



ANIMAYO 2018 CONVERTIRÁ GRAN CANARIA EN REFERENTE MUNDIAL DE LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN

La XIII edición del Summit, Conference and International Film Festival of Animation, Visual Effects and Videogames ANIMAYO, bajo el especial “Parejas, tandems y equipos”, presentó su plantel de auténtico lujo y a todas sus ‘estrellas’ invitadas.

24 reputados artistas y creadores españoles y europeos del cine de animación que trabajan con míticos estudios como Illumination MacGuff, Dreamworks, ILM, Disney y Sony Picture, intervienen en sus diferentes máster classes, ponencias, foros, cursos, talleres, revisión de portfolios y ‘recruitments’.

“Animayo sitúa a Gran Canaria de cara al exterior como enclave industrial del cine de animación, los efectos visuales y los videojuegos, vinculando el nombre de Gran Canaria como referente internacional de esta industria. Esta imagen podría verse exponencialmente potenciada si Animayo consigue en los próximos meses el galardón oficial como el Festival cualificador de la Academia que consiga finalmente el galardón de los Premios Óscar de Hollywood, en la categoría de animación, una meta en la que llevaba trabajando para ser designado como Festival Oficialmente Calificador durante más de seis años hasta que finalmente lo ha logrado”, señaló hoy durante su presentación en rueda de prensa, Antonio Morales, presidente del Cabildo de Gran Canaria, principal patrocinador de este Festival en sus ya 13 años de andadura.

Del mismo modo, Antonio Morales destacó que “Animayo es una Cumbre de la animación europea, española e internacional que se encuentra en plena forma y que ha adquirido también una fuerte expansión internacional en los últimos siete años. Es actualmente un referente en el campo de la animación a escala mundial, más habiendo sido recientemente elegido festival cualificado para los Óscar”. Morales alabó la aportación de su Director, Damián Perea al objetivo de hacer del archipiélago un espacio de producción audiovisual, y lo calificó como un “embajador extraordinario”.

Por su parte, el director de Animayo, **Damián Perea** manifestó que *“será el primer Animayo en el que la ‘estrella’, el ponente que viene a ofrecer su máster class, también viene a dar las sesiones de talleres y cursos de formación intensiva más específicos”*.



Por otro lado, el consejero de Turismo, Cultura y Deportes del Gobierno de Canarias, **Isaac Castellano**, destacó *“la colaboración del **Guiniguada y Filmoteca Canaria** que cada año han tomado más protagonismo y que en esta edición acogerá todas las **proyecciones escolares** todas las **secciones oficiales a concurso**, los **largometrajes** y las **proyecciones especiales**.”* *“Animayo posiciona la imagen de las Islas Canarias – destacó el consejero autonómico- como punto de encuentro internacional dentro del sector cultural de alta calidad, una isla que acoge ponencias, cursos, talleres y máster classes de artistas internacionales, donde se proyectan las últimas tendencias del sector, un **Palmarés Oficial**, se exponen trabajos y se intercambian **contenidos audiovisuales**”*.

Así, el gerente de la Sociedad de Promoción de la Ciudad de Las Palmas de Gran Canaria, **Agustín Díaz** señaló por su parte que *“Animayo proyecta el nombre de la **ciudad de Las Palmas de Gran Canaria** como punto de encuentro de estrellas internacionales y escenario para fomentar la creatividad, la tecnología y la innovación. La **ciudad de Las Palmas** se convierte -de cara al exterior- en un enclave internacional donde se detectan y analizan las principales novedosas y tendencias de la animación, los efectos visuales y los videojuegos”*.

Finalmente, el director general de la Fundación La Caja de Canarias, **Fernando Fernández Morales**, destacó el apoyo continuado al evento desde la entidad que representa y su Centro de Iniciativas Culturales (CICCA) donde se desarrolla en su mayor parte y de cómo lo han visto desde allí crecer a lo largo de estos años anteriores. Fernández manifestó también *“los valores culturales que representa esta actividad”* y de cómo coinciden con sus *“principios fundacionales, lleno de jóvenes con ansias de aprender, como Festival altamente inspirador, motivacional y educativo”*.

