



# **Paneles, debates y clases magistrales a cargo de expertos internacionales en Animayo, Primer Festival Virtual de Animación del mundo**

- **El festival arranca ya este fin de semana, días 9 y 10 de mayo, con ocho paneles y dos debates en plataforma 100% virtual en los que participarán 57 estrellas invitadas de 14 países. Un incremento del 70% en cuanto a su edición anterior.**
- **En su segundo fin de semana, días 16 y 17 de mayo, se celebrarán 15 *master class* también de acceso gratuito previa inscripción en la web del festival.**
- **Animayo ofrece la cultura audiovisual más puntera como recurso ante la actual crisis generada por la**

## **Covid-19 y eleva el importe de sus becas hasta más de 500.000 euros.**

- **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.**

Expertos nacionales e internacionales de la animación, los efectos visuales (VFX) y los videojuegos, impartirán **8 paneles o mesas de expertos, 15 master class y 2 debates** durante los dos primeros fines de semana **Animayo 2020**. Con la participación de 57 estrellas invitadas de 14 países y a la vanguardia de la tecnología, esta decimoquinta edición de Animayo Gran Canaria, se convierte en el **Primer Festival de animación, efectos visuales y videojuegos del mundo realizado en plataforma 100% virtual**. Las actividades serán los días 9 y 10 con paneles y debates en plataforma 100% virtual y los días 16 y 17 de mayo, con *master class* en plataforma *streaming*.

Los interesados ya pueden **inscribirse gratuitamente** a través de la web de Animayo, un paso de conciencia social que tomó la organización junto con sus patrocinadores principales y colaboradores en respuesta a la actual crisis generada por la Covid-19, «*un granito de arena a la causa, con la cultura audiovisual más puntera como recurso*», como señalara Damián Perea, alma máter, director y productor del festival. Cuantos deseen participar podrán inscribirse hasta las doce de la noche de este viernes día 8 de mayo para las actividades 100% virtuales del primer fin de semana, que serán de aforo limitado, y hasta el día 15 para las clases magistrales, sin límite de plazas.

En los **8 paneles y 2 debates** con los que arranca el festival, participarán, en cada uno de ellos, cinco representantes internacionales del sector audiovisual, moderados por personalidades de reconocimiento y prestigio internacional como **Raúl García**, animador, director y productor, (Kandor Moon, Kandor Graphics, The Walt Disney Animation Studios); **Carolina Jiménez**, *Lead layout artist*, (Scanline VFX, Weta Digital, MPC, OK Infografía, Skydance); **Ángel Molina**, *Project Manager, Art Director*, (Blue Pixel 3D, Zinkia Entertainment, Magic Films); **Rocío Ayuso**, periodista, escritora y productora de cine (El País, R & R Communications); **Mercedes Rey**, directora de relaciones institucionales y alianzas estratégicas (U-tad, Ilion Animation Studios, Pyro Studios, Proein); **Cinzia Angelini**, directora, *story artist* y animadora, (DreamWorks Animation, Illumination Entertainment, Cinesite), **Carlos Zaragoza**, *Production designer*, (Sony Pictures Animation, Paramount Animation, DreamWorks Animation, Rocket Pictures, Universal Pictures); **Edgar Martín-Blas**, CEO & *creative director*, (Virtual Voyagers, Tuenti, Telefónica, Teaser, Xocolat Design); **Miriam Hidalgo**, «Perditah», ilustradora, *character designer*, (Ominiky Ediciones, Estudio Mariscal, Filmmax animation); **Manuel González**, director del programa de Televisión Española, Zoom Net.

Estos paneles y debates se desarrollarán en plataforma 100% virtual, una tecnología innovadora que la organización de Animayo desvelará muy pocas horas antes de su estreno y que ha conseguido mantener en máxima expectación a los fieles seguidores del Festival. Las mesas de expertos o paneles, contendrán títulos tan variados como: «Creación de personajes: héroes y villanos, antagonistas irresistibles», «Las últimas creaciones, innovaciones y narrativas en la realidad virtual», «¡Quiero ser animador! Búscate un trabajo serio», «Modelado 3D. Conversaciones con los maestros de la escultura digital», «Jóvenes talentos españoles en la industria. *Tips & Tricks*», «*Storyboard: The Pillar of a Good Production*», «*Concept Artist & Visual Development. The alchemists of the Industry*», «*Insights of VFX by the Magicians of the Industry*».

Además, se organizará un **debate virtual** sobre las **mujeres en la industria** de la animación, los efectos visuales y el ámbito del videojuego, y otro debate sobre **el peso de la narrativa en los videojuegos**, ambos enfocados hacia la confrontación de ideas plurales y opiniones para que los expertos audiovisuales expongan al público sus ideas, posturas y argumentaciones.

En cuanto a las **15 master class**, estas serán en *streaming*, sin aforo limitado, a cargo de sobresalientes expertos internacionales de la industria 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. Artistas, al fin, que dejaron su impronta en trabajos reconocidos con nominaciones a los Óscar®, premios Goya®, VES (*Visual Effects Society*) o los premios Webby, entre otros, y con **títulos** como *Klaus*, *El Hobbit* (trilogía), *Iron man*, *Los Vengadores*, *El Amanecer del Planeta de los Simios*, *Alike*, *Hero*, *Planet 51*, *Shrek 4 Forever After*, *Guardianes de la Galaxia Vol. 2*, *Black Panther*, *Thor: Ragnarok*, *The Lord of the Rings* (la trilogía), *La bella y la bestia*, *Spider-Man: Homecoming*, *Futbolín*, *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo*, *El parque mágico*, *El viento se levanta*, *El ilusionista*, *Los niños lobos*, *Game of Thrones*, *Love, death and robots*, *Jurassic World*, *La Liga de la Justicia*. **Videojuegos** como *Vigor*, *Argo*, *Day Z*, *la saga Samorost*, *Machinarium*, *Castlevania* *Lords of Shadow II* o proyectos enteramente desarrollados en **realidad virtual** como el corto *The Remedy*.

Y entre los **contenidos de las master class**, la siempre necesaria animación en 2D para cine, videojuegos y televisión; el modelado 3D; innovaciones del software *Blender*, como el *Grease Pencil*; secretos de las creaciones digitales de algunas de las grandes superproducciones de Hollywood; la construcción de los mundos en videojuegos, el universo artístico en el que reside su originalidad y la composición musical; consejos para realizar un buen *portfolio* y afrontar con éxito una entrevista de trabajo; el *acting* en la animación; el arte de la iluminación; los secretos del *concept artist* para mostrar todo el potencial de un proyecto, sean películas de animación o videojuegos; el *making of* de *The Remedy*, enteramente realizado en realidad virtual para la aplicación Quill de la plataforma Oculus de Facebook; los efectos visuales, (VFX), cómo montar y mover una *demo reel* para conseguir trabajo a nivel internacional...

Sin duda, y en su conjunto, **uno de los programas más sobresalientes e innovadores de la industria** en esta edición extraordinaria de Animayo Gran Canaria 2020 que no solo incrementa en un 70 por ciento el número de estrellas invitadas sino que, más solidario que nunca, aumenta el importe de sus becas anuales hasta más de 500.000 euros para acceder a un variado abanico de estudios *on line* y presencial en universidades y escuelas,

nacionales e internacionales, de primerísimo nivel. Toda una oportunidad para, además de disfrutar, aprender y especializarse en una de las pocas industrias que se mantiene activa y con visión de futuro gracias, también, a instituciones, organismos, universidades, escuelas y empresas privadas patrocinadoras y colaboradoras de Animayo desde hace 15 años, como Cabildo de Gran Canaria, Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria y Gobierno de Canarias.

Además de las clases magistrales del segundo fin de semana del festival que se desglosan a continuación y que se suman a las ponencias y debates del arranque del festival, la programación de Animayo continuará durante los días 22 y 23 de mayo con actividades *on line*. En este tercer fin de semana, tendrá lugar la selección del Jurado Internacional de la Sección Oficial Internacional a Concurso, con la visualización y votación mediante plataforma *on line* de la web [www.animayo.com](http://www.animayo.com) (los premiados se darán a conocer el 29 de mayo); y finalmente, llegará su programa presencial en el último trimestre del año, que se dará a conocer próximamente. Esta programación final 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 MASTER CLASS DÍAS 16 Y 17 DE MAYO** **Segundo fin de semana Animayo 2020**

### **Sábado 16 de mayo**

- **«Consejos y procesos de un animador tradicional. El 2D»**, de 10.00 a 11.00 h. Idioma: español. Patrocinada por ESDIP. La animación en 2D no pasa de moda; siempre está presente en el mundo del cine, los videojuegos y la televisión. **Iván Carmona**, supervisor de animación y embajador internacional de ToonBoom Harmony, profundizará en este tipo de animación clásica, bidimensional, -creada con dibujos animados en dos dimensiones-, dotados de vida, movimiento y personalidad. Carmona es confundador, junto a compañeras de estudios en ESDIP escuela de arte, de Sunshine Animation Studio y ha trabajado en otros **destacados proyectos** como Movistar+, *Hi, I'm New (ESDIP Animation Studio)*, y en estudios como The SPA Studios. Actualmente se centra en el desarrollo de tráileres y cinemáticas para videojuegos. También dedica parte de su tiempo a impartir másteres y cursos para ESDIP Escuela de Arte.

- **«Character modeller en el cine fantástico para *El Hobbit*, *Iron man*, *Los Vengadores*, *Ready Player One* y *Aquaman*»**, de 11:15 a 12:15 h. Idioma: español. Patrocinada por CESUR. Los procesos de modelado 3D. La veteranía del español **Rafa Zabala**, *Senior modeller*, escultor tradicional, le ha servido de base para forjarse una sorprendente carrera internacional como escultor digital y diseñador y creador de personajes y criaturas 3D. Analizará algunos de los proyectos en los que ha participado como *Aquaman*, *Ready Player One*, *Bumblebee*, *Los Vengadores: Infinity War*, *League of Legends*, *El Hobbit*, *El amanecer del planeta de los simios*, *Iron man 3*, *Man of Steel*, *Clash of Clans*. Algunos de los personajes que ha modelado desarrollan papeles relevantes como por ejemplo Azog el profanador, el comandante de los orcos en *El Hobbit* o Luca, el comandante de los gorilas en *El amanecer del planeta de los simios*. Ha trabajado para estudios como ILM, Weta Digital o Psyop. En 2016 funda su propio estudio de 3D, Rafa Zabala Studio.

- «**¿Se puede hacer una película enteramente con Blender? Explorando la herramienta y todas sus posibilidades**», de 12:30 a 13:30 h. Idioma: español. Patrocinada por Pepe School Land. Las innovaciones de la nueva versión del *software Blender* y *Grease Pencil*, una herramienta de 2D integrada en un entorno 3D que demuestra al mundo que sí que es posible hacer un cortometraje utilizando única y exclusivamente este programa. **Por Daniel Martínez Lara**, Director, Ganador del Goya® a Mejor Cortometraje en 2016 por *Alike*. Asesor de desarrollo de la herramienta Grease Pencil para Blender. Docente de su escuela de animación, Pepe School Land, crea sus propios cortometrajes y diseña y desarrolla herramientas de animación como Blender Grease Pencil y EasyRigging. **Proyectos destacados:** *Alike*, *Hero*, *Planet 51*, *La gran aventura de Mortadelo* y *Filemón*. También ha trabajado en publicidad y en series de animación para compañías como Ilion Animation Studios, Pyro Studios, REM Infográfica o Furia Digital, entre otras.

- «**Mi experiencia como lead animator en estudios como Dreamworks, Illumination Mac Guff, Kandor Graphics, Skydance o Fortiche Productions**», de 17:00 a 18:00 h. Idioma: español. Patrocinada por Fortiche. La figura del *Lead animator* es la de capitán del equipo en un estudio de animación, ya sea en cine, televisión o desarrollo de juegos, con doble función: crear y motivar. A través de sus trabajos, Terreux desvelará algunas herramientas de las que se ha valido para funcionar simultáneamente como animador, supervisor y gerente de proyectos. **Por Rémy Terreux**. *Lead animator*. Graduado en CG, animación y *matte painting* por la ESMA. Dreamworks, Illumination Mac Guff, Kandor Graphics, Skydance, Fortiche Productions. **Proyectos destacados:** *Shrek 4 Forever After*, *Madagascar 3*, *Puss in Boots*, *El parque mágico*, *Sing*, *Despicable Me 3*, serie animada *Arcane*. Y cinemáticas de los vídeos musicales *League of Legend*.

- «**The Process of Visual Arts: conversation with master of VFX Eli Jarra & Roger Kupelian**», de 18:15 a 19:15 h. Idioma: inglés. Patrocinada por Universidad Europea. Explorando los secretos de las creaciones digitales de algunas de las grandes superproducciones de Hollywood. Escenas alucinantes que no podrían existir de otra manera; paisajes, escenarios y acciones que sorprenden por su espectacularidad con la creación de nuevos e increíbles mundos gracias a los efectos visuales.

**Eli Jarra**. *VFX supervisor*. Think VR. Galardonado artista de efectos visuales y exitoso supervisor. Ha trabajado extensamente en televisión y en cine. Su trabajo en *Smallville* recibió múltiples nominaciones a los premios VES (Visual Effects Society). Miembro de la Sociedad de Efectos Visuales, Academia de Artes y Ciencias de Televisión. **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*. Actualmente, también trabaja desarrollando contenidos para Oculus Rift.

**Roger Kupelian**. *Matte painter*, *concept artist*. Especialista en crear entornos y estructuras digitales imposibles de filmar en su ubicación original o de elevadísimo coste: desde la superficie de Marte hasta las montañas de Mordor. **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*. En la actualidad está finalizando su proyecto más personal, *East of Byzantium: War ands and Warrior Saints*.

- «**Livonia: Making A Large Game World for Arma 3 and DayZ**», de 19:30 a 20:30h. Idioma: inglés. Patrocinada por Centro Checo. Descubriendo el proceso de creación de *Livonia*, el

nuevo entorno geográfico para *Arma 3* y *DayZ* lanzado en 2019. Desde los primeros pasos experimentales hasta el entorno pulido y adaptado para satisfacer la experiencia de la historia y las expectativas de los clientes. Los métodos utilizados por Bohemia Interactive para construir mundos de juego combinando autenticidad y juego; los distintos departamentos, y las lecciones claves aprendidas durante el proceso.

**Estudio Invitado: Bohemia Interactive. Ivan Buchta. Creative Director. Proyectos destacados de Bohemia Interactive:** *Vigor, Argo, Day Z, Arma 3 DLC (Malden, Jets, Tac-Ops, Laws of War, Tanks, Warlords, Contact)*, Take On series.

**Bohemia Interactive.** Fundada en 1999, Bohemia Interactive lanzó su primer título reconocido *Arma: Cold War Assault*, (2001), titulado originalmente *Operation Flashpoint: Cold War Crisis*. Vendió más de 1.2 millones de copias, ganó múltiples premios de la industria y fue elogiado tanto por críticos como por jugadores. Aprovechando este filón, lanzaron la popular expansión *Arma: Resistance* en 2002. En 2007, tras varios lanzamientos, en 2007 llega *Arma*, primer lanzamiento independiente de la productora. Tras ello, el estudio se alía con dos desarrolladores de videojuegos checo: Altar Games y Black Element Software para el lanzamiento de *Arma: Queens Gambit* y *Arma 2*, convirtiéndose este último en la gran apuesta del estudio, con el que ha sacado diversas expansiones como *Arma 2: Operation Arrowhead*; *Arma 2: British Armed Forces*; *Arma 2: Private Military Company*, y *Arma 2: Army of the Czech Republic*. En 2013, lanza las versiones alpha y beta de *Arma 3*, involucrando a los propios jugadores en el desarrollo del videojuego. Son también los responsables de *DayZ*, un proyecto interactivo que logró vender cerca de dos millones de copias en Steam en los cuatro primeros meses de lanzamiento. La compañía ha desarrollado dos motores de videojuegos, Real Virtuality y Enforce. Actualmente, celebran su vigésimo aniversario.

- «**The Surreal Worlds of Amanita Design**», de 21:00 a 21:30 h. Idioma: inglés. Patrocinada por Centro Checo. Amanita Design se inspira en los bosques y la mitología checa para crear mundos irreales con atmósferas interactivas cargadas de detalles y belleza. **Lukáš Kunc**, PR & production de Amanita Design, mostrará el universo artístico en el que reside la originalidad de este estudio independiente de videojuegos que triunfa con cada nuevo proyecto y que consigue pulir hasta el más mínimo detalle de sus creaciones. Entre ellas, la saga *Samorost*, *Machinarium*, *Botanicula* o *Chuchel*. **Amanita Design**, compañía checa desarrolladora de videojuegos independientes, fundada en 2003 por Jakub Dvorský, ha desarrollado varios videojuegos ganadores de Premios Webby como juegos educativos, minijuegos y publicidad, creados todos ellos usando Adobe Flash.

- «**Music for Video Games: Creative process in music and audio production**», de 21:30 a 22:15 h. Idioma: inglés. Patrocinada por Centro Checo. Incluye concierto. ¿Cómo se compone la música de los videojuegos? Tomasz Dvorak explica y comparte su punto de vista sobre el proceso de creación. La experiencia interactiva de los videojuegos permite al jugador manejar el destino del personaje, introducirse en su piel y guiarlo. Esta interactividad y la participación directa afectan al modo en que se plantea la composición de la banda sonora. La actividad comenzará con una breve introducción de su trabajo para luego entrar en materia con ejemplos prácticos. **Tomasz Dvorak**, «Floex», es compositor musical, músico, productor, DJ y artista multimedia. Ampliamente conocido por su trabajo con el estudio de juegos independientes Amanita Design. **Proyectos destacados:** *Samorost 2 Soundtrack*, *Machinarium Remixed*, *Machinarium Soundtrack*, *Zorya*, *Gone*, *Samorost 3 Soundtrack*. *Machinarium* (2008) ganó el premio a la mejor banda sonora de PC Gamer para ese año.

## DOMINGO, 17 DE MAYO

- «**Revisión de portfolio: Saltar el muro. Consejos para afrontar una entrevista de trabajo**», de 10:00 a 11:00 h. Idioma: español. Patrocinada por ESDIP. Un buen portfolio es la mejor arma de presentación para cualquier artista, ya sea de ilustración, animación, modelado, fotografía, diseño gráfico o cualquier otra disciplina artística. Los consejos más útiles para crear un buen portfolio incluyendo algunos ejemplos de la mano de **Igor Heras**, Ilustrador, *concept artist* que comenzó su formación en ESDIP y cuenta con más de diez años de experiencia en el mundo de los videojuegos. Konami, Nintendo, Social Point, Monster Pit Studio. Actualmente trabaja para la compañía Monster Pit, estudio de ilustración y *concept art*, ubicado en las instalaciones de ESDIP, que ofrece servicios de *outsourcing* en *concept art*, diseño de personajes, desarrollo visual y dirección de arte en las industrias del entretenimiento (videojuegos, juegos de mesa, cine, publicidad, editorial...). **Proyectos destacados:** *Castlevania Lords of Shadow II, Castlevania Mirror Of Fate and Runaway: A Twist of Fate.*

- «**Acting en Animación. Cómo hacer creíbles tus personajes animados**», de 11:15 a 12:15 h. Idioma: español. Patrocinada por U-tad. Grabar una referencia y lograr un buen *acting* es siempre un reto para un animador. Un concepto complejo que supone el desarrollo psicológico del personaje de manera que transmita su esencia más allá del movimiento. En esta *master class*, descubriremos los aspectos imprescindibles para conseguirlo. **Por Christian Dan Bejarano**, *Animation supervisor*. Supervisor de animación en Skydance, Christian Dan Bejarano es profesor y director del máster de animación en U-tad, *Blogger* en Arte y Animación. Miembro de la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España. Skydance Productions, The SPA Studios, The Frank Barton Company. **Proyectos destacados:** *Futbolín, Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo, El parque mágico.* Actualmente, se encuentra inmerso en la producción *Dragonkeeper*.

- «**Pintando con luz: el arte de la iluminación**», de 12:30 a 13:30 h. Idioma: español. Patrocinada por U-tad. El diseño de iluminación en las producciones audiovisuales es esencial de cara a su resultado final y clave para conseguir transmitir emociones y mensajes adicionales al guion. Los personajes podrán cambiar de apariencia física y, por tanto, transmitir distintas sensaciones en función de la iluminación aplicada. Descubriremos qué elementos y técnicas nos ayudan a crear imágenes estéticamente agradables y que son aplicables tanto al cine de imagen real y animación como a la ilustración o la pintura. **Por Edu Martín**, *GC Supervisor*, artista digital especializado en animación de gráficos por computadora con 20 años de experiencia. Ha trabajado en una amplia diversidad de proyectos en España, Islandia, Australia y EE. UU. Ha formado parte del equipo de los dos títulos de Pixar: *Brave* y *Cars 2*. Compañías Skydance, Pixar, Animal Logic, Ilion Animation Studios. **Otros proyectos destacados:** *El parque mágico, Ga'Hoole, la leyenda de los Guardianes.*

- «**David Benzal, el trabajo del concept artist en Juegos de Tronos y Love, Death and Robots**», de 17:00 a 18:00h. Idioma: español. Patrocinada por CESUR. El arte conceptual o desarrollo es la disciplina con la que mostrar todo el potencial de un proyecto. Se trata del diseño inicial utilizado para desarrollar el estilo, el *look and feel* del proyecto, ya sea películas de animación, acción real o videojuegos. Combina aspectos de dibujo, ilustración y diseño. De la mano de **David Benzal**, quien ha trabajado en títulos tan importantes como ya la mítica *Game of Thrones* o la premiada *Love, death and robots*, conoceremos el trabajo de inspiración que desarrollan los *concept artist* y cómo lo realizan.

Con **otros proyectos destacados** como *Ghost Recon* y *Jurassic World*, y más de veinte años de experiencia trabajando en proyectos de compañías como Sony PlayStation, Fuji Television, HBO, Ubisoft, The Walt Disney Company, Netflix, Grupo Planeta, Universal Pictures, David Benzal ha recibido numerosos premios e importantes reconocimientos de la industria. Tal es así

que será uno de los 40 ilustradores para el libro conmemorativo de los Cuarenta años de *Alien, el octavo pasajero, 40 años 40 artistas*.

- **«From Ghibli to Walt Disney Animation Studios»**, de 18:15 a 19:15 h. Idioma: inglés. Patrocinada por L'idem. Abordaremos en profundidad los detalles de la profesión, los flujos y procesos de trabajo en la animación 2D, *Layout* y *Concept Artist* con la prestigiosa artista **Aya Suzuki**, *Animation Artist, Layout* y *Concept Artist*, **en películas como** las nominadas al Óscar® *El viento se levanta* y *El ilusionista*, *Los niños lobos*, *La isla de los Perros* o *Aladdin* (live action). Aya explicará, con ejemplos prácticos, cómo aterrizó en cada proyecto. Suzuki cuenta con una dilatada carrera profesional internacional de más de 15 años en el mundo de la animación, prestando sus servicios a estudios como Ghibli, Walt Disney Animation, Passion Pictures, Warner Bros. Entertainment o Netflix.

- **«The making of The Remedy, Daniel Peixe's first VR short film»**, de 19:30 a 20:30h. Idioma: inglés. Daniel Peixe, animador e ilustrador, desvela los detalles de su última producción *The Remedy*, primer cortometraje, cómic animado, enteramente realizado en realidad virtual para la aplicación Quill de la plataforma Oculus de Facebook. Sus inspiraciones y curiosidades en el proceso de creación en un ambiente totalmente nuevo, tanto desde el punto de vista creativo como tecnológico. El mallorquín **Daniel Peixe**, escritor, director y creador de *The Remedy*, es animador e ilustrador de personajes en Walt Disney Animation Studios con veinte años de experiencia como animador tradicional 2D y CGI en una variedad de proyectos y ubicaciones en todo el mundo. **Proyectos destacados:** *The Remedy*, *Tangled*, *Frozen: una aventura de Olaf*, *Lazy Actress*, *Big Hero 6*, *Zootrópolis*, *Moana*, *¡Rompe Ralph!*, *Paperman*, *Frozen*, *Enredados para siempre*; y *Planet 51* con Walt Disney Animation Studios, Ilion Animation Studios, Keytoon Animation Studio o BFC entre otros.

- **«The profession of VFX, a borderless journey»**, de 21:00 a 22:00h. Idioma: inglés. Patrocinada por Escav. Carolina Jiménez contará qué fue lo que la impulsó a dedicarse a los VFX (efectos visuales), y qué estudió para dedicarse a ello. Explicará cuáles fueron sus primeros pasos, cómo fue su salto a la industria internacional del cine y cuál ha sido su experiencia trabajando en grandes estudios y a las órdenes de grandes directores. Explicará qué es lo que buscan los estudios de animación y VFX a la hora de contratar a alguien, cómo montar y mover una *demo reel* para conseguir trabajo y los requisitos y dificultades al trabajar en otros países. **Carolina Jiménez**, *lead layout artist*, que puede presumir de haber trabajado a las órdenes de Ridley Scott, George Miller, Peter Jackson o Tim Burton, y en grandes compañías como *ScanlineVFX*, *Double Negative*, *Weta Digital* o *MPC*. **Ha trabajado en** la producción completa de la trilogía de *El Hobbit*, *La Liga de la Justicia*, o éxitos de Marvel como *Ant-man* y *la Avispa* o *Los Guardianes de la Galaxia*, y ha vivido en Australia, Londres, Nueva Zelanda, residiendo actualmente en Vancouver, Canadá.

Con todo, **esta edición extraordinaria de Animayo**, situará la isla de Gran Canaria, su capital Las Palmas de Gran Canaria y España 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». Un festival de Canarias al mundo en el que, a día de hoy, cuenta ya con **miles de inscripciones también desde países como** India, Mexico, Colombia, Argentina, Brasil, Perú, Reino Unido, Estados Unidos, Francia, Alemania, Canadá, Chile, Venezuela o Dinamarca.

### Enlaces a notas de prensa anteriores que amplían información de esta:

- NP sobre programación de paneles o mesas de expertos y debates en <https://www.animayo.com/?accion=news3&id=175>
- NP sobre todas las 57 estrellas invitadas en <https://www.animayo.com/?accion=news3&id=176>
- NP sobre becas Animayo en <https://www.animayo.com/?accion=news3&id=174>

### 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 podrá 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:

