



57 estrellas invitadas de 14 países en el arranque de Animayo, Primer Festival Virtual de Animación del mundo

- **El inicio del festival, que tendrá lugar los días 9 y 10 de mayo, programa en su primer fin de semana ocho paneles y dos debates en plataforma virtual donde participarán 57 estrellas invitadas de 14 países.**
- **Animayo Gran Canaria 2020 muestra su lado más solidario ante el Covid-19 y decide congelar la venta de entradas en apoyo a la situación social asignando pases directos al festival mediante inscripción en su web.**
- **Daniel Peixe presentará, en primicia, *The Remedy*, cortometraje de realidad virtual realizado en Quill para Facebook.**

- **Moderado por la periodista, escritora y productora de cine Rocío Ayuso, el debate «Las mujeres en la industria de la animación, efectos visuales y videojuegos».**
- **Animayo, único festival de animación español designado «Festival Calificador» por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood para los Premios Óscar® en la categoría de animación, dará a conocer sus premiados el 29 de mayo.**

Cincuenta y siete expertos nacionales e internacionales de la animación, los efectos visuales (VFX) y los videojuegos, componen el plantel de lujo en el arranque del **Primer Festival de animación, efectos visuales y videojuegos del mundo realizado en plataforma 100% virtual**: la décimoquinta edición de Animayo Gran Canaria que celebra su primer fin de semana de programación los días 9 y 10 de mayo.

Un modelo mundialmente inédito en el que la organización venía trabajando arduamente tiempo atrás y que encuentra en la crisis originada por el Covid-19 el 'marco' para ultimarlos. Más que nunca, la interacción directa entre público, participantes y maestros, sello de Animayo, se verá potenciada ahora a nivel internacional, y sin salir de casa, con una experiencia en tiempo real con realidad virtual que podrá visualizarse desde cualquier plataforma sin necesidad de unas gafas concretas; *«un granito de arena a la causa con la cultura audiovisual más puntera como recurso»*. Además, congela la venta de entradas ya en curso, (el pase global al festival tenía un importe de 150 euros) y en un nuevo paso de conciencia social, incrementa hasta en más de 500.000 euros su programa de **Becas al Talento Animayo** para acceder a un variado abanico de estudios en universidades y escuelas, nacionales e internacionales, de primerísimo nivel.

Con estos mimbres, Animayo continúa su imparable expansión mundial para disfrutar, aún más, de este festival ya global. Y es que, como bien señala su alma máter, director y productor, **Damián Perea**, *«la propia organización junto con el Cabildo de Gran Canaria, el Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria, Gobierno de Canarias y todas las instituciones, organismos, universidades, escuelas y empresas privadas patrocinadoras y colaboradoras de Animayo, desde hace 15 años, demuestran así que se puede ganar el pulso a las adversidades con innovación tecnológica, capacidad creativa, disposición y afán de superación»*.

Este Animayo Gran Canaria para el mundo, que supera en un 70% el número de ponentes con respecto a su edición anterior, inicia su andadura los días **9 y 10 de mayo**, programando en su primer fin de semana **8 paneles o mesas de expertos, y dos debates**, con interacción de los participantes en tiempo real. En los paneles se abordarán disciplinas como la creación y diseño de personajes; las últimas investigaciones en técnicas de realidad virtual, videojuegos y animación; labores de animadores y productores; modelado 3D, escultura digital; *storyboard* o guion gráfico; diseñadores de producción, artistas de desarrollo visual, *layout* y *concept artists*, y técnicas de efectos especiales. En cuanto a los debates, dos temas de gran calado: 'El peso de la narrativa en los videojuegos', moderado por Manuel González, periodista director del programa de Televisión Española Zoom Net, y 'Las mujeres en la industria de la animación, efectos visuales y videojuegos', moderado por la periodista, escritora y productora de cine Rocío Ayuso.

Los ponentes, y jurado, son **57 estrellas invitadas de la industria que representa a 14 países** con trayectorias en **estudios** como DreamWorks Animation, Cartoon Saloon, The Walt Disney Company, Warner Bros, Pixar, Sony Pictures Animation, Ilion Animation Studios, Skydance, Weta Digital o Delirium Studios, entre otros, y que han dejado su impronta en **títulos** como *Games of Thrones; Klaus; Zootrópolis; Interstellar; Love Deaths & Robots; Chernobyl; The Simpsons; The Lord of the Ring Trilog; The Hobbit Trilogy; Avengers Saga; Justice League Saga; Gru, mi villano favorito; The Minions; Saga Piratas del Caribe; Hungers Games Saga; Star Wars: Resistance; Star Wars: The Clone Wars; Star Wars: Rebels; El amanecer del Planeta de los Simios; Enredados; Brave; Moana; Frozen; ¡Rompe Ralph!*, o en **videojuegos** como *League of Legend; Juego de Tronos; Commandos; Crossfire; Project Cars; Need for Speed; Los ríos de Alice* y un largo etcétera.

Sin duda, esta edición extraordinaria de Animayo Gran Canaria nos trae uno de los programas más sobresalientes e innovadores de la industria. Los interesados pueden inscribirse gratuitamente a través de la web Animayo hasta el día 8 de mayo para participar de estas actividades 100% virtuales del primer fin de semana. Al siguiente, los días 16 y 17 de mayo, se celebrarán las actividades en *streaming* con master class a cargo de ponentes nacionales e internacionales, revisiones de portfolios y becas al talento por más de 500.000 euros. Inscripciones hasta el día 15 de mayo. Los días 22 y 23 de mayo, actividades *on line*, con la selección del Jurado Internacional de la Sección Oficial Internacional a Concurso con visualización y votación mediante plataforma online de la web www.animayo.com. Los premiados se darán a conocer el día 29 de mayo. Y, por último, su programa presencial en el último trimestre del año y que se dará a conocer próximamente. Constará de Proyecciones del Palmarés Internacional Animayo Gran Canaria 2020 (incluye votación al Premio del Público; proyecciones escolares de primaria y secundaria; espacio de videojuegos y realidad virtual; estreno de cortometrajes hechos por niños para niños - Sistema educativo Animayo; sección oficial infantil a concurso «Mi primer Festival», y experiencias U-future.

PROGRAMACIÓN DÍAS 9 Y 10 DE MAYO

Sábado 9 de mayo

- «**Creación de personajes: héroes y villanos, antagonistas irresistibles**», de 16:00 a 16:45 h. Idioma: español.

La creación y el diseño de personajes es una de las fases más creativas de la producción de animación. Este panel profundizará acerca de su creación y analizará la evolución de los arquetipos de héroes y villanos en el cine; su necesidad recíproca dotada de un código ético en la antropológica lucha entre el bien y el mal, que enfrentados, deben sustentarse el uno en el otro.

Participantes

Moderado por Miriam Hidalgo «Perditah». Ilustradora, *character designer*. Ominiky Ediciones, Sfera Editores, Norma editorial y Nobanda, Estudio Mariscal, Neptuno Films. Proyectos destacados: *Chico y Rita*, *Nocturna*, *Ellas son únicas*, *Barcelona™*, *Kati & Azuri*, *Top model*, *Lego Friends*, *Playmobil*.

Juan Pablo López. *Senior character artist, concept artist*. Pyro Studios, SPA Studios, Skydance. Proyectos destacados: *Klaus*, *Las Tres Mellizas*, *Juanito Jones*, *Mundo Básico*, *The Leprechauns*.

Esther Morales. *Senior lead character designer*. Cartoon Saloon, Lighthouse Studios, Anima. Proyectos destacados: *Dorg van Dango*.

Tommy Tejada. *Character designer*. The Walt Disney Company, Fox «The Simpsons», Marvel Entertainment, Warner Bros. Animation, Cartoon Network. Proyectos destacados: *The Simpsons*, *The Ultimate Spiderman*, *The Avengers TV Show*, *Ben 10*, *The Longest Daycare*.

Núria Aparicio «La Pendeja». Ilustradora, animadora audiovisual. Nikodemo, Neptuno Films, Editorial Salvat, Grupo Hachette Livre. Proyectos destacados: *Poppets Town*, *Las chicas son guerreras*, *Cloe y la nube*.

- «**Las últimas creaciones. Innovaciones y narrativas en la realidad virtual**», de 17:00 a 17:45 h. Idioma: español.

En este panel, integrado por profesionales del ámbito de la investigación, la realidad virtual, los videojuegos y la animación, se darán a conocer las últimas creaciones y avances del sector. Y, **en primicia, Daniel Peixe** presentará su nuevo proyecto: el cortometraje de realidad virtual *The Remedy*, realizado en Quill para Facebook.

Participantes

Moderado por Edgar Martín-Bias. CEO & creative director. Virtual Voyagers, Tuenti, Telefónica, Teaser, Xocolat Design. Proyectos destacados: Tuenti-Telefónica y Voz Digital (Telefónica IP); Intel (Olimpiadas de Invierno VR); Tradecorp (El secreto mejor guardado de Irlanda); Movistar (Nadal VR); Ooredoo (5G Experience); Listerine (Cómete el mundo); Inditex (On Boarding VR); El País (Fukushima Vidas Contaminadas); Iberdrola (Proyecto Wikinger Alemania).

Laura Raya. Directora de Postgrados y de Proyectos de Realidad Virtual. U-tad. Proyectos destacados: ha colaborado con empresas como ACCIONA, NEXT LIMIT, GMV, Ra-Ma o Indra. Destaca su participación en proyectos como *Mozart & Martín* y *Soler*, para la Comisión Europea y *The Human Brain project*, proyecto insignia de la Comisión Europea dentro del 7^a Programa Marco.

Daniel Peixe. Animador. Walt Disney Animation Studios, Ilion Animation Studios, Keytoon Animation Studio, BFC. Proyectos destacados: *The Remedy*, *Tangled*, *Frozen: una aventura de Olaf*, *Lazy Actress*, *Big Hero 6*, *Zootrópolis*, *Moana*, *¡Rompe Ralph!*, *Paperman*, *Frozen*, *Enredados para siempre*, *Planet 51*.

Diego Bezares. *Founder & Developer*. Zinkia Entertainment, BKOOL, G4M3 studios y Mind The Pixel. Proyectos destacados: *Metallicars*, *Crazy Lazy Runner*, *BSIM*, *Pocoyó Circuits*, *Pocoyó Racing*.

Guillermo Castilla. Coordinador de la licenciatura de videojuegos, profesor de animación e investigador. Universidad Europea. Proyectos destacados: UE Game Studio (Fundador y Coordinador).

- «**¡Quiero ser animador! Búscate un trabajo serio**», de 18:00 a 18:45 h. Idioma: español.

Quienes deciden dedicarse a la animación se ven envueltos en el halo de las profesiones vocacionales que habitualmente la sociedad califica como “trabajo poco serio o reconocido”. ¡Nada más lejos de la realidad! Se debatirá sobre la realidad de la industria de la animación desde el punto de vista del animador, un trabajo exigente que requiere de mucho esfuerzo y retos a superar, independientemente de la técnica. Y se pondrá sobre la mesa que la profesión de animador no sólo es un trabajo serio, sino que es una figura interdisciplinar fundamental en la industria cinematográfica. Los panelistas nos explicarán sus inicios hasta llegar a trabajar en grandes compañías internacionales y cómo lograron superar todos los obstáculos con disciplina y pasión.

Participantes

Moderado por Raúl García. Animador, director y productor. Kandor Moon, Kandor Graphics, The Walt Disney Animation Studios. Proyectos destacados: *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, *La bella y la bestia*, *Aladdin*, *El rey león*, *Pocahontas*, *El jobado de Notre Dame*, *Tarzán*, *Hércules*. *Extraordinary Tales* y *The Tell Tale Heart*.

Laia Farré. *Lead animator*. Skydance, Framestore, Mikros Image, Blue Dream Studios. Proyectos destacados: *Luck*, *Christopher Robin*, *Mowgli*, *Sherlock Gnomes*, *El parque mágico*, *Animal Crackers*, *Desafío Champions*.

Christian Dan Bejarano. *Animation supervisor*. Skydance, The SPA Studios, The Frank Barton Company. Proyectos destacados: *Futbolín*, *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo*, *El parque mágico*, *Dragonkeeper*.

Marcos González P. Animador. DreamWorks Animation, Encore, Duncan Studio, Buck, Psyop, Sony Computer Entertainment of America, Lightbox Entertainment. Proyectos destacados: *Spider-man: Homecoming*, *Vengadores: Infinity War*, *El regreso de Mary Poppins*, *Vengadores: Endgame*.

Daniel Martínez Lara. Director. Ganador del Goya® a Mejor Cortometraje en 2016. Proyectos destacados: *Alike*, *Hero*, *Planet 51*, *La gran aventura de Mortadelo y Filemón*.

- «**Modelado 3D. Conversaciones con los maestros de la escultura digital**», de 19:00 a 19:45 h. Idioma: español.

El apasionante mundo de crear figuras inexistentes, no esculpiéndolas en la piedra sino a través de tabletas gráficas y programas informáticos que convierten una masa sin volumen en auténticas obras maestras. Cómo la tecnología moderna abre nuevas dimensiones, no sólo en la materialización, sino también en el proceso mismo de creación, sus implicaciones en el mundo de la industria y su uso cinematográfico.

Participantes

Moderado por Miguel Ángel Molina. *Project Manager, Art Director*. Blue Pixel 3D, Zinkia Entertainment, Magic Films. Proyectos destacados: *Gods of Rome*, *Pirate Legends*, *Pocoyó Racing*.

Rafa Zabala. *Senior modeller*, escultor tradicional. ILM, Lucas Film, Weta Digital, Psyop. Proyectos destacados: *Aquaman*, *Ready Player One*, *Bumblebee*, *Vengadores: Infinity War*, *League of Legends*, *El Hobbit*, *El Amanecer del Planeta de los Simios*, *Iron man 3*, *Man of Steel*.

Juan Solís. *Character supervisor*. Skydance, Walt Disney Animation Studios, Blur Studio, The Frank Barton Company. Proyectos destacados: *Frozen*, *Love Death +*

Robots, The Amazing Spiderman, Halo, League of Legend, Planet 51, Atrapa la bandera, Trollhunters.

Luis Labrador. *Modeller.* Walt Disney Animation Studios, DreamWorks Animation, Sony Pictures Imageworks. Proyectos destacados: *Frozen, Frozen II, Spider-Man 2, Big Hero 6, X-Men 2, ¡Rompe Ralph!, Soy leyenda, Watchmen, Kung Fu Panda 2.*

Marlon Núñez. *Digital sculptor, character artist.* BLUR, Realtime UK, Hasbro, Art Heroes. Proyectos destacados: *Need for Speed: Shift 2, Juego de Tronos, Crossfire, Sky Kingdoms, Project Cars.*

- **Debate «El peso de la narrativa en los videojuegos»**, de 20:00 a 21:00 h. Idioma: español.

La narrativa en videojuegos, entendida como los elementos que permiten estructurar la historia, la trama o el trasfondo del juego, es un entorno lleno de posibilidades que funciona de forma muy distinta a las narrativas del cine, la literatura tradicional, la digital o la televisión. En los videojuegos existen elementos imposibles de trasladar a otro medio y poseen mayor adaptabilidad. En este debate se dialogará sobre la realidad de la industria de los videojuegos desde un punto de vista cultural y social, sobre el peso de su narrativa, la estructura o el tipo de narración en un universo donde el protagonista es el jugador y las historias se viven en tiempo presente.

Participantes

Moderado por Manuel González. Director del programa de Televisión Española, Zoom Net. Proyectos destacados: *Zoom Net, Radio Televisión Española, Miradas 2, AXN, FOX, Canal Satélite Digital (Canal C:), Canal + Telecinco.*

Arturo Monedero. Vicepresidente de AEVI. Diseñador de videojuegos. Delirium Studios. Proyectos destacados: *Los ríos de Alice, Los delirios de Vin Sottendorff y su mente cuadrada.*

Anna Guxens. Co-fundadora, *design & development.* 3bytes. Proyectos destacados: *The pizza situation.*

Tatiana Delgado. Ilustradora. Co-fundadora de Out of the Blue Games. Proyectos destacados: *Red Matter, Pocoyó Racing Wii, War Leaders: Clash of Nations, Hispania, GhostWorld (Tales of the Unspeakable), Deadlight.*

Daniel Calabuig. Autor y CCO *Unmemory.* **Proyectos destacados:** *Unmemory,* campañas para Audi, Heineken, Estrella Galicia, Volkswagen, PlayStation, Coca-Cola, Bacardi, Toyota.

Domingo 10 de mayo

- **«Jóvenes talentos españoles en la industria. Tips & Tricks»**, de 16:00 a 16:45 h. Idioma: español.

Tips & Tricks fundamentales para cuantos aspiran a alcanzar sus sueños. Jóvenes talentos españoles nos explicarán cómo han conseguido alcanzar el sueño de trabajar en empresas tan renombradas como The Walt Disney Studios, Framestore o Double Negative. Qué procesos de selección han tenido que superar y qué decisiones han tenido que tomar desde diversos puntos de vista: desde un animador hasta un productor, sin dejar de lado el departamento de recursos humanos.

Participantes

Moderado por Mercedes Rey. Directora de relaciones institucionales y alianzas estratégicas. U-tad, Pyro Studios, Proein. Proyectos destacados: *Planet 51, Commandos, El parque mágico, Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo.*

Paula Benedicto. *Senior Animator.* Skydance, The Walt Disney Studios. Proyectos destacados: *Frozen II*, *El parque mágico*, *Zapatos rojos y los siete trolls*, *El pájaro loco*, *la película*.

Andrés Bedate. *Character Animator.* Sony Pictures Imageworks, Cinesite, Animum. Proyectos destacados: *Spider-Man: Into the Spider-Verse*, *Hotel Transylvania 3: Summer Vacations*, *The Star*, *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo*.

Gisela Prunés. *HR Specialist.* The Walt Disney Studios, Marvel Studios. Proyectos destacados de Gisela Prunés: *Frozen II*, *Ralph rompe Internet*, *Moana*, o *Marvel*.

Laura Bethencourt. *VFX Line Producer.* Framestore, Double Negative. Proyectos destacados: *Chernobyl*, *Venom*, *El parque mágico*, *También la lluvia*, *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo*.

- **«Storyboard: The Pillar of a Good Production»**, de 17:00 a 17:45 h. Idioma: Inglés.

El *storyboard* o guion gráfico, es una de las herramientas imprescindibles en una producción audiovisual. Es, esencialmente, una serie de viñetas individuales con la descripción de acción de la escena ordenadas según la historia, que encuadran la narración de los hechos y que además tienen varios propósitos. Durante este panel, cinco especialistas españoles de *storyboard* nos hablarán de la importancia de esta herramienta para visualizar las ideas del guionista y cómo esto permite al director poder percibir las dificultades que habrá durante el rodaje y así planificar las escenas y secuencias en base a ello. También para determinar el tipo de encuadre y el ángulo de visión que se van a utilizar y los correspondientes movimientos de cámara.

Participantes

Moderado por Cinzia Angelini. *Storyboard artist.* DreamWorks Animation, Illumination Entertainment. Proyectos destacados: *El príncipe de Egipto*, *Spider-Man 2*, *Abominable*, *El Grinch*, *Gru 3: mi villano favorito*, *Los Minions*, *Bolt*, *Minions*, *Mila*, *Spirit*.

Paulo Alvarado. *Head of story.* Rovio Entertainment, Walt Disney Animation Studios. Proyectos destacados: *El rey león*, *Pocahontas*, *El Jorobado de Notre Dame*, *Tiana y el Sapo*, *Mulan*, *Angry Birds Toons*, *Angry Birds Stella*.

Cecilia Aranovich. *Supervising Director, storyboard artist,* directora. Warner Bros. Animation. Proyectos destacados: *To a Man with a Big Nose*, *Pink Panther and Pals*, *Bob's Burgers*, *DC SuperHero Girls*, *Harley Quinn*.

Sergio Páez. *Director, Story Designer, Writer.* Pixar, Lucasfilm, Sony. Proyectos destacados: *Star Wars: Resistance*, *La Noria*, *Star Wars: The Clone Wars*, *Star Wars Rebels*.

Álex Relloso. *Storyboard artist.* Skydance. Proyectos destacados: *Klaus*, *Luck*, *Spellbound*, *Grumpy Ghost*, *Commandos - The Secret Weapon*

- **«Concept Artist & Visual Development. The alchemists of the Industry»**, de 18:00 a 18:45 h. Idioma: Inglés.

Los *concept artists* o artistas de desarrollo visual, crean el tono y la paleta de colores de cada *frame* para una película animada incluyendo los entornos y paisajes, los personajes y los accesorios. Se trata de una combinación de dibujo, ilustración y diseño, de manera que son los encargados de preparar el *look and feel* de un proyecto. El trabajo es muy exigente, pero también ofrece una libertad increíble para diseñar un mundo imaginario desde cero. Todo esto es lo que descubriremos en este panel, donde se darán cita diseñadores de producción, artistas de desarrollo visual, *layout* y *concept artists*.

Participantes

Moderado por Carlos Zaragoza. *Production designer.* Sony Pictures Animation, Paramount Animation, DreamWorks Animation, Rocket Pictures, Universal Pictures. Proyectos destacados: *El laberinto del Fauno, Madagascar 3, Las aventuras de Peabody y Sherman, Gnomeo & Juliet, The Tale of Despereaux, La noria, Trolls.*

Aurora Jiménez. *Visual development artist.* DreamWorks Animation, Sony Pictures Animation, EA, Universal Pictures. Proyectos destacados: *Hotel Transylvania 2, Hotel Transylvania 3, El pequeño Despereaux, Smurfs: The Lost Village.*

Lizzie Nichols. *Visual development artist.* Sony Pictures Animation, DreamWorks Animation, Walt Disney Imagineering, RGH Entertainment. Entre sus clientes se encuentran Disney Television y Cartoon Network. Proyectos destacados: *Futurama, Los Pitufos: La aldea escondida, Emoji: La Película, Hotel Transylvania 2, Generator Rex.*

Aya Suzuki. *Animation Artist, Layout y Concept Artist.* Estudio Ghibli, Walt Disney Animation, Passion Pictures, Warner Bros. Entertainment, Netflix. Proyectos destacados: *El viento se levanta, Los niños lobo, Aladdin (live action), Isla de Perros, El ilusionista.*

Antonio Arés. *Senior concept artist.* Skydance, Auriga Films, Grupo Zeta, U-tad. Proyectos destacados: *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo, Planet 51.*

- «**Insights of VFX by the Magicians of the Industry**», de 19:00 a 19:45 h. Idioma: Inglés.

Descripción de la actividad:

La capacidad de generar cualquier entorno o cosa que imaginemos ha permitido que actualmente disfrutemos de producciones realmente sorprendentes. La función principal de un artista de efectos especiales es que no se reconozca su trabajo; la perfección está a la orden del día.

Participantes

Moderado por Carolina Jiménez. *Lead layout artist.* Scanline VFX, Weta Digital, MPC, OK Infografía, Skydance. Proyectos destacados: *Trilogía El Hobbit, Prometheus, Joker, Guardianes de la Galaxia Vol. 2, Liga de la Justicia, El hombre de acero, Guerra mundial Z, Terminator: destino oscuro, Aquaman, Ant-Man y la Avispa, Star Trek: Más allá, Alicia a través del espejo, El amanecer del planeta de los simios, Las crónicas de Blancanieves: El cazador y la reina del hielo.*

Eli Jarra. *VFX supervisor.* Think VR, Westwind Media, Entity FX, Pixel Playground. Proyectos destacados: *Guardianes de la Galaxia Vol. 2, Black Panther, Thor: Ragnarok, Ant-Man y la Avispa, Avengers: Age of Ultron, Captain America: Civil War, Captain Marvel, Vengadores: Infinity War, Spider-Man: Homecoming.*

Adrián Pueyo. *VFX Compositor.* Trixter, Weta Digital, Scanline VFX, MPC, ILM, DNeg. Proyectos destacados: *Wonder Woman, Star Wars - The Last Jedi, Mortal Engines, Captain Marvel, The Martian, The Jungle Book, A Monster Calls, Pirates of the Caribbean 5.*

Pablo Giménez. *Lead FX TD.* Double Negative, MPC, The Mill. Proyectos destacados: *Interstellar, Iron man 2, El hombre de acero, The Hunger Games: Catching Fire, Prince of Persia, Captain America: The first Avenger, Snow White and The Huntsman, Skyfall, Venom, Star Trek Beyond, Transcendence.*

Roger Kupelian. *Matte painter, concept artist.* Digital Domain, MPC, Sony Imageworks, Pixomondo, Weta Digital. Proyectos destacados: *The Lord of the Rings (la trilogía), La bella y la bestia, Spider-Man: Homecoming, Men in Black 3, Da Vinci's Demons, Oblivion, X-Men: primera generación, Alicia en el país de las*

maravillas, Percy Jackson y el ladrón del rayo, Piratas del Caribe: en el fin del mundo, Constantine, Misión a Marte, Space Jam, El atlas de las nubes, El show de Truman, Final Fantasy: la fuerza interior, Inspector Gadget, Las crónicas de Riddick, Ultravioleta, La Momia: la tumba del emperador dragón.

- **Debate «Las mujeres en la industria de la animación, efectos visuales y videojuegos»**, de 20:00 a 21:00 h. Idioma: español.

Coloquio entre mujeres profesionales de la animación, los VFX y los videojuegos sobre la visibilidad de la figura de la mujer en la industria. Una búsqueda de la motivación para las mujeres jóvenes talentos así como la importancia de los referentes en la profesión.

Participantes

Moderado por Rocío Ayuso. Periodista, escritora y productora de cine. El País, R & R Communications. Proyectos destacados: autora de *La guerra en directo* y *Bill Plympton, Un Genio Incansable*, y productora ejecutiva de la película animada *Extraordinary Tales*.

Lorena Ares. Directora de animación, guionista. Dr. Platypus & Ms. Wombat, Moonbite Studios. Proyectos destacados: *Las golondrinas de Kabul, Memorias de un hombre en pijama, Morti, Dino Games*.

Mercedes Rey. Directora de relaciones institucionales y alianzas estratégicas. U-tad, Pyro Studios, Proein. Proyectos destacados: *Planet 51, Commandos, El parque mágico, Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo*.

Argentina Oliva. Supervisora de producción. MondoTV. Proyectos destacados: *Bat Pat, Cleo*.

Marina Soto. Associate Recruiter. DreamWorks Animation. Proyectos destacados: *The Croods, Abominable, Kung Fu Panda 3, The Boss Baby*.

Con todo, este **Primer Evento Virtual de Animación, Efectos visuales y Videojuegos de Animayo**, situará a la isla de Gran Canaria y a su capital Las Palmas de Gran Canaria, a la cabeza en lo que a materia de innovación creativa y al uso de las nuevas tecnologías se refiere, además de alcanzar nuevos mercados geográficos para seguir disfrutando de un Animayo «que siempre se ha caracterizado por ser un festival vanguardista».

LINKS DE DESCARGA DE MATERIALES PARA MEDIOS

Pinchar en el siguiente enlace de acceso al casillero virtual de prensa Animayo e insertar las siguientes claves:

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

USUARIO: prensa_2019

CONTRASEÑA: animayofest_2019

Con estas claves podrás descargar rápidamente:

- Tráiler Animayo 2020 para televisiones (provisional).
- Cartelería Animayo 2020 (adaptaciones varias medidas en Zip adaptaciones).
- Fotos y carteles relativos a Becas Animayo Gran Canaria 2020.
- Fotos de jurados e invitados/ponentes Animayo Gran Canaria 2020.
- Carteles generales de títulos en los que han trabajado nuestros artistas.

Dirige y produce:



Patrocinadores principales:



Patrocinadores:



Colaboradores:



Colaboradores:



Colaboradores:

