



Animayo 2020 desafiando al Covid-19 logra casi 22.000 inscripciones a las master class de su segundo fin de semana

- ! Desafiando las limitaciones derivadas de la pandemia mundial por el Covid-19 con la cultura audiovisual más puntera como recurso.**
- ! En su 15ª edición, Animayo marca un hito en la historia de los festivales de animación y efectos visuales con el exitoso lanzamiento mundial de la plataforma 100% virtual, y la prensa internacional se hace eco.**
- ! En su segundo fin de semana, días 16 y 17, celebró 15 *master class* en *streaming* en las que participaron 57 estrellas invitadas de 14 países llegando miles de inscripciones desde países como India, Reino Unido, Francia, Alemania, Dinamarca, Rusia, México, Colombia, Argentina, Brasil, Perú, Estados Unidos, Canadá, Chile, Venezuela o República Checa, además de España.**
- ! Los días 22 y 23 de mayo, proyecciones privadas en online con la selección del Jurado Internacional**

de la Sección Oficial Internacional a Concurso cuyo Gran Premio obtendrá un pase directo a la preselección de los Premios Óscar® en la categoría de Mejor Cortometraje de Animación.

Desafiando las limitaciones derivadas de la pandemia mundial a causa del nuevo coronavirus Covid-19, con la cultura audiovisual más puntera como recurso, con capacidad de adaptación y la excelencia que le caracteriza, la **decimoquinta edición de Animayo**, reconvertida en el Primer Festival 100% Virtual, un hito ya en la historia de los festivales de animación, continuó su exitosa andadura este fin de semana con una programación en formato streaming, profundizando en uno de sus ejes principales: **la formación**. Así, este sábado y domingo se celebraron **15 master class a cargo de expertos nacionales e internacionales de la animación, los efectos visuales (VFX) y los videojuegos**, alcanzando hasta el momento nada menos que **21.923 inscripciones** totales.

El esfuerzo de la organización para no cancelar, como desafortunadamente ha ocurrido en la mayor parte de la convocatoria cultural, trajo consigo su reinención en tiempo récord al adelantar el lanzamiento de este modelo mundialmente inédito de plataforma enteramente virtual en tiempo real, alcanzando con ello **nuevos mercados geográficos** y situando la isla de Gran Canaria, su capital, y, por consiguiente, a España, en el epicentro de la industria audiovisual a nivel global. Tal es así que el aumento exponencial de participación en Animayo ha implicado **miles de solicitudes procedentes de países como** India, Reino Unido, Francia, Alemania, Dinamarca, Rusia, México, Colombia, Argentina, Brasil, Perú, Estados Unidos, Canadá, Chile, Venezuela o República Checa.

Y no solo la participación ha experimentado un aumento exponencial. Animayo Gran Canaria 2020, que ya congelara su venta de entradas otorgando pases directos al Festival al comienzo de esta crisis, en un paso más de "conciencia social" junto con sus patrocinadores principales y colaboradores, y en atención a lo que es el corazón de Animayo, incrementó el importe total de sus Becas al Talento hasta en **más de 500.000 euros**, convocatoria esta que continúa abierta previa inscripción gratuita en su web para acceder a un variado abanico de estudios en universidades y escuelas, nacionales e internacionales, de primerísimo nivel.

Así, eliminando barreras físicas, potenciando el quédate en casa, garantizando la interacción directa entre público, participantes y maestros, el pasado sábado y domingo se desarrollaron las célebres clases magistrales de marcado espíritu motivacional de Animayo. Sin límite de aforo, y en esta ocasión en *streaming*, las **15 master class**, 7 de ellas en inglés, estuvieron **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*.*

Son, en su totalidad, **57 estrellas invitadas procedentes de 14 países**, -Animayo también incrementa este año el número total de ponentes en un 70 por ciento -, de los que, empezando por el **sábado día 16**, y por orden de intervención, fueron: **«Consejos y procesos de un animador tradicional. El 2D»**, por **Iván Carmona**, supervisor de animación y embajador internacional de ToonBoom Harmony. Confundador de Sunshine Animation Studio. Otros proyectos destacados: Movistar+, *Hi, I'm New (ESDIP Animation Studio)*. Actualmente, desarrolla tráileres y cinemáticas para videojuegos. (Patrocinada por ESDIP). **«Character modeller en el cine fantástico para El Hobbit, Iron man, Los Vengadores, Ready Player One y Aquaman»**, por **Rafa Zabala**, *Senior modeller*. Escultor digital y diseñador, creador de personajes y criaturas 3D con papeles relevantes como 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*. Otros proyectos destacados: *Aquaman, Ready Player One, Bumblebee, Los Vengadores: Infinity War, League of Legends, Iron man 3, Man of Steel, Clash of Clans*. Ha trabajado para estudios como ILM, Weta Digital o Psyop. En 2016 funda su propio estudio de 3D, *Rafa Zabala Studio*. (Patrocinada por CESUR). **«¿Se puede hacer una película enteramente con Blender? Explorando la herramienta y todas sus posibilidades»**, 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*, creador de sus propios cortometrajes y diseñador y desarrollador de herramientas de animación como *Blender Grease Pencil* y *EasyRigging*. Otros proyectos destacados: *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. (Patrocinada por *Pepe School Land*). **«Mi experiencia como lead animator en estudios como Dreamworks, Illumination Mac Guff, Kandor Graphics, Skydance o Fortiche Productions»**, por **Rémy Terreaux**. *Lead animator*. Graduado en CG, animación y *matte painting* por la ESMA. *Dreamworks, Illumination Mac Guff, Kandor Graphics, Skydance, Fortiche Productions*. Entre sus 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*. (Patrocinada por *Fortiche*). **«The Process of Visual Arts: conversation with master of VFX Eli Jarra & Roger Kupelian»**, explorando secretos de algunas creaciones digitales de las grandes superproducciones de Hollywood gracias a los efectos visuales. **A cargo de Eli Jarra, VFX supervisor**. Think VR. Galardonado

artista de efectos visuales y exitoso supervisor en cine y televisión. 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. Otros 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, desarrollando también contenidos para Oculus Rift. **Y a cargo de Roger Kupelian, Matte painter, concept artist.** Especialista en crear entornos y estructuras digitales imposibles de filmar en su ubicación original o por su 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, finalizando su proyecto más personal, *East of Byzantium: War and Warrior Saints*. (Patrocinada por Universidad Europea). **«Livonia: Making A Large Game World for Arma 3 and DayZ»**, por Ivan Buchta del estudio invitado Bohemia Interactive. 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, 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. Otros lanzamientos: *Arma: Resistance* (2002), *Arma* (2007); con los desarrolladores de videojuegos checo Altar Games y Black Element Software, *Arma: Queens Gambit* y *Arma 2*, entre otros; versiones alpha y beta de *Arma 3* (2013), y responsables de *DayZ*, proyecto interactivo con cerca de dos millones de copias vendidas en Steam en los cuatro primeros meses de lanzamiento. La compañía ha desarrollado dos motores de videojuegos, Real Virtuality y Enforce. (Patrocinada por Centro Checo). **«The Surreal Worlds of Amanita Design»**, por Lukáš Kunce, PR & production de Amanita Design. Proyectos destacados: saga *Samorost*, *Machinarium*, *Botanicula* o *Chuchel*. **Amanita Design**, compañía checa desarrolladora de videojuegos independientes, fundada en 2003 por Jakub Dvorský, ganadores de Premios Webby como juegos educativos, minijuegos y publicidad. (Patrocinada por Centro Checo). **«Music for Video Games: Creative process in music and audio production»**, sobre cómo componer la música de los videojuegos. La interactividad y la participación directa del jugador afectan al modo en que se plantea la composición de la banda sonora. **Por Tomasz Dvorak, «Floex»**, 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. (Patrocinada por Centro Checo).

El **domingo día 17**, también por orden de participación, tuvieron lugar las siguientes *master class*: **«Revisión de portfolio: Saltar el muro. Consejos para afrontar una entrevista de trabajo»**, por Igor Heras, ilustrador, *concept artist* que comenzó su formación en ESDIP y 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. Proyectos destacados: *Castlevania Lords of Shadow II*, *Castlevania Mirror Of Fate and Runaway: A Twist of Fate*. (Patrocinada por ESDIP). Un buen portafolio es la mejor arma de presentación para cualquier artista, sea de ilustración, animación, modelado, fotografía, diseño gráfico o cualquier otra disciplina artística. **«Acting en Animación. Cómo hacer creíbles tus personajes animados»**, por **Christian Dan Bejarano**, *Animation supervisor*. Supervisor de animación en Skydance. 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, inmerso en la producción *Dragonkeeper*. (Patrocinada por U-tad). **«Pintando con luz: el arte de la iluminación»**, 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*. (Patrocinada por U-tad). **«David Benzal, el trabajo del concept artist en Juegos de Tronos y Love, Death and Robots»**, la disciplina con la que mostrar todo el potencial de un proyecto ya sea películas de animación, acción real o videojuegos. Combina aspectos de dibujo, ilustración y diseño. **A cargo de David Benzal**, con títulos tan importantes como ya la mítica *Game of Thrones* o la premiada *Love, death and robots*, y 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. Ha recibido numerosos premios e importantes reconocimientos de la industria; será uno de los 40 ilustradores para el libro conmemorativo de los Cuarenta años de *Alien, el octavo pasajero, 40 años 40 artistas*. (Patrocinada por CESUR). **«From Ghibli to Walt Disney Animation Studios»**, detalles de la profesión, los flujos y procesos de trabajo en la animación 2D, *Layout* y *Concept Artist a cargo de la destacada artista del estilo anime 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). 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. (Patrocinada por L'idem). **«The making of The Remedy, Daniel Peixe's first VR short film»**, Daniel Peixe, animador e ilustrador, desvela los detalles de su última producción *The Remedy*, primer cortometraje realizado enteramente en realidad virtual para la aplicación Quill de la plataforma Oculus de Facebook. **Por 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 variedad de proyectos y ubicaciones en todo el mundo. Otros proyectos destacados: *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»**, por **Carolina Jiménez**. Qué 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*, ha 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*. También 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*. (Patrocinada por Escav).

Estas fueron las 15 clases magistrales, que sumadas a los 8 paneles y 2 debates del primer fin de semana de Animayo 2020, han supuesto una nueva oportunidad para descubrir, aprender e implementar conocimientos en numerosas áreas de una industria que, a día de hoy, no solo se mantiene activa sino que proyecta todo un futuro en lo que a salidas profesionales, también a nivel internacional, se refiere. En su conjunto, **uno de los programas más sobresalientes e innovadores de la industria** en esta edición extraordinaria de Animayo Gran Canaria 2020 más vanguardista y solidaria que nunca como también da fe la **repercusión en numerosos medios de prensa** de Estados Unidos e incluso en la televisión europea. 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 el programa Canarias Crea del Gobierno de Canarias.

El Festival continúa con su programación y los próximos **días 22 y 23 de mayo**, se celebrarán actividades *on line*, 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 (los premiados se darán a conocer el 29 de mayo). Y es que Animayo es el 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, por lo que el corto que se alce con el Gran Premio del Jurado Internacional obtendrá el pase directo a la preselección del Óscar® al Mejor Cortometraje de Animación además de un premio en metálico. Y finalmente, llegará su **programa presencial** en el último trimestre del año y que será dado 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).

- Trailer Animayo 2020 (HD):

https://www.dropbox.com/sh/d05lf6og1g0dv09/AAC-Jbk9ehgek_UxVdpCel-ta?dl=0

- Enlace vídeo resumen Avatares, realidad virtual (HD):

https://www.dropbox.com/s/nlhpix4cqip9rbu/Resumen%20Animayo%20Paneles%20Prensa_PRORES422.mov?dl=0

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

NP sobre el exitoso arranque de Animayo Virtual: <https://www.animayo.com/?accion=news3&id=178>

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 (HD).
- Resumen primer fin de semana, Animayo Virtual (HD):
- Cartelería Animayo 2020 (ver Zip adaptaciones).
- Fotos de jurados e invitados/ponentes Animayo Gran Canaria 2020.
- Carteles generales de títulos en los que han trabajado nuestros artistas.
- Fotos primer fin de semana, Anmayo Virtual.

Dirige y produce:



Patrocinadores principales:



Patrocinadores:



Colaboradores:



Colaboradores:



Colaboradores:

