desarrollando los conocimientos, competencias, destrezas y valores que demanda la sociedad actual. Su modelo pone especial énfasis en la madurez y autonomía del estudiante, de forma que éste aprenda a adaptarse a un mundo cada vez más complejo y en perpetuo cambio.

- **Logra un efecto 3D en tus ilustraciones.** Taller de animación. Lunes 24 de mayo. 16:00 a 20:00 h (London time - West/GTM + 01:00). Español. Un proceso para aplicar diferentes capas a un dibujo a línea y dotarle de un efecto volumétrico similar al de un modelado 3D con diferentes luces. **Requisitos:** Conocimientos de software de ilustración como Photoshop, Clip Studio Paint, Procreate, etcétera. **Impartido por Verónica Rufo Baena,** Directora de Arte, Desarrolladora de Videojuegos, Profesora Universitaria. Madrid (España). **Proyectos destacados:** Dusk Memories. Durante su carrera artística, Verónica Rufo Baena no ha parado de investigar y aprender. Tras trabajar en varios estudios de videojuegos y de animación, en diferentes puestos, ha adquirido un perfil generalista con especialización en creación de material 2D y, en especial, diseño de personajes, narrativa visual y *concept art*. En 2015 ganó un premio a la Mejor Dirección Artística en Made in Spain Games Madrid Games Week 2015 con el videojuego Dusk Memories. Actualmente está realizando un doctorado investigando sobre estilos visuales en videojuegos, y trabaja como profesora universitaria en animación y videojuegos, sin abandonar nunca sus proyectos personales.

- **Construcción de personajes en relatos interactivos. Diseño narrativo para videojuegos.** Miércoles 26 de mayo. 16:00 h (London time - West/GTM + 01:00). Español. Análisis de la figura del personaje dentro de las narraciones en videojuegos, diseccionando sus elementos y poniéndonos manos a la obra de cara a construir el armazón narrativo necesario para que nuestros personajes tengan solidez y profundidad. **Requisitos:** ordenador propio, procesador de textos (word, google docs...). **Impartido por Álvaro Daza Hernández,** *Game Writer, QA Tester,* Profesor Universitario. *Mercury Steam, Spaniard Blend, Plain Concepts, Electronic Arts,* Universidad Europa de Madrid. Madrid (España). **Proyectos destacados:** *Spacelord (aka Raiders of the Broken Planet), Bye Bye Brain App-ocalypse, Anmynor.* Cuenta con más de 8 años de experiencia en la industria del videojuego, abarcando tanto el mundo del desarrollo, con proyectos triple A (Mercury Steam) e *indie* (Spaniard Blend, Plain Concepts), como en el de la producción, edición y distribución (Electronic Arts). Su interés por la cinematografía y la narrativa audiovisual le llevó a investigar en profundidad las posibilidades de la narrativa interactiva que ofrece el medio jugable. Crear historias que se puedan jugar, siendo algo más que un mero espectador, es su objetivo. Poder enseñarlo a las nuevas generaciones, su satisfacción.

- **Pixel art world map editing con Pyxel Edit.** Viernes 28 de mayo. 17:00 a 20:30 h (London time - West/GTM + 01:00). Español. Se realizará un escenario general (*world map*) en *pixel art* de un juego. Se desarrollará por completo en Pyxel edit, aunque la parte artística puede ser seguida en cualquier tipo de software de edición gráfica adaptado para poder realizar *pixel art*. El montaje del *Tileset* y disposición del *worldmap* será por completo en Pyxel Edit. **Requisitos:** ordenador con un software de edición gráfica y preferiblemente el programa Pyxel Edit instalado. Se puede obtener en <https://pyxeledit.com/get.php> por US\$9.00 o gratuitamente una versión muy desactualizada. **Impartido por Guillermo Castilla,** Profesor e Investigador de Videojuegos y Animación. Universidad Europea de Madrid. (Madrid, España). **Proyectos destacados:** UE Game Studio (*Founder and Coordinator*). **Guillermo Castilla** es un profesor e investigador a tiempo completo de la Universidad Europea. Coordina los Grados de Diseño de

Videojuegos y de Animación. Dirigió un equipo de investigadores y desarrolladores en un esfuerzo conjunto entre UEM y la empresa Avanzo para la creación de una Plataforma de Gamificación para empresas e instituciones educativas. Ha publicado varios juegos *indie* en diversas plataformas y es el autor del primer MOOC en diseño de videojuegos en español cuya primera edición tuvo lugar en 2013 y que desde entonces ha tenido más de 16.000 matriculados con una tasa de finalización de las más altas de la plataforma Miriadax durante sus primeras ediciones.

2 Talleres patrocinados por la UDEM, Universidad de Monterrey (México).

La Universidad de Monterrey (UEM), México, se encuentra entre las mejores universidades de acuerdo al ranking internacional del QS Top 50 Under 50. La UDEM cuenta con importantes distinciones nacionales e internacionales que reflejan su compromiso constante por ofrecer programas de alto nivel. Sus esfuerzos han sido reconocidos por asociaciones y organismos de México y del mundo. En la Universidad de Monterrey reconocen el trabajo de sus profesores con el Premio Pro Magistro Roberto Garza Sada. Con sus programas sociales, la UDEM reitera su compromiso de ayudar a quienes más lo necesitan. Una oportunidad para estudiar en una de las mejores universidades de México, en un ambiente multicultural y desarrollante como un líder con amplias competencias profesionales y un gran compromiso con la sociedad.

- **Composición Digital Inspirada en Realidad Aumentada.** Martes 25 de mayo. 17:00 h (London time - West/GTM + 01:00). Español. Un taller donde los participantes crearán una composición digital inspirada en el cortometraje de *Hyper-Reality*, de Keiichi Matsuda. Los estudiantes aprenderán diferentes técnicas para integrar imágenes en un vídeo existente simulando una "realidad aumentada que interactúa con el usuario". **Requisitos:** Photoshop (Requerido), After Effects (Requerido), Autodesk Maya (plus), Autodesk Maya Live Link (plus). **Impartido por Felipe Lega Castillo, Creative Director, 3D Generalist & VFX Artist, Profesor Universitario. Naska Digital, Lathink, Evaworks, Universidad de Monterrey. Nuevo León (México). Proyectos destacados:** *The Avengers, Spiderman Heroes, Transformers, Mister potato Head, Jenga, Monopoly, Nerf (tv ads).* **Felipe Lega,** MFA en Bellas Artes, con énfasis en Animación 3D y efectos especiales, de la Universidad de Lynn, Estados Unidos. Se ha desempeñado como artista de efectos visuales y animación 3D en diferentes áreas de post-producción y producción de TV, entre ellos comerciales de juguetes de Hasbro: Avengers, Spider-man y Transformers. En el 2014, fue merecedor del premio YCE, Young Creative Entrepreneur, del British Council en la categoría Broadcasting. Antes de unirse a la UDEM, Felipe diseñó y realizó todo el contenido animado para varios shows de Projection Mapping en Europa. **Los más destacados son:** el show de HCA, Hans Christian Andersen Festival, en Haderslev, Dinamarca; el show de projection mapping de la biblioteca de Taastrup, Dinamarca y el show de navidad de la catedral de Vilnius Lithuania, entre otros.

- **Compositing for Storytelling: 2D Animation.** Jueves 27 de mayo. 17:00 h (London time - West/GTM + 01:00). Inglés. Un taller donde los participantes crearán una composición digital inspirada en el cortometraje de *Hyper-Reality*, de Keiichi Matsuda, aprendiendo diferentes técnicas para integrar imágenes en un vídeo existente simulando una 'realidad aumentada que interactúa con el usuario'. **Requisitos:** Photoshop (requerido), After Effects (requerido), Autodesk Maya (plus), Autodesk Maya Live Link (plus). **Impartido por Taran (Hyunsuk) Kim, Motion Graphic Artist, Profesor Universitario. Creative Circle, NYU Tandon School of Engineering, HaroIMade, Oddcast, Pratt Institute. Nueva York (USA). Proyectos destacados:** animador, cineasta, artista, que ha mostrado animaciones, películas y trabajos a nivel internacional. Nació en Corea del Sur y llegó a Nueva York, donde aprendió animación en el Pratt Institute y SVA. Trabajó y enseñó en Nueva York hasta el año 2019 cuando se mudó a Monterrey, México, para enseñar en la UDEM. Su animación se proyectó en Anncey, New York Animation Festival, Siggraph, Hiroshima, Anima Mundi y otros festivales, ganando la mejor

animación en New York Animation Festival. La investigación sobre la configuración de la plataforma facial se presentó en Siggraph.

1 Taller patrocinado por Pepe School Land.

Situada en Barcelona desde el 2006, **Pepe School Land** es una escuela de animación 3D presencial pensada para trabajar codo con codo con el alumno, con un único grupo anual d 20 alumnos (5 plazas disponibles a día de hoy) que dispondrán de las instalaciones para ellos. Pepe School Land está centrada en la enseñanza de animación de personajes, la narrativa y modelado, formando a profesionales para cine, publicidad, series de televisión, intros de videojuegos... La escuela es un proyecto personal de Daniel Martínez Lara (profesor y director) con el deseo expreso de inculcar la pasión por el arte de la animación en un entorno ideado para potenciar la participación y el intercambio de ideas entre los alumnos y exalumnos de la escuela. Daniel Martínez Lara, es un conocido profesional con más de 22 años dedicados a la animación y a la enseñanza.

- **Taller de Grease pencil en Blender 2-93.** Lunes 7 de junio. 16:00 a 20:00 h. (London time-West/GTM + 01:00). Español. Un taller introductorio de la herramienta grease pencil para animadores 2D en un entorno 3D. **Impartido por Daniel Martínez Lara**, Director, Pepe School Land. **Proyectos destacados:** *Alike*, *Hero*, *Planet 51*, *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*. Daniel Martínez desarrolla su actividad profesional en tres áreas: es docente de su escuela de animación, Pepe School Land, crea sus propios cortometrajes y diseña y desarrolla herramientas de animación como Blender Grease Pencil y EasyRigging. Ha trabajado para películas como *Planet 51* o *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*, en publicidad y en series de animación para compañías como Ilion Animation Studios, Pyro Studios, REM Infográfica o Furia Digital, entre otras y, generalmente participa como orador en conferencias y festivales. En 2016 se alzó con el Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación con su obra *Alike*.

EXPOSICIONES ONLINE

«**Fragmentos de un genio animado**». Exposición sobre la obra de **Raúl García, 40 años detrás de un lápiz**. Desde *Los Picapiedra* a *Extraordinary Tales* pasando por *Roger Rabbit*, *El Rey León* y *el genio de Aladdin*.

La 16ª edición de Animayo Gran Canaria inaugura, *online*, «Fragmentos de un genio animado». Con ella indagaremos en la historia más profunda de la Animación 2D de la mano del animador, director y productor Raúl García. Una exposición que en su recorrido rescata muchos de los primeros clásicos de la animación 2D, mostrando originales del proceso de la creación del personaje. Desde primeros trazos abocetados hasta creaciones de mundos cargados de texturas y acabados donde la técnica de la animación 2D recupera todo su protagonismo. Dibujos, muchos de ellos, protagonistas de las pantallas de la televisión de millones de hogares y que marcaron la infancia de varias generaciones.

Raúl García, nacido en Madrid, fue el primer animador europeo en entrar en los estudios Disney y es **miembro de la Academia de los Oscar®**. Comenzó su carrera de animación en series de televisión para el mercado norteamericano como *Los Picapiedra* o *Los Pitufos*. Ha sido animador en largometrajes internacionales como *Asterix y la Sorpresa del Cesar*, *La vuelta al mundo de Alvin y las ardillas* y *En busca del valle encantado*. Su trabajo en *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* le abrió las puertas como animador en los estudios de Walt Disney donde trabajó por 9 años. Fue animador de personajes de clásicos modernos como *La bella y la bestia*, *Aladdin*, *Rey León*, *El Jorobado de Notre Dame*, *Hércules* y *Pocahontas*.

«**Exposición carteles Animayo**». Una colección de los mejores trabajos presentados al Concurso de Cartel Animayo que el festival convoca anualmente resultando el ganador la imagen de la siguiente edición.

En esta exposición podremos apreciar los trabajos tanto de ganadores como de accésit a lo largo de la historia del festival en sus 16 ediciones. En ellos, los autores toman el mundo de la creatividad y la imaginación, el de las ideas y de la inspiración, para representar una o varias de las tres vertientes del festival: la animación, los efectos visuales o la realidad virtual.

ESPECIAL DE CINE LATINOAMERICANO, en colaboración con Platino Industria y el Instituto Mexicano de Cinematografía.

Una muestra de cortometrajes mexicanos, iniciativa del Instituto Mexicano de Cinematografía, con una selección de 30 producciones mexicanas de cineastas mexicanos que han logrado gran calidad y éxito en años recientes. Distribuidos en 4 horas, una de ellas estará enteramente dedicada a directoras mexicanas. En la muestra, disfrutaremos de las obras de autores como Rita Basulto, Karla Castañeda, Sofía Carrillo, René Castillo y René Fernández pertenecientes al Taller del Chucho (Centro Internacional de Animación de México) creado por el afamado director Guillermo del Toro.

