



# **Éxito arrollador de Animayo Virtual Más de 18.000 inscripciones totales en el arranque del Primer Festival Virtual de Animación del mundo**

- **Animayo marca un hito en la historia de los festivales de animación y efectos visuales con el exitoso lanzamiento mundial de su plataforma 100% virtual.**
- **Avatares personalizables, avanzada tecnología 3D, herramientas de voz en tiempo real, capacidades de interacción e intercomunicación entre los avatares en espacios virtuales sin necesidad de gafas específicas, entre las cualidades de la plataforma 100% virtual del festival Animayo.**
- **Animayo Gran Canaria 2020 muestra su lado más solidario ante el Covid-19: congela la venta de**

**entradas asignando pases directos e incrementa sus Becas al Talento hasta en más de 500.000 €.**

- **57 estrellas internacionales invitadas de 14 países con numerosos reconocimientos de la industria: nominaciones y premios Oscar®, Annie, Emmy, Lovie Awards, Art Directors Guild of America, Visual Effects Society (VES), ZBrush Live Sculpt-Off, International Media Award, Google best, International Travel & Tourism Award o Inspirational...**
- **Miles de inscripciones, también desde países como Estados Unidos, Francia, Alemania, Reino Unido, Dinamarca, India, Mexico, Colombia, Argentina, Brasil, Perú, Reino Unido, Canadá, Chile o Venezuela, además de España.**
- **En su segundo fin de semana, días 16 y 17 de mayo, se celebrarán 15 *master class* también de acceso gratuito y sin aforo limitado previa inscripción en la web del Festival.**

El Primer Festival de animación, efectos visuales y videojuegos del mundo realizado en plataforma 100% virtual, la decimoquinta edición de Animayo Gran Canaria, arrancó este fin de semana con un éxito arrollador.

Entre las **más de 18.000 inscripciones recibidas**, cifra que previsiblemente continuará en ascenso pues el plazo a las *master class* del próximo fin de semana continúa abierto y sin límite de aforo, más de 8.300 se recibieron para participar en los paneles o mesas de expertos y debates de las dos primeras jornadas. De todas estas, 1.246 inscritos fueron los afortunados que pudieron conseguir plaza pues se trataba de unas actividades con aforo limitado. Las solicitudes llegaron de numerosos países alrededor del mundo con inscripciones desde países como Reino Unido, Estados Unidos, Francia,

Alemania, Dinamarca, Canadá, India, Chile, Venezuela, México, Colombia, Argentina, Brasil o Perú, además de España.

Y es que si bien Animayo "se caracteriza por ser un festival vanguardista", el inicio de esta edición ya ha marcado un hito en la historia de los festivales de animación con el exitoso lanzamiento de este **modelo mundialmente inédito**. Avatares personalizables, avanzada tecnología 3D, espacios 100% virtuales sin necesidad de gafas específicas, herramientas de voz en tiempo real, agilidad de conexión al sistema, capacidades de interacción y con intercomunicación entre los avatares, son algunos aspectos del conjunto de **herramientas de esta plataforma 100% virtual de Animayo**. Una gran innovación tecnológica que sitúa la isla de Gran Canaria, su capital Las Palmas de Gran Canaria y, por ende, a España, en el epicentro de la industria audiovisual a nivel mundial.

Apenas unas horas antes de su comienzo, el pasado sábado día 9, los fieles seguidores de Animayo recibían las instrucciones para su acceso a las mesas de expertos y debates. Tal había sido la expectativa generada por esta nueva plataforma 100% virtual del Festival, que se llegaron a recibir hasta **más de 5.000 solicitudes de inscripción en algunas de las actividades** aún tratándose de dos primeras jornadas con plazas limitadas.

Así lo había anunciado la organización de Animayo cuando en el comienzo de la crisis generada por la Covid-19, y con un trabajo de producción acumulado de más de diez meses, no solo decide no suspender sino que sabe ver el 'marco' para ultimar esta plataforma 100% virtual en la que venía trabajando tiempo atrás. Un modelo sin precedentes en este tipo de festivales y en el que, más que nunca, Animayo potenciaría la interacción directa entre público, participantes y maestros en tiempo real, a nivel internacional y sin salir de casa. Y aún más: había congelado la venta de entradas ya en curso (el pase global del festival ascendía a 150 euros), y en un nuevo paso de conciencia social que tomó la organización junto con sus patrocinadores principales y colaboradores, incrementó 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 tanto en la modalidad *on line* como presencial, tales como U-tad, ESDIP, ESCAV, L'Idem, Universidad Europea, Cesur o ArtHeroes, a cuyos directivos Animayo agradece su inestimable colaboración para alcanzar este cuantioso incremento en estudios e importe total de dichas becas. *«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.

La respuesta ante esta edición extraordinaria de Animayo, 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, reconvertida en el Primer Festival 100% Virtual, tampoco se hizo esperar por parte de sus invitados y Animayo incrementó su número de ponentes en un 70% con respecto a la edición anterior.

Así, «con innovación tecnológica, capacidad creativa, buena disposición y afán de superación», arrancó Animayo Gran Canaria 2020. Con **57 estrellas invitadas de la industria procedentes de 14 países** que compartieron sus conocimientos y experiencias en los **8 paneles y 2 debates** programados en este primer fin de semana del Festival en los que sus ponentes compartieron conocimientos y experiencias en 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.

Cada uno de ellos, estuvo moderado 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 de Zoom Net, programa de Televisión Española. [Nota de prensa invitados y programa completo de paneles y debates: <https://www.animayo.com/?accion=news3&id=175>]

Entre los **títulos** de las mesas de expertos o paneles: «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*» o «*Insights of VFX by the Magicians of the Industry*».

Además, se celebraron dos **debates virtuales** acerca de temas de gran calado. De una parte, 'Las mujeres en la industria de la animación, efectos visuales y videojuegos', moderado por **Rocío Ayuso**, y de otra 'El peso de la narrativa en los videojuegos', moderado por Manuel González.

Como decimos, una estudiada programación a cargo de unos **ponentes, estrellas de la industria**, 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.

Esta edición extraordinaria de Animayo Gran Canaria 2020 **continúa su programación este próximo fin de semana, días 16 y 17 de mayo**, con actividades en *streaming* y sin aforo limitado. Serán **15 master class**, revisiones de portfolios y becas al talento por más de 500.000 euros. Igualmente, las inscripciones -a través de la web de Animayo-, son de carácter gratuito. Cuantas personas deseen participar, podrán inscribirse hasta la medianoche del próximo viernes día 15.

Las **clases magistrales** también estarán **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, Fútbolín, 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 estas 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...

[Nota de prensa invitados y programa completo de master class, revisiones de portfolios y becas al talento por más de 500.000 euros: <https://www.animayo.com/?accion=news3&id=177>]

Hablamos de uno de los programas más sobresalientes e innovadores de la industria audiovisual, cine de animación, efectos visuales y videojuegos, **una de las pocas industrias que se mantiene activa y con visión de futuro** en el panorama actual, que ha sido posible también gracias 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 el programa Canarias Crea del Gobierno de Canarias.

«*Ganando el pulso a las adversidades*», Animayo Gran Canaria 2020, ya el Primer Festival de animación, efectos visuales y videojuegos del mundo realizado en plataforma 100% virtual en su decimoquinta edición, aún nos traerá **actividades on line los días 22 y 23 de mayo** con la selección del **Jurado Internacional de la Sección Oficial Internacional a Concurso** con visualización y votación mediante plataforma *on line* de la web [www.animayo.com](http://www.animayo.com). Los premiados se darán a conocer el día 29 de mayo. Y, por último, que no menos importante, 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.

**Enlace vídeo resumen fin de semana (HD):**

[https://www.dropbox.com/s/nlhpix4cqip9rbu/Resumen%20Animayo%20Paneles%20Prrensa\\_PRORES422.mov?dl=0](https://www.dropbox.com/s/nlhpix4cqip9rbu/Resumen%20Animayo%20Paneles%20Prrensa_PRORES422.mov?dl=0)

**Trailer Animayo 2020:**

[https://www.dropbox.com/sh/d05lf6og1g0dv09/AAC-Jbk9ehegk\\_UxVdpCel-ta?dl=0](https://www.dropbox.com/sh/d05lf6og1g0dv09/AAC-Jbk9ehegk_UxVdpCel-ta?dl=0)

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

- 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**

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

**USUARIO:** prensa\_2019

**CONTRASEÑA:** animayofest\_2019

**Con estas claves podrá descargar rápidamente:**

- Tráiler Animayo 2020 para televisiones.
- 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 nuestras estrellas invitadas.

Dirige y produce:



Patrocinadores principales:



Patrocinadores:



Colaboradores:



Colaboradores:



Colaboradores:

