



Animayo Gran Canaria 2021 arranca su fase presencial el próximo 5 de Mayo

- **El espacio CICCA y el Teatro Guiniguada, escenarios de 6 *Master classes*, 2 paneles de debate, 2 talleres y las proyecciones de 4 Secciones Oficiales a Concurso más la dedicada a 'Mi Primer Festival'.**
- **Además de sus invitados internacionales, la 16ª Cumbre Internacional Animayo pone el foco en artistas de las Islas Canarias con destacadas trayectorias profesionales y programa un debate de jóvenes promesas de la ilustración, el diseño y la animación.**
- **Animayo es el primer y único festival de animación español designado «Festival Calificador» por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood para los Premios Oscar® en la categoría de animación.**

El próximo 5 de mayo, Animayo Gran Canaria 2021 arrancará su 16ª Cumbre Internacional celebrando **la primera de sus tres fases, la presencial**. Con un sobresaliente, extenso e innovador programa que además integra una notable presencia regional, Animayo volverá a convertir la ciudad de **Las Palmas de Gran Canaria** en el núcleo de la vanguardia del cine de animación, los efectos visuales (*VFX*) y los videojuegos.

Bajo las más estrictas medidas de seguridad, dado el actual contexto sanitario por la Covid-19, **desde el 5 al 8 de mayo**, ambos incluidos, el espacio **CICCA y el Teatro Guinguada** acogerán hasta un total de 6 *master classes*, 2 paneles de debate y 2 talleres además de las proyecciones correspondientes a las cuatro Secciones Oficiales a Concurso y la proyección especial 'Mi Primer Festival' de las que saldrá el Palmarés Oficial Animayo 2021. Cabe recordar que Animayo, desde hace ya cuatro años, es el primer y único festival de animación español designado **«Festival Calificador»** por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood para los **Premios Oscar®** en la categoría de animación, por lo que el **Gran Premio del Jurado Animayo** constituye un pase directo a la preselección de los **Oscar®** para su ganador.

Esta **fase presencial**, como decimos, será el arranque del festival con la primera de las tres que integran esta edición; luego vendrá la **fase virtual** que se celebrará del 13 al 15 de mayo, y la **fase online**, a partir del 17 de mayo con distintas actividades, y aún más que se estarán celebrando hasta octubre como los videojuegos, *recruitments* o las Becas al Talento. Pero no adelantemos acontecimientos, los **contenidos específicos** de la ambiciosa y vanguardista programación de Animayo Gran Canaria 2021, la más global y tecnohumanista de todas sus ediciones, se darán a conocer en la rueda de prensa de este miércoles día 28. La **primera rueda de prensa del mundo enteramente virtual con avatares personalizados**.

Un año más, **poniendo el foco en la formación**, auténtico corazón del festival, Animayo despliega un **plantel de ponentes** con incontestables trayectorias al servicio de los participantes para que, de primera mano, puedan conocer e incrementar sus conocimientos en diversas áreas de una industria que no ha dejado de crecer aún en estos tiempos de pandemia, más bien todo lo contrario. En las **master classes**, de hora y media de duración cada una, ahondarán sobre la animación en el área de desarrollo y *pipeline* de un estudio; en el dibujo, desde *storyboard* al más detallado de expresiones y movimientos, luces y sombras; en conocer y entender la experiencia de crear un estudio propio, el reclutamiento; la ilustración; *los VFX* o el uso de Unreal Engine como herramienta en animación. En los **talleres**, de cuatro horas de duración cada uno, se abordarán, de un lado, la narrativa de guion para cine y videojuegos para aprender a contar buenas historias y de otro, se explorará, de forma práctica, los 3 pilares del *Rendering*, modelos, materiales e iluminación. Y, cómo no, los tan necesarios **paneles de debate** que bajo los títulos «Producción de videojuegos: una oportunidad para Canarias. Jugando al rescate» y «Generación Animayo. Jóvenes promesas de la Ilustración, Diseño y Animación, *made in* Canarias», **se pondrá de manifiesto** la situación privilegiada de Canarias para dar respuesta y acoger las demandas de la industria de los videojuegos, especialmente en lo referido al reto de convertirse en una potencia de desarrollo e impulso internacional, así como dar voz a los jóvenes talentos canarios en un debate **moderado por el propio Damián Perea**, director, productor y alma máter de Animayo. Todo ello, sin olvidar las **proyecciones de secciones oficiales a concurso** en todas sus categorías incluyendo también la proyección especial de 'Mi Primer Festival', dirigido a familias, y que igualmente atiende a la formación pues en las propias palabras de Damián Perea **«Animayo no es un festival donde nos sentamos a ver películas y no interactuamos sino que queremos que nuestros invitados planten una semilla para el futuro de esos participantes a quienes intentamos enseñarles a ver, a hacer y a tener una mente crítica»**, y esto, claro está, pasa por tener en cuenta a los más pequeños de la casa. Un objetivo, este de la formación, que el festival refuerza con la concesión de las **Becas Animayo al Talento Canario** con acceso a las universidades y escuelas, nacionales e internacionales, más importantes relacionadas con el sector de las que se informará debidamente en la mencionada rueda de prensa virtual de este miércoles día 28 de abril.

AVANCE PROGRAMA FASE PRESENCIAL ANIMAYO GRAN CANARIA 2021

Compra de abonos disponible en la web [Animayo](#).

6 MASTER CLASSES

Espacio CICCA. En español. No recomendadas para menores de 16 años.

- **«Inside B-Water: nuevos desarrollos». Animación. (Miércoles 5. 16:00 a 17:30 h.).**

Patrocinado por B-Water Studios y a cargo de **Irene Hernández Montoro**, (Madrid, España), asistente de producción ejecutiva, y **Rodrigo Medinilla**, (Santa Cruz de Tenerife, España), *Supervisor Pipeline & CTO*. Proyectos destacados: *Treasure Trekkers*, *Pettson y Findus*, *The Extreme*.

Un vistazo tras el telón de las nuevas producciones de B-Water desde la experiencia de una productora y el técnico de Desarrollo y *Pipeline* del estudio. **B Water Animation Studios** se dedica a la producción de animación para cine y televisión desde 2012. Siempre ha buscado mejorar en los procesos productivos y creativos para generar productos de calidad a precios competitivos, apostando por transformaciones en los estándares del momento a través de una tecnología innovadora. En la isla de Tenerife, inicia su andadura en el año 2017 con la visión de crear un estudio potente para producir series de alto nivel en la isla. Su primer reto fue *Treasure Trekkers*, serie infantil Premium, con un *pipeline* híbrido en *real-time* (Unity) único en el mundo.

- **«El arte de animar viñetas». Dibujo. (Miércoles 5. 18:00 a 19:30 h.).**

A cargo de **Alberto Hernández**, (Gran Canaria, España). *Illustrator, Comic Artist*. Proyectos destacados: *Ezequiel Himes*, *Zombie Hunter*. *Crossover Nancy in hell vs Apocalipsis Girl*, *Roojie Orttjes*, *1892* y *Memorias de la peste*.

El cómic a través de más de 20 años de trabajo en la ilustración de novelas gráficas. Consejos sobre el estilo, la calidad del dibujo y, especialmente, la narrativa como principal valor. Desde la realización del *storyboard* hasta llegar al dibujo más detallado, destacando las expresiones y los movimientos en el proceso artístico. También hablará del juego de luces y sombras como aspecto esencial para terminar con los fondos por capas.

Alberto Hernández, dibujante de cómic e ilustrador de larga trayectoria, es conocido por *Ezequiel Himes*, *Zombie Hunter*, escrito por Víctor Santos (Dolmen Editorial, 2012). Ha trabajado para el serial de *Fantasy Scroll Mag* con guiones de Josh Brown, y los álbumes de corte erótico *Roojie Orttjes*, con guiones de Ron Harren y Engels para el mercado holandés. Publica en los EE.UU. el *crossover* de *Nancy in Hell vs Apocalipsis Girl*, con guion de Juan Torres (Amigo cómics, 2018). Ha realizado ilustraciones y portadas para diferentes medios en las que destaca para la serie *Dark Horse Furious* y para la *Espada salvaje de Conan* de Forum. Recientemente, ha publicado *1892*, con guion de Antonio Becerra Bolaños y ha ilustrado *Memorias de la peste*, adaptación de un relato de Daniel Defoe por Noemí Padilla Santana.

- **«Soñando más grande». Animación. (Jueves 6. 16:00 a 17:30 h.).**

Patrocinado por In Efecto y a cargo de **Raúl Carbó**, (Tenerife, España). *CEO, Producer*. Proyectos destacados: *Tara Duncan*, clientes como Michelin, BIC, Cetelem.

Todo sobre el inicio y el recorrido de un pequeño estudio de animación, dedicado a la publicidad, hasta su mutación y adaptación para fabricar series de televisión. Dirigido a quienes tengan el sueño de crear su propio estudio. Mediante numerosas claves, profundizará en los momentos más importantes y nos hablará sobre la experiencia humana y sobre el *pipeline*, reclutamiento, máscaras de lucha libre y ¡viajes!

Raúl Carbó es Ingeniero en mecánica en el ámbito de la industria del automóvil y un apasionado por el mundo de los dibujos animados. Tras formarse en animación 3D funda el estudio In Efecto, en Montpellier, (sur de Francia), en el año 2005. A partir de ahí vendrían quince años de colaboración con algunas de las las mayores agencias de publicidad y con prestigiosos clientes como Michelin, BIC, o Cetelem, en los que Raúl sería, a la vez, CEO de la empresa y director de arte de los proyectos desarrollados. Hoy día dirige el estudio recientemente abierto en Tenerife, In Efecto Atlantis, para la producción de la serie de dibujos animados *Tara Duncan*.

- **«25 años haciendo ilustraciones. Aprender a través de la observación y la experimentación». Ilustración. (Jueves 6. 18:00 a 19:30 h.).**

Patrocinada por BMCAFF Studio y a cargo de **Brendan McCaffrey**, (Galway, Irlanda). *Illustrator, 3D Artist*. Proyectos destacados: *Star Wars Battlefront, Need for Speed Payback, Crackdown 3, Scalebound*.

McCaffrey, residente en Gran Canaria, es un artista digital graduado en diseño industrial de NCAD, Dublín, produce arte e ilustraciones para videojuegos, juguetes y productos, particularmente, las series Need for Speed y Moto GP, GI Joe y Star Wars Battlefront. Su pasión por el diseño de productos y vehículos junto con sus primeras influencias de artistas de ciencia ficción como Syd Mead, Chris Foss y Tim White, ha sido una fuerza impulsora importante en su trabajo. Aprender a través de la observación y la experimentación lo han mantenido con el mismo entusiasmo en su oficio como cuando comenzó.

- **«Cómo hacer de tu vocación tu profesión». VFX. (Viernes 7. 16:00 a 17:30 h.).**

Patrocinada por Iro Pictures y a cargo de **Ignacio Caicoya**, (Asturias, España). *VFX Supervisor*. *Iro Pictures: Los Juegos del hambre, los Vengadores, Interstellar...*

Sin haber estudiado nada relacionado con el mundo del cine ni los VFX, y sin contactos de ningún tipo, ha conseguido abrirse paso a través de productoras como Double Negative o ILM en las que ha podido trabajar en películas como *Los Vengadores, Interstellar* o *Wonder Woman*, entre otras. Proyectos destacados: *John Wick: Parabellum, Aquaman, Bumblebee, Avengers: Infinity War, Wonder Woman, Exodus: Dioses y reyes, Paddington, Misión imposible-Rogue Nation*.

Ignacio Caicoya, residente en Tenerife, ha formado parte de un equipo que atesora **dos Premios Óscar®**, el primero por la película *Interstellar* (2014) y el segundo por *Ex Machina* (2015) además de **un premio Goya®** a mejor película de animación por *The Unbeatables*. Ha sido compositor y Lead de efectos digitales en diferentes empresas como Industrial Light & Magic o Double Negative. Fundador y *VFX Artist* de iQuality y trabajado en producción en Katmandú y D4D Ingeniería Visual. Vivió y trabajó en diferentes partes del mundo como Argentina, California, Londres o Singapur, hasta que en 2019 recaló en Madrid con la productora El Ranchito. A los pocos meses le ofrecieron la posibilidad de trasladarse a Tenerife y así, 10 meses más tarde, se ha aventurado a abrir su propia productora en Santa Cruz - Iro Pictures -, junto a su socio, Vijesh Rajwani.

- **«El porqué de usar Unreal Engine como herramienta en animación». Animación. (Viernes 7. 18:00 a 19:30 h.).**

Patrocinada por Birdland y a cargo de **Juan Jesús Cordón**, (Madrid, España). *Lead Surfacing Artist, Concept Artist, Character Designer, Illustrator, 3D Artist*. *Birdland*. Proyectos destacados: *Treasure Trekkers, El Ministerio del tiempo, Boomons, Historias Lamentables*.

Ventajas e inconvenientes de usar el software Unreal Engine para el desarrollo de entornos y *sets*, a través de la metodología y Workflow. Unreal Engine es el motor gráfico más utilizado en la industria de los videojuegos, sin embargo, gracias a los beneficios de su tecnología se está convirtiendo en un motor no solo de videojuegos, sino también de animación para cine.

Juan Jesús Cordón, artista multidisciplinar 3D, es un apasionado pintor y dibujante que en la realización de texturas y *shading* encontró una comunión perfecta entre la formación artística clásica y las últimas tendencias. Empezó en el mundo de los videojuegos y el VR, donde participó en los capítulos interactivos de *El Ministerio del Tiempo*. Después saltó a la animación participando en varias series, una de ellas para Netflix. También ha participado en producciones cinematográficas, a destacar el reciente estreno de la película *Historias Lamentables*, del director Javier Fesser.

2 PANELES DE DEBATE

Espacio CICCA. En español. No recomendadas para menores de 16 años.

- «**Producción de videojuegos: una oportunidad para Canarias. Jugando al rescate**». (Sábado 8. 16:00 a 17:30 h.).

Panel con la colaboración de la Universidad de La Laguna, ACADEVI (Asociación Canaria de Desarrolladores de Videojuegos), Daydream Software, Rising Pixel.

Un análisis sobre la situación privilegiada de Canarias para dar respuesta y acoger las demandas de la industria de los videojuegos, especialmente en lo referido al reto de convertirse en una potencia de desarrollo e impulso internacional.

Moderador: Jesús Torres, Ingeniero en Electrónica (2001) y Doctor por la Universidad de la Laguna (2009) con tesis doctoral "Reconocimiento Gestual Mediante Técnicas Avanzadas de Visión por Computador". Universidad de La Laguna. Proyectos destacados: Colabora en un proyecto de investigación sobre robótica móvil del Departamento de Ingeniería de Sistemas y Automática y Arquitectura y Tecnología de Computadores. Está particularmente interesado en el software libre y de fuentes abiertas, siendo en la actualidad el Director de la Oficina de Software Libre de la Universidad de La Laguna además de profesor contratado Doctor tipo I

Participan en este panel:

Laura del Pino, (Gran Canaria, España). Presidenta de la Asociación Canaria de Desarrolladores de Videojuegos (ACADEVI). Asociación nacida de la inquietud por unificar esfuerzos entre profesionales y aficionados para potenciar el desarrollo y la industria del videojuego en la comunidad canaria. Desde 2015, ayudan a los jóvenes a iniciarse en el mundo del desarrollo de videojuegos mediante *game jams* (creando un prototipo de videojuego en un solo fin de semana).

Aday Melián, (Gran Canaria, España). *Co-Founder Daydream Software, video game developer*. Proyectos destacados: *Risko - El Salto del Pastor, Proyecto Brega, eCrossminton, Spheria*. Un "artesano digital", como se define a sí mismo. Estudió Ingeniería Informática y desde principios del 2010 se ha dedicado exclusivamente al mundo de los videojuegos especializado en Unity3D, trabajando en proyectos de diferente género. Durante cuatro años trabajó en Little Smart Planet, diseñando y programando múltiples videojuegos educativos, gamificando contenido curricular de Primaria y Secundaria publicados en Android e iOS. En 2018 fundó Daydream Software para desarrollar el videojuego eCrossminton, proyecto elegido por Sony para el primer programa PSTalents 2018, finalizando con la exitosa publicación del juego en PS4 y, al año siguiente, en Nintendo Switch y PC. Con una filosofía basada en explotar el poder del videojuego para la difusión cultural, ha pulido sus habilidades a través de la experiencia en diferentes empresas canarias especializadas en contenido audiovisual y videojuegos.

Actualmente, ofrece sus servicios de desarrollo multidisciplinar de forma autónoma a la vez que diseña, programa y autoproduce productos propios.

Luca Contato, (Italia). *Programmer & Founder*. Desarrollador de productos multimedia y videojuegos desde temprana edad. Se ha dedicado principalmente al desarrollo de software empresarial y vídeo lúdico. En los últimos años ha profundizado en la tecnología HTML5, lo que le permite desarrollar aplicaciones multiplataforma y videojuegos 2D para todos los dispositivos móviles, creando más de 100 videojuegos. Además, ha ganado diferentes *hackatones* y *gamejams* a lo largo de los años. Fundador en Gran Canaria de Rising Pixel, empresa de desarrollo software que además ofrece servicios informáticos: TIC Solutions, Games y Web&App. Proyectos destacados: *Cooking Dragon*, *Game Pix*, *Pitch & Drink*, *Ishlagua*, *Musa*.

- «**Generación Animayo. Jóvenes promesas de la Ilustración, el Diseño y la Animación, made in Canarias**». (Sábado 8. 18:00 a 19:30 h.).

Panel de talentos canarios moderado por **Damián Perea Lezcano**, (Gran Canaria. España). Productor, director de animación y alma máter del festival Animayo. Miembro de la European Film Academy of Cinematography (EFA) y Embajador de los European Animation Émile Awards.

Procedentes todos ellos de Las Palmas de Gran Canaria, participan en este panel:

Raúl Negrín Trujillo, Animador 3D y diseñador de personajes, su prioridad en estos momentos.

Alexandra Rodríguez Trujillo, ilustración y diseño de personajes. Fascinada por el mundo del arte desde que recuerda, tiene claro que sus estudios de diseño de personajes es su profesión futura; todo cuanto gire en torno al dibujo y la ilustración. **Jonatan Jiménez Karar**, diseñador e ilustrador. La animación le gusta, y la extrapola también a la ilustración por la forma en que permite contar y expresar cosas increíbles. Particularmente, le seduce la animación de personajes; el actor que no tiene que estar frente a las cámaras. Entre las muchas áreas a las que le gustaría dedicarse, destaca la animación clásica en 2D. **Michael Arcidiacono**, *Concept Artist y Layout 2D*. Le gusta la animación por el gran abanico de posibilidades que ofrece para contar historias; para él, el mundo audiovisual es un medio sin limitaciones. Desea trabajar para un gran estudio rodeado de las personas que admira y poder llegar a contar sus propias historias. **Antonio José del Pino Rodríguez**, Ilustrador. Le gusta la animación y los videojuegos porque le permiten explorar posibilidades en realidades alternas que, de otro modo, serían imposibles de experimentar. Dentro del campo, sin duda alguna, sus puestos favoritos serían el diseño de personajes, el diseño de *props* y el área del *story artist*.

2 TALLERES

Espacio CICCA. En español. No recomendadas para menores de 16 años.

- «**Cómo contar buenas historias: guion para cine y videojuegos**». **Narrativa de guion. (Jueves 6. 16:00 a 20:00 h.)**.

El guion es la piedra angular de todo producto audiovisual, ya sea un cortometraje de 1 minuto o la creación de un videojuego de 40 horas. Se analizarán las bases de una buena historia, centrándose en los personajes, los conflictos y el camino del héroe, aspectos comunes en el cine y en el videojuego. Luego se realizará una experiencia de escritura de guion para crear un pequeño corto utilizando el formato profesional y realizar el planteamiento creativo de un videojuego.

Patrocinado por Universidad Atlántico Medio, el taller corre a cargo de **Iván Martín Rodríguez**. (Gran Canaria, España). Doctor en Comunicación Audiovisual, Creativo Audiovisual y Diseñador Gráfico. Proyectos destacados: *Andenes*, *Laderas de miel* (documental). **Iván Martín** es Doctor en Comunicación Audiovisual, Máster en guion y creatividad audiovisual y Máster en Diseño

Gráfico. Especializado en el terreno de la narrativa audiovisual de cine y videojuegos, ha escrito un libro sobre guion de videojuegos y ha dirigido los largometrajes *Andenes* y el documental *Laderas de miel*, el cual obtuvo nominación al mejor documental en siete festivales internacionales incluyendo los países España, Italia, Albania, Argentina, México y Colombia. Actualmente compagina la docencia en la Universidad del Atlántico Medio y en el centro de formación profesional Cesur con proyectos documentales impulsados por el área de comunicación de la Asociación Hestia. También realiza trabajos audiovisuales y de diseño gráfico en la empresa Aracne Digital Studio de la que es director y fundador.

- **«Rendering Boot Camp».** (Viernes 7. 16:00 a 20:00 h.). Idiomas español e inglés.

Exploración práctica de los 3 pilares del *Rendering*, modelos, materiales e iluminación, y de cómo forman la base para crear imágenes impactantes. Taller dividido en 3 partes: teoría, práctica y conclusión.

Un taller patrocinado por BMCAFF y a cargo del ya mencionado artista **Brendan McCaffrey**. Para participar es imprescindible llevar ordenador propio con *software* instalado para trabajar con modelos preparados en formato FBX; se recomienda Maya/Max y Vray. Y aunque no es necesario tener un conocimiento profundo de 3D, sí es imprescindible saber usar un programa 3D como Maya, Max, Blender, C4D, Marmoset, Modo, etcétera.

PROYECCIONES

Versión original con subtítulos. No recomendadas para menores de 16 años.

Sesiones con las proyecciones de cuatro **Secciones Oficiales a Concurso**. Por protocolo sanitario, respetando aforos y distancias de seguridad, estas tendrán lugar, de una parte, **en el Teatro Guinguada, cada día de 18:30 a 20:00 horas**, y de otra, en el espacio **CICCA, también cada día, de 18:45 a 19:45 horas**, en función del tipo de abono que se seleccione en la compra a través de la web [Animayo](#).

Sección Oficial a Concurso I, miércoles 5. **Sección Oficial a Concurso II**, jueves 6. **Sección Oficial a Concurso III**, viernes 7. **Sección Oficial a Concurso IV**, sábado 8.

El sábado, día 8, y solo en el **Teatro Guinguada**, en una sesión desde las 11:00 hasta las 12:30 horas, tendrá lugar la **Proyección especial de la Sección Oficial a Concurso «Mi Primer Festival»**, dirigida a todos los públicos, especialmente a familias con menores a partir de los 8 años. También en VOS y con aforo limitado.

Sin duda, una 16ª edición en la que **Animayo**, «que siempre se ha caracterizado por ser un festival vanguardista», vuelve a idear un programa de enorme calado ya para su fase presencial tras el notorio éxito del pasado año cuando en respuesta a la profunda crisis sufrida en los primeros compases de la pandemia mundial del Covid-19, lejos de suspender reconvertía su decimo quinta edición en el **Primer Festival de animación, efectos visuales y videojuegos del mundo realizado en plataforma 100% virtual**, marcando un hito en la historia de los festivales de animación y logrando un destacado éxito a nivel internacional, tanto por la calidad e innovación de un modelo mundialmente inédito como por sobrepasar todas las expectativas con más de 45.000 participantes y 22.000 nuevas inscripciones. Y un año más, contando 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 Guinguada, Filmoteca Canaria** y todas las instituciones, organismos, universidades, escuelas y empresas privadas colaboradoras que hacen posible la edición 2021 del Festival.

MATERIALES PARA MEDIOS

Mosaicos por actividades, adjuntos.

Fase presencial:

<https://www.dropbox.com/sh/3tbh4tq2eadvbf5/AAB37GW0fVV0xltlu3yaGicia?dl=0>