PROYECCIÓN DE CORTOMETRAJES REALIZADOS POR LA UNIVERSIDAD LA SALLE- SINGAPUR, comisionada por Raúl García.

Selección de cortometrajes realizados por alumnos de LASALLE College of the Arts. Una muestra comisionada por Raúl García, profesor visitante de la institución académica, para presentar al público internacional la última hornada de obras de LASALLE que ofrece 30 programas de diploma, pregrado y posgrado en bellas artes, comunicación de diseño, diseño de interiores, diseño de productos, cine, animación, moda, danza, música, teatro, gestión de las artes, pedagogía y práctica de las artes, terapia del arte asiático, historias de arte y escritura creativa. LASALLE proporciona un entorno de aprendizaje interdisciplinario y enriquecedor para inspirar a la próxima generación de artistas, diseñadores y líderes de las industrias creativas comprometidos a nivel mundial y con visión de futuro.

HOMENAJE “IN MEMORIAM” DE ÁNGEL IZQUIERDO, organizado por el animador Raúl García.

Ángel Izquierdo, veterano español del cine de animación, director de tres largometrajes y miembro de la Academia de Cine, ganó un **Goya** en 2002 por su filme ***Dragon Hill. La colina del dragón***. Trabajó en series de la Hanna-Barbera protagonizadas por *Los Picapiedra* y el *Oso Yogui*, así como en cortometrajes de *Carlitos* y *Snoopy* y en la hispano mexicana *Katy, la oruga* (1984).

Participan en este homenaje: Raúl García, animador, director y productor. Kandor Moon, Kandor Graphics, Disney, Paramount. **Antonio Zurera**, animador, director y productor. Hanna-Barbera, Milímetros Dibujos Animados S.A., M5 Audiovisual S.L. **Matías Marcos**, animador y director. Disney, Lápiz Azul Animación, Animagic Studio. **Laura Izquierdo**, hija de Ángel Izquierdo. **Manolo Galiana**, director de animación. 20th Century Animation, DreamWorks Animation.

Aún en su meridiano, Animayo Gran Canaria 2021, la edición más global y tecnohumanista de todas, continúa el despliegue de su innovadora y extensa programación que dando comienzo

el pasado 5 de mayo, celebrará más actividades hasta este otoño. Y es que una vez más, con la calidad y excelencia sello de Animayo, que vuelve a otorgar **más de 500.000 euros en Becas al Talento Animayo** para el curso escolar 2021-2022 (convocatoria abierta para abonados en el festival hasta el 29 de junio), ubica el nombre de Gran Canaria y su capital en el mapa global de la tecnología más puntera con su 16ª edición. Y, también, el de Canarias como el archipiélago desde el que se ofrece al mundo valiosas oportunidades de formación en una industria al auge, además de entretenimiento. Y, cómo no, un año más con el patrocinio institucional del **Cabildo de Gran Canaria, Sociedad de Promoción de la Ciudad de Las Palmas de Gran Canaria, Fundación La Caja de Canarias, Gobierno de Canarias, Instituto Canario de Desarrollo Cultural, Teatro Guiniguada, Filmoteca Canaria** y todas las instituciones, organismos, universidades, escuelas y empresas privadas colaboradoras que hacen posible la edición del año 2021 del Festival desde Gran Canaria al mundo. Gran Canaria, un continente en miniatura que reúne todo aquello que busca el turista para pasar sus vacaciones. Kilómetros de costa para disfrutar del mejor clima del mundo, playas de arena dorada, espectaculares paisajes donde la naturaleza es la protagonista, desde los frondosos valles de la cumbre hasta pueblos pintorescos donde aún perdura la huella colonial de sus fundadores. Todo ello, unido al espíritu abierto, cosmopolita y al mismo tiempo cálido de sus gentes, la convierte en el destino europeo favorito de millones de viajeros.

MATERIALES PARA MEDIOS

LINKS DESCARGA

URL: <https://www.animayo.com/prensa>

USUARIO: Prensa_2021

CONTRASEÑA: animayofest_2021

Incluido aquí: trailer HD; vídeos HD rueda de prensa virtual; vídeos recurso fase presencial; fotos actividades fases presencial, virtual y online; fotos rueda de prensa virtual con avatares; cartelería; ponentes invitados; actividades; notas de prensa...

