



Animayo pone rumbo a la fase virtual de su 16ª edición tras concluir su fase presencial

- **Animayo Gran Canaria 2021 se celebra en tres fases principales: presencial, virtual (13 al 15 de mayo) y online (desde el 17 de mayo), en su edición más global y tecnohumanista.**
- **El espacio CICCA y el Teatro Guiniguada, acogieron 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'.**
- **La fase virtual de Animayo, con avatares personalizados y en directo, se celebra desde este jueves día 13 al sábado 15 con 9 paneles de debate con especial atención a sobresalientes mujeres de la industria de 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 Palmarés Oficial Animayo 2021 se dará a conocer el próximo 31 de mayo.**

Un año más, Animayo dio los primeros compases de un sobresaliente, extenso e innovador programa para su 16ª Cumbre Internacional del cine de animación, los efectos visuales y los videojuegos, Animayo Gran Canaria 2021, con un cartel de **hasta 70 ponentes estrellas de la industria** que han puesto su talento al servicio de productoras y estudios como Disney, DreamWorks, Warner, LucasFilm, Universal o Henson, entre otros.

Las primeras jornadas del festival, correspondientes a su **fase presencial** -primera de las tres fases que integran el festival-, contó con dos escenarios en los que se observaron todas las normas de un exquisito protocolo sanitario acorde a la situación actual: el espacio CICCÁ y el Teatro Guinguada de Las Palmas de Gran Canaria. Lugares en los que desde el miércoles día 5 y hasta el sábado día 8, Animayo programó un total de 6 master classes, 2 paneles de debate, 2 talleres y las proyecciones correspondientes a las Secciones Oficiales a Concurso incluyendo 'Mi Primer Festival'.

Así, atendiendo a la formación, eje fundamental de Animayo, se realizaron **6 master classes**. **De animación**, bajo los títulos: **«Inside B-Water: nuevos desarrollos»**, a cargo de **Irene Hernández Montoro y Rodrigo Medinilla**, (*Supervisor Pipeline & CTO*. B-Water Animation Studios); **«Soñando más grande»**, por **Raúl Carbó Perea**, (*CEO, Producer*. In Efecto). De efectos visuales (VFX): **«Cómo hacer de tu vocación tu profesión»**, a cargo de **Ignacio Caicoya** (*VFX Supervisor*. Iro Pictures: *Los Juegos del hambre, los Vengadores, Interstellar, ...*), y **«El porqué de usar Unreal Engine como herramienta en animación»**, por **Juan Jesús Cordón**, (*Lead Surfacing Artist, Concept Artist, Character Designer, Illustrator, 3D Artist*. Birdland). **De ilustración**, con **Brendan McCaffrey** (*Illustrator, 3D Artist*. BMCAFF Studio): **«25 años haciendo ilustraciones. Aprender a través de la observación y la experimentación»**. **De dibujo** «El arte de animar viñetas», a cargo de **Alberto Hernández** (*Illustrator, Comic Artist*) y la de **ilustración** «25 años haciendo ilustraciones. Aprender a través de la observación y la experimentación», por **Brendan McCaffrey**, (*Illustrator, 3D Artist*. BMCAFF Studio). **2 paneles de debate** con contenidos de gran calado, 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. Los enunciados fueron: **«Producción de videojuegos: una oportunidad para Canarias. Jugando al rescate»**, en colaboración con la Universidad de La Laguna, ACADEVI, Daydream Software y Rising Pixel, que estuvo **moderado por 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. Contó con la participación de **Laura del Pino**, (Presidenta de ACADEVI), **Aday Melián**, (*Co-Founder Daydream Software, video game developer*), y **Laura Contato**, (*Programmer & Founder*. Desarrolladora de productos multimedia y videojuegos). Y sobre este mismo aspecto, la voz de la **«Generación Animayo. Jóvenes promesas de la Ilustración, Diseño y Animación, made in Canarias»**, que **moderado por el propio Damián Perea**, director, productor y alma máter de Animayo, contó con la participación de **Raúl Negrín Trujillo**, (Animador 3D y diseñador de personajes), **Alexandra Rodríguez Trujillo**, (ilustración y diseño de personajes), **Jonatan Jiménez Karar**, (diseñador e ilustrador), **Michael Arcidiacono**, (*Concept Artist y Layout 2D*), y **Antonio José del Pino Rodríguez**, (Ilustrador). Y **2 talleres**: sobre narrativa de guion, bajo el título **«Cómo contar buenas historias: guion para cine y videojuegos»**, impartido por **Iván**

Martín Rodríguez, (Doctor en Comunicación Audiovisual, Creativo Audiovisual y Diseñador Gráfico. Universidad Atlántico Medio). Y un segundo acerca del «**Rendering Boot Camp**», por el ya mencionado **Brendan McCaffrey** (BMCAFF).

Además, tuvieron lugar 4 **proyecciones de Sección Oficial Internacional a Concurso** y la correspondiente a «**Mi Primer Festival**», una sección dirigida especialmente a los más pequeños en una sesión de la que disfrutaron en familia. Será de todas estas secciones de donde saldrá el **Palmarés Oficial Animayo 2021** entre el que destaca el **Gran Premio del Jurado Animayo** pues constituye un **pase directo a la preselección de los Oscar®** para la cinta ganadora. Y es que Animayo es el primer y único festival de animación de España designado «**Festival Calificador**» por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood para los **Premios Oscar®** en la categoría de animación. Animayo dará a conocer el veredicto de sus jurados internacionales para todas sus categorías el próximo día 31 de mayo. *[Información ampliada jurados Animayo en: <https://www.animayo.com/?accion=news3&id=192>]*

Reseñar también que en la antesala de la edición, Animayo Gran Canaria 2021 ofertó una serie de actividades gratuitas dirigidas a escolares de primaria, secundaria, bachillerato y escuelas de arte. '**Sin salir del aula**', nombre de esta programación, abarcó un amplio abanico de acciones diseñadas para todos los ciclos educativos combinando animación y efectos visuales con proyecciones gratuitas, una sección oficial a concurso y *master classes* formativas, también gratuitas, en formato TV. El **número de participantes** en esta actividad suma, a día de hoy, **5.994 alumnos procedentes de 53 centros educativos**. De otra parte, **510** fueron los participantes en las actividades de la fase presencial del festival realizadas en el CICCA y en el Teatro Guinguada. Y según datos organizativos, Animayo Gran Canaria 2021, espera congrega más de **15.000 participantes** sumando las siguientes fases del festival: virtual y online.

Como decíamos, es solo el inicio del programa de la edición más global y tecnohumanista de las celebradas hasta la fecha. **Esta misma semana, desde el jueves 13 al domingo 15, ambos incluidos, Animayo celebrará una segunda fase** para la que están disponibles los abonos en su web animayo.com. **Una fase 100% virtual con avatares personalizados, en directo**, sin necesidad de gafas especiales, con avanzada tecnología 3D, espacios 100% virtuales, herramientas de voz en tiempo real, agilidad de conexión al sistema y capacidades de interacción y de intercomunicación entre los avatares. Será en la **plataforma Roomkey**, la misma con la que Animayo marcara un hito en la historia de estos festivales al reconvertir su decimoquinta edición en el primer festival del mundo de animación, efectos visuales y videojuegos cien por cien virtual en respuesta a la crisis sufrida en los primeros compases de la pandemia covid-19 y en pleno confinamiento decretado por el gobierno, cuando la práctica totalidad de las propuestas culturales y de ocio quedaron suspendidas. Tal fue el éxito que Animayo la integra en su programa dando continuidad al cartel de lujo de la presente edición con setenta ponentes 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-.

Así tendrán lugar **9 paneles virtuales de debate, que en zona horaria (UTC/GMT +01:00) Europe/London, tendrán lugar, como decimos, en directo, con contenidos** como Mujeres en la industria de la animación (MIA); Jóvenes talentos españoles en la animación y los VFX; Realidades Extendidas liderando el cambio digital; Directoras de animación; *Tips and tricks portfolio presentation*; Nominados al Oscar® de la animación iberoamericana con Platino Industria y Egeda México; Emprendedores de Silicom Valley; Talento español II; Mujeres iberoamericanas en la industria); Zona networking para profesionales y Zona *meeting point* para abonados.

