



## **Animayo concluye su 15ª edición celebrando el 100% de su programa adaptando sus formatos al devenir de la Covid-19**

- **Animayo Gran Canaria celebra el total de las actividades pospuestas al último trimestre de 2020 aplazadas en mayo por el confinamiento.**
- **Animayo suma 3.265 participantes totales solo en sus actividades para escolares.**
- **Proyecciones para Escolares de Primaria y elección del Mejor Cortometraje Infantil de 'Mi Primer Festival'; Experiencia Decide tu Futuro para Secundaria; Proyecciones para Escolares de Secundaria; estreno de los cortometrajes del Sistema Educativo Animayo hechos por niños para niños; estreno presencial del Palmarés 2020, y su sección dedicada a los videojuegos con un Especial sobre la industria en la República Checa, son las actividades realizadas en el último trimestre 2020.**

Animayo Gran Canaria finalizó su 15ª edición con el 100 % de todas sus actividades celebradas tras posponerse en mayo una parte de su programa debido al confinamiento decretado para evitar la expansión de la Covid-19.

Así, adaptándose una vez más al actual contexto sanitario, **durante el último trimestre del recién despedido 2020, Animayo celebró** sus actividades programadas para escolares, llevó a cabo el estreno presencial del Palmarés 2020, estrenó un Especial sobre la industria de los Videojuegos en la República Checa y estrenó los Cortometrajes del Sistema Educativo Animayo 2020.

Por su parte, la sección de **videojuegos**, celebrada desde el **22 de octubre hasta el 22 de diciembre**, con **518 inscritos** ya en la jornada de apertura, contó con el estreno de un Especial online centrado en esta importante industria en la República Checa, uno de los baluartes de los videojuegos en Europa donde el sector ha crecido hasta alcanzar los 100 millones de euros. Y es que este medio de entretenimiento que genera hasta tres veces más ingresos que la industria cinematográfica, ha dejado de ser un producto exclusivamente juvenil encontrando actualmente su principal consumidor en personas con una media de 34 años. Animayo ha ido atestiguando el crecimiento del sector en cada una de sus ediciones y siendo conocedor, además, de sus salidas profesionales, con la colaboración de la Embajada de la República Checa en Madrid, creó para su 15ª edición este especial donde se dio a conocer de cerca a 4 de los 60 estudios y desarrolladores de videojuegos más destacados de la República Checa con 4 master class:

**'Charles Games: Attendant 1942: Challenges of Making Historically Accurate Video Game'**, a cargo de **Vít Sisler**, con proyectos destacados como *Silicomrades*, *The Legend of the Spirit Bird*, *Svoboda 1945* y el mencionado *Attendant 1942*, videojuego histórico ambientado en la II Guerra Mundial. El *lead game designer* de Charles Games, presentó *Attendant 1942* haciendo un repaso al *making of* del *A Maze Awards* al *Most Amazing Game* en 2018.

**'Warhorse Studio: From Kickstarter to successful release thanks to Content Marketing'**, a cargo de **Jirí Rydl**, con proyectos destacados como *Kingdom Come Deliverance*, videojuego histórico ambientado en la Edad Media de la República Checa. El *Marketing manager* de Warhorse mostró los entresijos del estudio desde su nacimiento y que fue nominado a los Game Crics Awards y Gamescom events para el "Mejor RPG" ganando el premio al "Mejor juego de PC" por el mencionado videojuego.

**'Bohemia Interactive: Livonia: Making A Large Game World for Arma 3 and DayZ'**, a cargo de **Ivan Buchta** con proyectos destacados como *Vigor*, *ARgo*, *DayZ*, *Arma 3 DLC*, (Malden, Jets, Tac-Ops, Laws of War, Tanks, Warlords, Contact), *Take On Series*. El director creativo descubrió el proceso creativo de Livonia, el nuevo entorno geográfico para *Arma 3* y *DayZ* lanzado en 2019 y los métodos utilizados por el estudio para construir mundos de juego grandes y auténticos combinando distintos departamentos y describiendo las lecciones clave aprendidas durante todo el proceso.