Se trata ésta –la **13º edición** de **Animayo**- de la apuesta más ambiciosa de este Festival internacional que del **2 al 5 de mayo**, reúne en **Gran Canaria** a los mejores artistas y creadores españoles y europeos de la industria del **cine de animación** y de los **videojuegos**. Figuras tan destacadas y reconocidas a nivel mundial que dotan de una enorme expectación a este festival que crece cada año y que se ha convertido en un referente en el campo de la animación a **escala internacional**.

ANIMAYO se hace realidad así -una vez más- gracias al fuerte empuje y decidido apoyo que ofrece su patrocinador principal el **Cabildo de Gran Canaria**, y patrocinadores como el **Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria**, el **Gobierno de Canarias** y el **CICCA**, entre otros, que apuestan firmemente por la industria del cine y por el esfuerzo de acercar a todos los públicos la cultura y la educación.



Máster Classes

Grangel Studio. Carlos y Jordi Grangel. La obra de Carlos Grangel y Grangel Studio ha llegado a catalogarse cómo objeto de arte y mostrarse en algunos de los más célebres museos y espacios especializados en el sector, MoMA_The Museum of Modern Art en Nueva York, LACMA_Los Angeles County Museum of Art, The American University Museum_ College of Arts & Sciences de Washington, The ACMI_ Australian Centre for the Moving Image, The Tiff_ Bell Light Box de Toronto, La Cinémathèque Française de París, SeMA_Seoul Museum of Art, Es Baluard_Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma en Mallorca, El Museo Arocena de Torreón en México y en la Exposición Universal de Shanghai 2010. Han trabajado para DreamWorks Animation, productora fundada por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen en films como *"The Prince of Egypt"*, *"La ruta hacia El Dorado"*, *"Hormigaz"*, *"Spirit: el corcel indomable"*, *"Simbad"*, *"El Espantatiburones"*, *"Madagascar"*, *"Flushed Away"*, *"Bee Movie"*, *"Kung Fu Panda"*, *"Cómo entrenar a tu dragón"*. Con Tim Burton trabajan en el estilo de todos los personajes de *"La novia cadáver"* y con Sony Pictures en *"Piratas"* y *"Hotel Transylvania"*. En los años 2013 y 2014 participaron en las producciones *"Zodiac"* y *"Boo"* de DreamWorks Animation. En el año 2015 realizaron trabajo para el proyecto *"9 Elephants War"* para Bee Square/ Berk Productions. En 2016 colaboraron con la productora británica Locksmith Animation en el proyecto *"MiBot"* y en la producción *"Legend of Araman"* realizado por Berk Productions. En el año 2017 han producido el cortometraje *"Nina the Little Bulldozer"*. Actualmente están realizando trabajo para dos producciones de largometraje.



Carlos Granjel y Jordi Granjel impartirán la Máster Class “Granjel Studio, diseño al servicio de la animación, “Approach to Desing in Animation: The Secret of Shapes” y el Taller “Creación de personajes”

Natacha Ravlic. Co-directora de producción. Illumination Mac Guff, Ex Machina. Natacha lleva 26 años trabajando con la animación 3D. Empezó como asistente de producción en el 1992 en Ex Machina. En esta época coincidió trabajando con jóvenes diseñadores que hoy en día son directores internacionalmente conocidos como Tanguy De Kermel o Pierre Coffin. Después de algunos años en varios estudios más dedicados a la publicidad, tuvo la oportunidad de unirse al equipo de Illumination Mac Guff, donde trabajó en las películas “Minions”, “Sing” y “Gru: mi villano favorito 3” y actualmente es la co-directora del estudio.



Amelie Paraiso. Directora de reclutamiento RRHH. Illumination Mac Guff. Amélie cuenta con más de 10 años de experiencia en recursos humanos, especialmente en los procesos de selección de nuevos empleados. Actualmente es la directora de reclutamiento en Illumination Mac Guff donde se encarga de localizar talentos y incorporar nuevo personal para los proyectos del estudio.