INFORMACIÓN AMPLIADA. PANELES VIRTUALES 13 al 15 de mayo.

- Animación. «MIA; Mujeres en la industria de la animación».

13 de mayo. 16:00h. En español. Patrocinado por la Asociación Mujeres de la Industria de la Animación, (MIA). **Ponentes: MYRIAM BALLESTEROS**, Directora, Productora y Presidenta de MIA. Proyectos destacados: *Show Runner, Story Editor, Lucky Fred, Sandra Detective De Cuentos, Lola & Virginia, Meme Y El Sr Bobo, La Superrabieta, La Leyenda De Un Hombre Malo, Mi Mejor Amiga Y Cenicienta Swing*. **PALOMA MORA**, Productora y Vicepresidenta de MIA. Proyectos destacados: *Sex Symbols, Critical Line, Proceso De Selección, Trazo Crítico-contaminación, El Diario De Bitá Y Cora, El Camello Kabul, La Ballena Y La Gambita, Bitá Y Cora*. **TANIA PALMA RODRÍGUEZ**, Productora y Directora creativa en TrendPicStudio, secretaria de MIA. Proyectos destacados: Campañas de publicidad y marketing para Cruz Roja, Santander, Michellin, Fox Peugeot, 75º aniversario de LA ONCE, Agenda VOGUE 2019, Campari, WIA_Spain. **MARTA DEL VALLE CANENCIA**, Animadora 3D, Tesorera de MIA. Proyectos destacados: *Die Young, Runner Heroes, El parque mágico, Snow Queen*. **DUNE BLANCO**, Desarrollo visual y creativo de proyectos. Fundadora de MIA. Proyectos destacados: PINY Institute of New York, Bento. **MARTA GIL SORIANO**, 2D Artist, Animadora, Vocal junta de MIA. Proyectos destacados: *Clito, Koati: los hijos de Jack, Upstairs, On estaves tú?, Obsolescence, Pop up, Impromptu, Catacric Catacrac*.

- Talento español I. «Jóvenes talentos españoles en la gran industria de la animación y los VFX. U-tad Universidad de tecnología y arte digital».

13 de mayo. 17:30 h. Español. Patrocinado por U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. **Ponentes: ALFONSO ESPESO**, Cfx Lead artist. *Animal Logic* (Australia). Proyectos destacados: *The magician's elephant, Wonder Park, The lion king (remake)*. **ALEX RIVAS**, Digital VFX Compositor. *El Ranchito* (Madrid). Proyectos destacados: *Juego de Tronos*. **MACARENA GIL**, Storyboard Artist . *Arcadia Motion Pictures* (Madrid). Proyectos destacados: *Robot Dreams*. **PAULA BENEDICTO**, Animadora . *Walt Disney Animation Studios* (Los Ángeles). Proyectos destacados: *Frozen II, El parque mágico, Zapatos rojos y los siete trolls, El pájaro loco, la película*.

- Realidad Virtual. «Las Realidades Extendidas liderando el cambio digital: ámbitos, empresas e investigación».

13 de mayo. 19:00h. Español. Patrocinado por U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. **Ponentes: LAURA RAYA**, Directora de los Postgrados y de los Proyectos de Realidad Virtual. Proyectos destacados: The Human Brain project, proyecto insignia de la Comisión Europea. CicerOn VR: *Speech Coach*, Catedra de Accesibilidad junto con Indra y Fundación Universia. **EDGAR MARTÍN BLAS**, CEO & creative director. Proyectos destacados: Tuenti-Telefónica, campañas para Intel, Tradecorp, Listerine, Movistar, Inditex, El País, Iberdrola. **DAVID PINTO FERNÁNDEZ**, Investigador del CSIC en Realidad Virtual y exoesqueletos para neurorehabilitación. Profesor de Circuitos Electrónicos y Computación Paralela en U-tad. Proyectos destacados: Ha participado en diversos proyectos de investigación a nivel europeo como H2R, BioMot y EUROBENCH. **RAÚL BOLDÚ**, Mixed Reality Skill Center Manager en ACCIONA. Proyectos destacados: Digital twins en VR para plantas de agua, y de tratamiento de residuos, Centros de control en VR, Salas colaborativas para reuniones corporativas, Augmented Assistant que permite superponer modelos BIM en plantas industriales , Primera transmisión 360 Inmersiva de un concierto en vivo usando 5G y gafas de VR (Festival Cruilla 2019 en Barcelona), Escaneos en el museo arqueológico nacional, Gran museo del Cairo y otros. **PEDRO SÁNCHEZ**, Plain Concepts, Partner Microsoft Mixed Reality. Proyectos destacados: Modern WorkPlace, Inteligencia Artificial, AR/VR.

- Directoras. «Directoras que dejan huella en la historia del cine de animación».

14 de mayo. 16:00h. Inglés. **Ponentes:** **JEAN THOREN**, owner and publisher of Animation Magazine. Proyectos destacados: Animation Magazine. **JOANNA QUINN**, Filmmaker. Proyectos destacados: *Dreams and Desires: Family Ties, The Canterbury Tales, Whatever It Takes, Famous Fred, Britannia, Elles, Body Beautiful, Girls Night Out*. **SIGNE BAUMANE**, Filmmaker, artist, animator. Proyectos destacados: *Rocks in my Pockets, My Love Affair with Marriage*. **MICHAELA PAVLATOVA**, Animation Director. Proyectos destacados: *Words, words, words, Repete, Carnival of animals, Tram, My Sunny Maad*.

- Nominados al Oscar con Platino Industria. «El camino hacia el Oscar® de la Animación Iberoamericana con Platino Industria y Egeda».

14 de mayo. 19:00h. Español. Patrocinado por Platino Industria y Egeda México. **Moderado por PAUL VACA**, Productor ejecutivo de Alterego y asesor de animación de Platino Industria. Proyectos destacados: *Andean Call*, Si Edutainment. **Ponentes:** **ELVI CANO**, Directora Ejecutiva EGEDA Estados Unidos y directora en producción de eventos audiovisuales. Proyectos destacados: En 2018 fue reconocida como una de las 25 mujeres más poderosas por la revista "People en español". **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*. **JUAN PABLO ZARAMELLA**, Director de cine animado. JPZTUDIO. Proyectos destacados: *El desafío a la muerte, El guante, Luminaris, Onión*. **ERWIN GÓMEZ VIÑALES**, (Chile). Presidente Fundación Chilemonos. Director Festival Internacional de Animación CHILEMONOS. Proyectos destacados: *Rokunga, el último pájaro*.

- Emprendedores. «Emprendedores de Silicom Valley».

15 de mayo 16:00h. Inglés. Patrocinado por Roomkey. **Ponentes:** **DON STEIN**, (Londres). Chief Executive Officer- Roomkey. **JACK SABA**, (San Francisco). Founder, Public Speaker, Advisor. **ASRA NADEEM**, Public Speaker, Advisor, Investor.

- Talento español II. «Jóvenes talentos españoles en la gran industria de los videojuegos. U-tad Universidad de tecnología y arte digital».

15 de mayo 17:30h. Español. Patrocinado por U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. **Ponentes:** **ÁLVARO ABAD**, (Londres). *Gameplay Programmer. Splash Damage*. Proyectos destacados: *Khara, Racal Revolt*. **PABLO LAFORA**, (Offenburgo, Alemania). *Mission Designer. Black Forest Games*. Proyectos destacados: *Destroy All Humans!* **ROBERTO PADRÓN**, (Barcelona). *Intermediate Level Designer. Ubisoft*. Proyectos destacados: *Assassin's Creed Valhalla, SpongeBob: Battle for Bikini Bottom Rehydrated, HOME, Khara*. **BEATRIZ ARÉVALO**, (Madrid). *Game Artist. Tequila Works*. Proyectos destacados: *Khara*.

- Mujeres iberoamericanas en la industria audiovisual. «Mujeres en la animación: creación y producción de historias contemporáneas con Platino Industria y Egeda».

15 de mayo. 19:00h. Español. Patrocinado por Platino Industria y Egeda México. **Moderado por ADRIANA CASTILLO**, (México). Coordinadora General y Gerente de Relaciones Institucionales. Platino Industria y Egeda México. **Ponentes:** **RITA BASULTO**, (Guadalajara, México). Directora de fotografía. Proyectos destacados: *Lluvia en los ojos, Eclósión, El octavo día, La creación, Zimbo, Desierto adentro, Jaulas, Mutatio, Los Aeronautas, Tío*. **CATALINA BERNAL**, (Bogotá, Colombia). Directora, productora y guionista. Capra Estudios. Proyectos destacados: *Inti y el Ladrón de Leyendas, Eliodoro de Varonia*. **ROMINA SAVARY**, (Argentina). Presidenta de APA y miembro de RAMA. Proyectos destacados: RAMA (Red Argentina de Mujeres de la Animación). **ÚRSULA GARCÍA**, (Madrid, España). Directora y Productora. The Frank Barton Company.

Zona *meeting point* para abonados y Zona *networking* para profesionales.

Gracias a la plataforma Animayo 100% virtual, dispondremos de una zona *networking* para profesionales y una zona *meeting point* para abonados al festival. Un espacio virtual en exclusiva con avanzada tecnología 3D que no requiere gafas de RV y nos permite interactuar en tiempo real con nuestros avatares personalizables.

En cuanto a la tercera fase del festival, la online, desde el 17 de mayo, esta estará integrada por **20 master classes** de diversas categorías audiovisuales (animación, ilustración, storyboard, VFX, videojuegos, realidad virtual o modelado 3D, entre otras); **6 talleres** sobre diseño de personajes 2D, animación de personajes 3D, de vídeo 360, de rotoscopia y de arte en videojuegos; **Proyección** especial on line 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.**

Con todo, una 16ª edición en la que **Animayo**, siempre a la vanguardia de las tecnologías más punteras, vuelve a idear un programa de enorme calado. 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 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.

Una de las mayores virtudes de Gran Canaria es su extraordinaria capacidad de parecer mil lugares en un instante. Esa variedad ha emergido a lo largo de los años merced a la fusión de un entorno medioambiental privilegiado, unas condiciones climatológicas únicas y una extensa oferta cultural y de ocio capaz de satisfacer las necesidades de los viajeros más exigentes.

Un 43% de su superficie es territorio protegido. Así que sobran rincones para perderse y disfrutar de la exuberancia paisajística de Gran Canaria que puede ser contemplada en calma desde su red de miradores. Gran Canaria cuenta con casi 60 kilómetros de playas repartidas en 236 kilómetros de costa. Parajes pintorescos como el litoral de Mogán y Agaete o estupendas alfombras de arena dorada como Las Canteras y Amadores. En el sur de la Isla se encuentra Maspalomas, un enclave ideal en donde disfrutar de un cálido atardecer junto a su faro. Las dunas, una pequeña porción de desierto anclada junto al mar, es un escenario sublime para aquellos que asocien su bienestar al descanso.

Gran Canaria ha sabido aprovechar sus aventajadas circunstancias para transformarse en un divertido parque acuático. Surf, windsurf y kitesurf son algunos de los deportes que se pueden practicar durante todo el año. La riqueza de los fondos marinos supone un gran reclamo para los apasionados del buceo y la pesca deportiva. De vuelta a tierra firme, el golf y el senderismo juegan un papel capital en una Isla que expone sus 24 grados de temperatura media anual

como el mejor argumento para practicar ejercicio al aire libre.

Estar en Gran Canaria es estar en todas partes. Una experiencia placentera para los sentidos. Una oportunidad para apreciar, en sus múltiples formas, la belleza que nos rodea.

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 presencial; fotos rueda de prensa virtual con avatares; cartelería; ponentes invitados; actividades; notas de prensa...