**'Amanita Design: Los mundos surreales de Amanita Desing & Musica for Video Games: Creative process in music and audio production'**, a cargo de **Lukás Kunc** (PR & production Amanita Desing) y **Tomasz Dvorak** (compositor musical, músico, productor, DJ, artista multimedia). Entre sus proyectos destacados: *Samorost*, *Rocketman VC*, *Samorost 2*, *The Quest for Rest*, *Questionaut*, *Machinarium*, *Osada*, *Botanicula*, *Samorost 3*, *Chuchel*, *Pilgrims* y *Creaks*. Mientras que Kunc mostró el universo artístico en el que reside la originalidad de este

estudio independiente de videojuegos, Dvorak compartió su punto de vista sobre el proceso de creación de la música para videojuegos.

Como actividad presencial, previa reserva y control de aforo, tuvo lugar el estreno del **Palmarés 2020 proyectado en el CICCA los días 30 y 31 de octubre** con 46 asistentes totales. Un palmarés resultante de los 67 cortometrajes que concursaban a las secciones oficiales de Animayo seleccionados entre más de 1.600 obras visionadas por el festival siendo ***Kapaemahu***, una colaboración entre la educadora y practicante cultural nativa hawaiana Hinalaimoana Wong-Kalu, los activistas cineastas premiados Emmy® y GLAAD Dean Hamer y Joe Wilson, bajo la dirección de animación del nominado a los Óscar® Daniel Sousa (EE.UU., 2020), el cortometraje galardonado como **Gran Premio del Jurado Animayo Gran Canaria 2020**, obteniendo así un pase directo para la Preselección de los premios Oscar® en la categoría de Mejor Cortometraje de Animación ya que Animayo es actualmente el único festival español de animación declarado «Festival Calificador» de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood desde hace tres años.

Y cumpliendo con los más jóvenes seguidores de Animayo, ya desde el mes de octubre y hasta casi finales de diciembre en parte del programa, el festival celebró su **programación para escolares** y alcanzando un total de **3.265 participantes**. Sin duda, unas actividades y experiencias dirigidas a escolares de primaria y secundaria con las que Animayo se mantiene fiel a uno de sus principales ejes: "**plantar una semilla en los más jóvenes de cara a su futuro intentando enseñarles a ver, a hacer y a tener una mente crítica**" como comentara Damián Perea, director, productor y alma máter de Animayo. Así, se han celebrado las Proyecciones para Escolares de Primaria y elección del Mejor Cortometraje Infantil de 'Mi Primer Festival'; Experiencia Decide tu Futuro para Secundaria; Proyecciones para Escolares de Secundaria y el estreno de los cortometrajes del Sistema Educativo Animayo hechos por niños para niños.

En cuanto a los **programas de proyecciones infantiles de Animayo**, pensados para alumnos de primaria y secundaria, señalar que estos están ideados y diseñados para fomentar una mentalidad de convivencia, superación e integración adaptada a los nuevos entornos sociales que vivimos: desde la violencia, la inmigración, la desestructuración familiar, la desmotivación infantil, el acoso escolar (*bullying*), el materialismo y el desprecio hacia los más desfavorecidos, la insensibilidad hacia otros menores con discapacidades o problemas de salud... Así, dentro de un entorno tan motivador y receptivo como es el cine de animación y los efectos especiales, nos servimos de nuestro trabajo para tratar estos aspectos de la vida que tanto nos preocupan y que deben ser enfocados con total claridad hacia ellos para hacer trabajar sus conciencias de tal forma que prime en ellas valores sociales como la empatía, la solidaridad, la amistad, el respeto a las tradiciones, la persecución de los sueños y, también, cómo no, la diversión.

En la **Experiencia Proyecciones Escolares para Primaria y elección del Mejor Cortometraje Infantil de 'Mi Primer Festival'**, sección oficial a concurso, resultó **ganadora** la cinta noruega ***The Tomten and the Fox***, una adaptación del libro homónimo escrito por Astrid Lindgren, dirigida por Yaprak Morali & Are Austnes y producida por Ove Heiborg que utiliza la técnica de personajes hechos por ordenador sobre escenarios realizados con maquetas en miniatura. Para llegar a este resultado se proyectaron, desde el **26 de octubre al 4 de noviembre**, 6 cortometrajes internacionales a concurso con temáticas sociales que también recogen la importancia de la ecología, el medio ambiente o el amor verdadero además de los valores ya señalados. Posteriormente, se procede a la votación que en este caso alcanzó el beneplácito de más de 1.600 escolares procedentes de 25 centros.

De otra parte, **dirigida a escolares de Secundaria**, la **Experiencia Decide tu Futuro**, que además ofrecía **más de 230.000 euros en becas** con hasta 78 becas de Postgrados y

descuentos para Grados Universitarios en formatos presenciales y online, desde el pasado 26 de octubre y se prolongará hasta finales de esta semana debido a la petición de nuevos centros grancanarios para participar. En colaboración con la Fundación Disa, la actividad está ideada para dar a conocer las valiosas oportunidades de crearse un futuro profesional en la industria audiovisual y hasta la fecha han participado **812 estudiantes de secundaria de 11 centros**: IES Francisco Hernández Monzón, Canterbury School, IES Guía, IES Batán, IES Pérez Galdós, CEIPS San Vicente de Paúl, IES Josefina de la Torre, IES Poeta Tomás Morales, IES José Arencibia Gil e IES Profesor Juan Pulido Castro. Las actividades corren a cargo de 5 destacados profesionales de la industria: **Álvaro San Juan Cervera**, Ingeniero de Software. Máster en Desarrollo de Aplicaciones y Servicios para Móviles. Trabaja desarrollando proyectos de investigación relacionados con inteligencia artificial, computación ubicua y muestreo de experiencias; **Francisco Javier García Algarra**, Ingeniero de Telecomunicaciones y Doctor en Física de Sistemas Complejos. Responsable durante más de 20 años de analítica y reporting de la Operación de Servicios Globales (Video, IoT, Cloud) del Grupo Telefónica; **Laura Raya**, Doctora en Ingeniería Informática, especializada en Realidad Virtual. Ha trabajado en más de quince proyectos de RV entre los que destacan los Proyectos de la Comisión Europea ‘The Blue Brain’ y ‘The Human Brain Project’. Ha dirigido 6 proyectos de Realidad Virtual de carácter social, como CicerOn o GuiaHme. Sus líneas de investigación se centran en la aplicación de la RV en salud, la UX de los mundos inmersivos, los dispositivos de tacto virtual, la visualización de datos y la gamificación; **Jose Antonio Rodríguez**, Director Académico del Área de Arte, Diseño Visual y Animación y Director del Centro de Alto Rendimiento de Animación de U-tad. Fue Director de Producción del largometraje Planet 51 en Ilion Animation Studios, Goya 2009 a la Mejor Película de Animación, estrenada por Sony para el mercado internacional. También ha sido Studio Manager en The Sergio Pablos Animation Studios, Director de Producción de Defensor 5, La Última patrulla y Production Manager en la Berliner Film Company del largometraje Happily Never After. Actualmente, también es profesor en el Máster en Animación 3D de personajes de U-tad, y **Mercedes Rey**, que ha sido directora de producto y marketing en empresas como Eidoos o Illion. En la actualidad, es Directora de relaciones institucionales y alianzas estratégicas en U-tad. Tiene una dilatada carrera dentro del mundo de la producción audiovisual. En 1992, se convirtió en la Directora de Producto en Proein, especializándose en un primer momento en la producción de videojuegos con títulos como Commandos, Tom Raider, Grand Theft Auto o el afamado Call of Duty. En 2008, comienza su paso por el mundo de la animación en empresas como Animation Studios y Pyro Studios, trabajando en proyectos como Planet 51. También colaboró en la producción de la película de animación de Javier Fesser Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo, película que consiguió el Goya® al mejor guion adaptado y a la mejor Película de Animación. En 2013, se convirtió en la Directora de Relaciones Institucionales y Alianzas Estratégicas de la U-tad y de Ilion Animation Studios. Actualmente, trabaja en varias películas junto a Skydance.

Igualmente, ha tenido lugar la experiencia **Proyecciones para Escolares de Secundaria** en la que al alumnado de los centros mencionados anteriormente se suman todas las escuelas de arte de las islas tales como Escuela de Arte y Superior de Diseño de Gran Canaria; Escuela Arte Manolo Blahnik, La Palma; Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez, Tenerife; Escuela de Arte Pancho Lasso, Lanzarote, y Escuela de Arte Fuerteventura.