Natacha Ravlic y Amelie Paraiso impartirán la Máster Class “Mi trayectoria antes de llegar a Illumination Mac Guff y presentación del estudio” y “Making off de un película en Illumination Mac Guff”, respectivamente

Raúl García. Animador, director y productor. Kandor Moon, Kandor Graphics, Disney, Paramount. Cofundador de R&R Communications fue el primer animador europeo en entrar en los estudios Disney. Es miembro de la Academia de los Oscar® y actualmente combina su trabajo en R&R Comunicación promocionando el cine español en Los Ángeles con su trabajo como director y productor de animación. 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”*. Después de *“Fantasia 2000”* Raúl comenzó su etapa como director de secuencia para los estudios Paramount en películas como *“The Rugrats in Paris”*, *“The Wild Thornberries Movie”* y *“Jimmy Neutron el niño inventor”* nominado para un Oscar a la mejor película de animación. Raúl García es miembro de la Academia de Películas de Artes y Ciencias de Hollywood, The Writers Guild of America, The American Cartoonist Society y Asifa Hollywood. Ha publicado dos libros sobre técnicas de animación y enseña animación en La Salle College of the Arts en Singapur, U-TAD en Madrid (España) y UTADEO en Bogotá (Colombia), entre otras instituciones.



Rocío Ayuso. Productora y periodista. El País, Agencia EFE, Canal +. Rocío Ayuso es periodista y productora de cine y ha trabajado internacionalmente durante más de 30 años como corresponsal extranjera en Londres y Los Ángeles. Actualmente colabora con el periódico español El País desde Los Ángeles, donde cubre toda la información relacionada con el arte y la industria del cine. Es miembro de la Asociación de Prensa Extranjera de Hollywood que anualmente organiza los Premios Globos de Oro. Es autora de dos libros: *“La Guerra en Directo”*, sobre la primera Guerra del Golfo, y *“Bill Plympton, Un Genio Incansable”*. Rocío Ayuso promueve el cine español en Los Ángeles a través de su compañía R&R Communications. Coordinó las campañas de promoción para los premios Oscars de filmes como *“Migas de Pan” (2015)*, *“Pajaros de Papel” (2012)* y ha sido productora ejecutiva de la película animada *“Extraordinary Tales”*. En 2015, su trabajo fue reconocido con el International Media Award por la ICG

Publicist Association, el más alto honor para un periodista en el campo del entretenimiento en Hollywood.



Raúl García y Rocío Ayuso impartirán la Máster Class “Raúl García una vida animada” y “Rocío Ayuso entrevistando a Hollywood” y el Taller “Acting para animación”

Edgar Martín-Blas. Director creativo y CEO de Virtual Voyagers. Virtual Voyagers, Tuenti-Telefónica, Teaser y Xocolat Design, Ruiz Nicoli Lineas Interactive, Onlinemkt. Vivió la efervescencia de Internet a principios del 2000. Co-fundador de dos de las compañías pioneras en diseño digital y publicidad Teaser y Xocolat Design logrando trabajar para más de 50 grandes marcas y ser una de las primeras empresas en desarrollar Apps en España. Tras esta etapa empresarial entra a formar parte de Tuenti-Telefónica llevando la dirección creativa y lanzando la marca en latinoamérica y parte de sus productos clave como VozDigital (Telefonía IP). La realidad virtual aparece de golpe en 2015-16 dando un giro inesperado para el sector, en estos primeros días forma la empresa Virtual Voyagers, pionera en este nuevo mercado trabajando con más de 50 marcas, facturando 4M€ en 2 años y medio y siendo galardonados con 5 premios internacionales, Lovie Awards y Google best App entre otros. Sus principales clientes son: Ferrari, Orange, Mini, Telefónica, El País, Iberdrola, Licor 43, Ramón Bilbao, Disney, Santander, Seur, Solán de Cabras. ¿Su próxima ola? la llegada de la realidad mixta que junto a la virtual traerá un nuevo mundo de posibilidades creativas.



Daniel Vávra. Director, escritor y diseñador de videojuegos. Warhorse Studio, Illusion Softworks. Estudió en la Escuela de Artes Aplicadas en Turnov y comenzó su carrera como diseñador gráfico en la compañía de publicidad TIPPA. Ha escrito numerosos artículos para la revista checa Level y otras revistas especializadas en videojuegos. En 1998, Vávra se unió a Illusion Softworks como artista 2D. Su primer proyecto fue “Hidden and Dangerous”, para el cual creó algunas texturas. Su siguiente proyecto fue la muy aclamada “Mafia: The City of Lost Heaven”, en la cual fue el diseñador principal,

guionista y director. Más tarde se convirtió en la figura principal de Illusion Softworks en la filial de Praga y también trabajó en *“Wings of War”*, lanzado en 2004. En 2009 funda Warehouse Studio un estudio de desarrollo de juegos independiente con sede en Praga. Su equipo está formado por personas responsables de juegos establecidos internacionalmente como *“Mafia”*, *“Operation Flashpoint”*, *“ARMA”* o *“UFO Aftershock”*. Estas experiencias se combinan en su proyecto actual, *“Kingdom Come: Deliverance”*.



[Edgar Martín-Blas impartirá la Máster Class “Realidad virtual y mixta: el contenido sale de la pantalla para jugar con nosotros”](#)

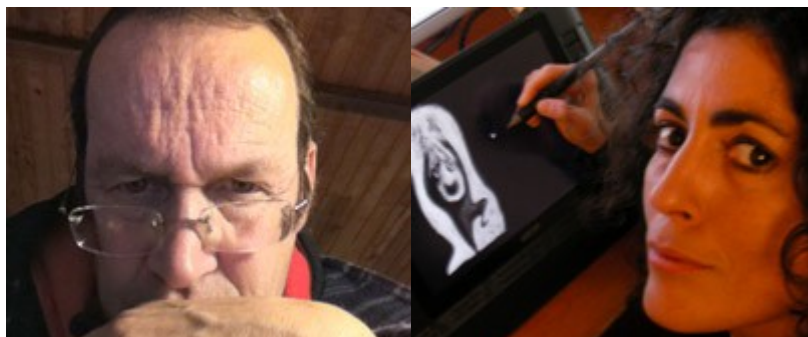
[Daniel Vávra impartirá la Máster Class “Kingdom Come: Deliverance”](#)

Abi Feijó. Director, productor y educador. Abi Feijó es Licenciado en Arte Gráfico y Diseño por la Escuela Superior de Bellas Artes de Porto. En 1984 bajo la dirección de Pierre Hébert realiza su primera película *“Oh que Calma”*. Como realizador, Abi Feijó explora diversas técnicas y aborda la escritura dramática con rigor destacándose por *“Os Salteadores”*, *“Fado Lusitano”* y *“Clandestino”*. En el Filmógrafo, su estudio fundado en el 1987 privilegia la película de autor y ejerce las funciones de productor y de consejero artístico. Se orientan varias etapas y acciones de formación por todo el mundo, sobre todo en talleres con niños. Es profesor en la Universidad Católica (99-01) y en la ESAP a partir de 2002. Funda en 2000, y preside hasta 2004, la Casa de la Animación. En 2002 funda Ciclope Filmes, una nueva productora de animación donde produce la película de Regina Pessoa *“Historia Trágica con Final Feliz”*. Obtuvo cerca de 40 premios y menciones en diversos festivales internacionales.



Regina Pessoa. Directora y animadora. Regina Pessoa se graduó en pintura en la Universidad de Porto en 1998 y durante su tiempo como estudiante participó en diferentes talleres de animación y en el *“Espace Projets”* (Annecy, 1995) con el corto

"A Noite", que terminaría en 1999 y que fue galardonado con 4 premios. En 1992 comenzó a trabajar en Filmógrafo - Estudio de Cine de Animación de Oporto fundado por Abi Feijó, donde colaboró como animadora en varias películas. Su corto "*Historia trágica con final feliz*" es la película portuguesa más galardonada de la historia y el cortometraje "*Kali, el pequeño vampiro*" obtuvo otros 5 premios y 4 nominaciones.



[Abi Feijó y Regina Pessoa impartirán la Máster Class "Abi Feijó: 25 años de animación portuguesa" y "My Creative Process"](#)

Carlos Fernández. Director y guionista de cine y videojuegos. Moonbite Games & Animation. Con más de 20 años de experiencia en producciones multiplataforma. Responsable de numerosos videojuegos, como el multipremiado "*Zombeer*" (PlayStation 3, PlayStation4, WiiU, PC). En su faceta de director cinematográfico, su obra prima, el largometraje de animación 2D "*Memorias de un Hombre en Pijama*", fue el título de apertura del Tokyo Anime Award Festival 2018 y ha sido el primer largometraje de animación en selección oficial para competición en el festival de cine de Málaga 2018. Otros títulos a mencionar son el cortometraje de animación 3D "*Morti*" (Guión y Dirección), con más de una veintena de selecciones internacionales o su dirección técnica en "*Witchcraft*" (primer largometraje de animación 3D renderizado enteramente con render GPU). Socio fundador y Vicepresidente de la asociación de desarrolladores de videojuegos PAD y vocal de La Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos y Software de Entretenimiento, DEV.

Lorena Ares. Directora de animación. Moonbite Games & Animation. En 2001 participó como animadora en el largometraje "*El Sueño de una noche de San Juan*" (Dygra Films). Tras esta experiencia, funda el estudio de producción audiovisual Quart NTD, trabajando de manera externa para Dygra Films en los largometrajes "*El espíritu del bosque*" (2008) y "*Holy night!*" (2010) y en los cortometrajes "*El Señor de los Mosquis*" (2005) y "*El bufón y la infanta*" (2008). A partir de 2011 se integra en Moonbite Studios asumiendo la dirección de animación de varios proyectos de cine y videojuegos, como el largometraje "*Witchcraft*" (2012), el cortometraje "*Morti*" (2013), el videojuego "*Zombeer*" (Playstation 3, PlayStation4, WiiU, PC) y "*Memorias de un Hombre en Pijama*" (2018). Co-guionista y co-directora del largometraje y serie de TV (ambos animación 3D), "*DinoGames*".

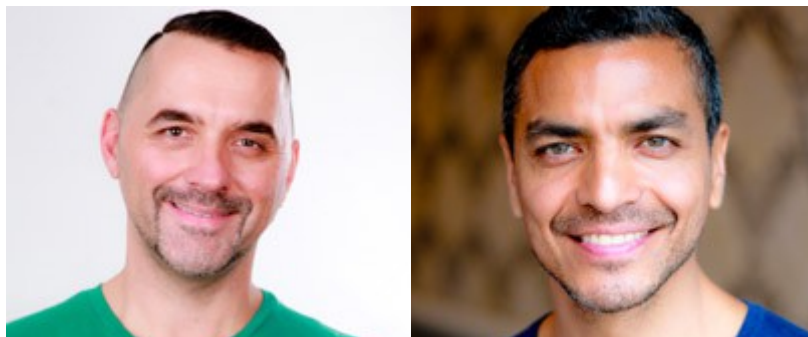




[Carlos Fernández y Lorena Ares impartirán la Máster Class “Trabajando juntos y bien revueltos” y el Taller “Creatividad Versus Realidad: la génesis de un proyecto”](#)

René Veilleux. CEO. Verité Entertainment. René Veilleux es el CEO y cofundador de Verité Entertainment, donde encabeza la producción y el desarrollo en una gran variedad de proyectos de cine, televisión, animación y nuevos medios. Durante los últimos 25 años ha trabajado en numerosos aspectos de la producción con las empresas líderes en la industria del entretenimiento. René también trabaja como Director de Voz y Casting para una serie de proyectos de animación que incluyen: *“DC Nation”, “Liga de la Justicia”, “Enchantimals” y “Subway Surfers”* entre otros, así como una serie de videojuegos como, *“Payday 2”, “Cómo entrenar a tu dragón 2: el videojuego”, “The Elder Scrolls Online” y “The Walking Dead de Overkill”*.

Donald Roman López. Director creativo. Verité Entertainment. Es el cofundador y presidente de Verité Entertainment, y como director creativo se enfoca en el desarrollo del extenso listado de la compañía en películas, televisión, animación y nuevos medios. Los títulos en los cuales ha trabajado incluyen *“El mundo de Ania y Kin”, “Enchantimals”, “Subway Surfers” y “The Snow Queen”* entre otros, así como una serie de videojuegos como, *“Payday 2”, “Cómo entrenar a tu dragón 2: el videojuego”, “The Elder Scrolls Online” y “The Walking Dead de Overkill”*. Donald produjo la película de acción *“The Putt Putt Syndrome”*, y actualmente está involucrado en la producción de tres más, incluyendo su debut como director, un thriller de acción titulado *“Let Me Breathe”*.



[René Veilleux y Donald Roman López impartirán la Máster Class: “Behind the scenes of voiceover” y el Taller: “Voice Acting 101”](#)



Jaime Maestro. Director de animación. La Tribu Animation, Disney, Sony, Google, Nickelodeon, Reel FX, Paramount Pictures. Con 20 años de experiencia en el sector, Jaime Maestro es uno de los directores de animación de más prestigio de Europa. En su filmografía, destacan los galardones en el prestigioso Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy y en los Goya, o las nominaciones para los Oscar o en SIGGRAPH. A lo largo de su carrera, Jaime ha trabajado al lado de figuras fundamentales en el sector de la animación como Scott Ross, Jan Pinkava o Tony Bancroft, con quien dirigió *“Animal Crackers”* en 2017 junto a Scott Sava. Además de cortometrajes y largometrajes, ha formado parte de proyectos como series o anuncios para Disney, Sony, Google, Nickelodeon, Reel FX y Paramount Pictures, entre otros. Paralelamente a la estrictamente profesional, Jaime ha desarrollado su faceta docente a través de diversas escuelas en las que ha formado a profesionales durante una década.

Nadia Ruiz. CEO/Fundadora en La Tribu Animation junto a Jaime Maestro. Blue Dream Studios Spain, Primer Frame, FrameOver. Cuenta con cinco años de experiencia en roles directivos dentro del sector de la animación española: su experiencia incluye la dirección de la escuela de animación y videojuegos PrimerFrame (entre 2014 y 2015), así como las labores de studio manager en Primer Frame; también se encargó del recruitment y talent outreach de Blue Dream Studios Spain para la película *‘Animal Crackers’*, para la que llegó a reclutar a 100 artistas en dos años. Es socióloga especializada en el estudio y análisis de tribus urbanas, y experta en el análisis de la conducta y en comunicación no verbal.



[Jaime Maestro y Nadia Ruiz impartirán la Máster Class “La Tribu Animation: cómo nace un estudio de animación” y el Taller “Historia de un corto de animación: creación y desarrollo desde un punto de vista artístico”](#)

MÁS DE 80.000 EUROS EN BECAS ANIMAYO

Según destacó a mediodía de hoy **Damián Perea** en la misma rueda de prensa de presentación del Festival, este año, **ANIMAYO** repartirá además **más de 80.000 euros**

en **becas de estudio**, para estudiar en escuelas nacionales de primera categoría como **CESUR, U-tad y CEV. ANIMAYO** potencia así -de manera muy importante- los estudios para el desarrollo de la industria digital en Canarias y ofrece estas becas de estudio valoradas en **más de 80.000 euros** para formación presencial y online.



Con este programa de becas anuales, **ANIMAYO** refuerza el concepto de Canarias como suelo fértil para las nuevas generaciones y marco potencial del talento, gracias al modelo de **educación y la formación audiovisual**. Además, organiza **5 recruitments de productoras internacionales** de primer nivel, enfocadas a la **captación de perfiles para puestos de trabajo en Canarias** en estas empresas. Así, buscadores de talento de productoras y estudios internacionales de primer nivel, aterrizan este año en **ANIMAYO Gran Canaria**. Tendremos un total de **5 recruitments y revisiones de portfolios** enfocados a la captación de perfiles para puestos de trabajo en las siguientes empresas de animación, efectos visuales y realidad virtual: **Illumination MacGuff** (como se ha ampliado más arriba, uno de los estudios líderes en largometrajes de animación), **Virtual Voyagers** (nativos virtuales especialistas en realidad virtual y mixta) **Minimo VFX** (estudio especializado en VFX, CG y Animación), **La Tribu Animación** (estudio de Animación con filosofía orientada al artista) y **Dino Games** (productora especializada en animación y videojuegos).

CRÉDITOS UNIVERSITARIOS EN LA ULPGC Y ULL

Por otro lado, **ANIMAYO** consigue, un año más la **convalidación de créditos** en el expediente académico. La **Universidad de Las Palmas de Gran Canaria** reconoce la asistencia al **Festival ANIMAYO**, estableciendo hasta **75 horas de créditos**, y la **Facultad de Bellas Artes de Tenerife** se suma a esta iniciativa académica ofreciendo **3 créditos de libre configuración** por asistencia al festival, que los alumnos de la Universidad podrán solicitar como convalidación de tiempo académico.

TALLERES Y CURSOS

Los **talleres y cursos formativos** de **Animayo** están abiertos para todo el público y no son exclusivos para profesionales. Se pueden adquirir los **bonos y entradas** a través de la página web de **Animayo**. La temática de los **talleres** es extensa y altamente cualificada: **Acting para animación, Creatividad versus realidad: la génesis de un proyecto, Creación de Personajes, Voice Acting 101, Historia de un corto de animación: creación y desarrollo desde un punto de vista artístico, Stopmotion, Stopmotion infantil, Iniciación a la creación de videojuegos con UNITY y Escultura Digital con Zbrush.**

PRIMER ANIMAYO CALIFICADOR PARA LOS ÓSCARS

ANIMAYO es el primer festival español de animación declarado «*Festival Calificador*» por la **Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood** para los **premios Oscar®**. Los **premiados de ANIMAYO 2018** podrán ser tenidos en cuenta en la categoría de “*Cortometraje de Animación*” de los **Premios de la Academia** (Academy Awards®).



Este año el festival ofrece un **10% más de programación** que la edición anterior. Se estiman cifras de participación que superarán las **15.000 personas** entre las sedes de **CICCA, Alameda de Colón y Teatro Guiniguada**. El número de talleres también duplica los ofertados en la edición pasada, **9 talleres formativos** en total para distintos segmentos de edades.

La **Sección Internacional Oficial a Concurso** contiene **56 películas seleccionadas** entre más de **2.000 visionadas**, que abarca **6 Secciones Internacionales de obras a concurso**: cuatro para la Categoría de Animación, una Sección especial de Cinemática de Videojuegos, publicidad y vídeos musicales, y, como novedad y estreno, una Sección Oficial Internacional a Concurso dedicada exclusivamente a **público infantil**, denominada “*Mi primer festival*”, para los más pequeños.

En el apartado de proyecciones, **Damián Perea** explicó que tendremos **3 proyecciones de largometrajes** que serán presentados por artistas invitados de esta edición, entre ellas, **un estreno en España y un estreno en Canarias**. También habrá un ciclo de anime compuesto por **4 grandes títulos de anime y 2 especiales de países invitados**: Polonia y Eslovaquia.

Finalmente para **centros escolares de primaria, secundaria y bachillerato** abriremos un total de **12 sesiones gratuitas**, que ya dieron comienzo el pasado lunes 23 de abril y que esperan más de **3.000 escolares**. **Además, en primicia mundial** contaremos con el **estreno de la exposición de dibujos de animación 2D de Raúl García**, donde indagaremos en la historia más profunda de la Animación 2D, rescatando en su recorrido muchos de **los primeros clásicos de Disney**. Una exposición inédita, que rescata algunos tesoros del 2D nunca antes expuestos.

El apartado de **videojuegos** desembarca este año en la **Alameda de Colón** con los **ESports-Animayo** y la zona de juego libre **Anigogatsu Alexis Carrasco**. Contaremos con **una zona de realidad virtual, una zona de formación y 3 Arenas, con un total de 5 torneos**. El resto del programa lo conforman: **14 Firmas** de autógrafos, **Acto de inauguración oficial**, espacio exclusivo para escuelas denominado **Expo Animayo, U-Day** y **Acto de clausura oficial**.

**Material de agencia audiovisual (en abierto) para TELEVISIÓN Y
EMISORAS DE RADIO RUEDA DE PRENSA PRESENTACIÓN
ANIMAYO 2018**

Gran Canaria.- La 13ª edición de Animayo se celebrará del 2 al 5 de mayo (TV: 3 recursos y 7 totales):

http://www.acfipress.com/prev_download.php?id=48005&num=1

Radios (cortes):

http://www.acfipress.com/prev_download.php?id=46092&num=0

Fotos: <http://www.acfipress.com/detalles.php?id=110925&tipo=archivos>



ATENCIÓN MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Solicitud de Acreditaciones (imprescindible para cubrir el Festival del 2 al 5 de mayo):

<http://www.animayo.com/?accion=news>

Descarga de FOTOS, recursos gráficos y de diseño, FOTOS EXCLUSIVAS ANIMAYO, etc:

Espacio Prensa Servicios / Casillero virtual

- Usuario: prensa_2018

- Contraseña: animayo18

Enlace directo para los que ya están acreditados: <http://www.animayo.com/prensa/>

Más información, entrevistas o materiales: Prensa – prensa@animayo.com –

Prensa NACIONAL: Marisa Páramo (667.44.22.60)

Prensa REGIONAL: Héctor M. Pérez Quevedo –

hperez@periodistascomunicados.com

(618 797 390)

www.animayo.com



Dirige y Produce



Patrocinador Principal



Patrocinan



Colaboran



Colaboran