Y finalizando las acciones programadas para escolares, el **Estreno de los cortometrajes del Sistema Educativo Animayo: cortos hechos por niños para niños**. Una sección para la que la decimoquinta edición de Animayo ha contado con un total de **47 centros y 77 profesores inscritos** procedentes de todo el archipiélago, con **14 cortometrajes terminados** y estrenados *on line* con un total de **150 visualizaciones**. Y, una vez más, con ingenio y capacidad de adaptación, el festival ha dotado a este proyecto de un nuevo sistema de trabajo *on line*, pudiendo así dar por completada la formación con la ampliación de su aula virtual, si bien en la

mayoría de los casos se han tenido que adaptar los guiones y formatos para poder lograr el trabajo telemático entre profesor y alumnado, lo que sin duda contribuyó, más si cabe, a la capacidad creativa del alumnado.

En este punto, conviene señalar que el **Sistema Educativo Animayo** provee al profesor de todas las herramientas innovadoras y de numerosas secuencias didácticas para extraer todo el potencial de sus alumnos dentro de las **Siete Áreas de Trabajo del Sistema Educativo**. Cada profesor con su alumnado utiliza la creación de una obra de animación y las tareas de preproducción, producción y postproducción. Entre los **objetivos** del Sistema Educativo Animayo: captación de la creatividad y el talento del alumnado a través del laboratorio de detección del talento Animayo; desarrollo de las competencias clave, en especial las digitales y las tecnológicas: razonamientos tecnológicos, habilidades audiovisuales, entornos *online* y multimedia, secuencias de movimiento, rodaje, imagen y sonido, TIC (aprendizaje y conocimiento), TAC (información y comunicación); promoción de las inteligencias múltiples: lingüística, musical, lógico-matemática, espacial, corporal, interpersonal, intrapersonal o naturista; y potenciación de los valores sociales que hemos venido desgranando, entre otros.

Esta iniciativa educativa, dirigida por Animayo, cuenta **con la colaboración** del Gobierno de Canarias, la Obra Social “La Caixa” y de la Fundación CajaCanarias. El proyecto está ligado al Programa de Aulas Compensatorias para el aprendizaje móvil que busca proporcionar material informático y educativo a centros y zonas desfavorecidas de las Islas Canarias a fin de reducir la brecha digital inducida por las desigualdades existentes; con ampliación de la participación a otros centros públicos de educación primaria, secundaria y bachillerato de la comunidad autónoma de Canarias.

Con todo, aunando esfuerzos con el Cabildo de Gran Canaria, el Ayuntamiento de Las Palmas de Gran Canaria, el programa Canarias Crea del Gobierno de Canarias y todas las instituciones, organismos, universidades, escuelas y empresas privadas patrocinadoras y colaboradoras de Animayo, desde hace 15 años, la 15ª edición en la que Animayo Gran Canaria se reconvirtió en el Primer Festival de animación, efectos visuales y videojuegos del mundo realizado en plataforma 100% virtual con un modelo mundialmente inédito, lograba ya el pasado mes de mayo un **destacado éxito** atestiguado por los medios de comunicación nacionales e internacionales alcanzando más de 35.000 participantes y 22.000 nuevas inscripciones procedentes de numerosos países. Así, respondiendo a la crisis generada por la pandemia con generosidad y conciencia social al congelar la venta de abonos dando acceso a todo el público, y con la cultura audiovisual más puntera como recurso, Animayo incrementó su número de ponentes en un 70% con respecto a la edición anterior alcanzando un total de 57 ponentes internacionales invitados de 14 países con numerosos reconocimientos de la industria que impartieron 15 master class, 8 paneles y 2 debates. También tuvo lugar la Primera Misión Inversa Online entre Canadá y Canarias con la colaboración de PROEXCA y el festival incrementó sus Becas al Talento Animayo con un importe total de más de 500.000 euros para estudios on line y presencial para acceder a un variado abanico de estudios como Computación Gráfica, Aplicaciones Multiplataforma, RV y Simulación, Ingeniería del *Software*, Programación, *Game Design*, VFX, Realización, Producción en Entornos Audiovisuales y Animación entre otros muchos de grados, másteres y postgrados universitarios, así como Ciclo Formativo de Grado Superior, doctorados y cursos.

Y es que «con la innovación tecnológica, capacidad creativa, buena disposición y afán de superación, se le puede ganar el pulso a las adversidades», como señalara el director y productor del festival Animayo, **Damián Perea**, miembro de la European Film Academy of Cinematography (EFA) y Embajador de los European Animation Émile Awards.

Dirige y produce:



Patrocinadores principales:



Patrocinadores:



Colaboradores:

Colaboradores:



Colaboradores:

