

ANIMAYO 2020

15° Summit, Conferences
and International Film
Festival of Animation,
Visual Effects and
Video Games

MEMORIA

Dirige y produce:

Patrocinadores principales:

Patrocinadores



ÍNDICE DE CONTENIDOS

2	Resumen de Edición 2020
19	Resumen: data base, contactos, redes sociales, web y participantes
21	Alcance de medios
25	Fecha de actividades
26	Asistentes y participantes
27	Formatos Animayo Gran Canaria 2020
29	Hitos alcanzados
30	Obras a concurso: jurado internacional y ganadores
43	Ponentes internacionales
50	Panel de discusiones, debates y encuentros virtuales con avatares – Plataforma Teooh
52	Master Class, conferencias y reuniones – Plataforma Zoom
54	Becas al talento Animayo
55	Especial de videojuegos <i>on line</i>
57	Proyecciones y actividades presenciales
61	Experiencia Decide tu Futuro



RESUMEN EDICIÓN 2020

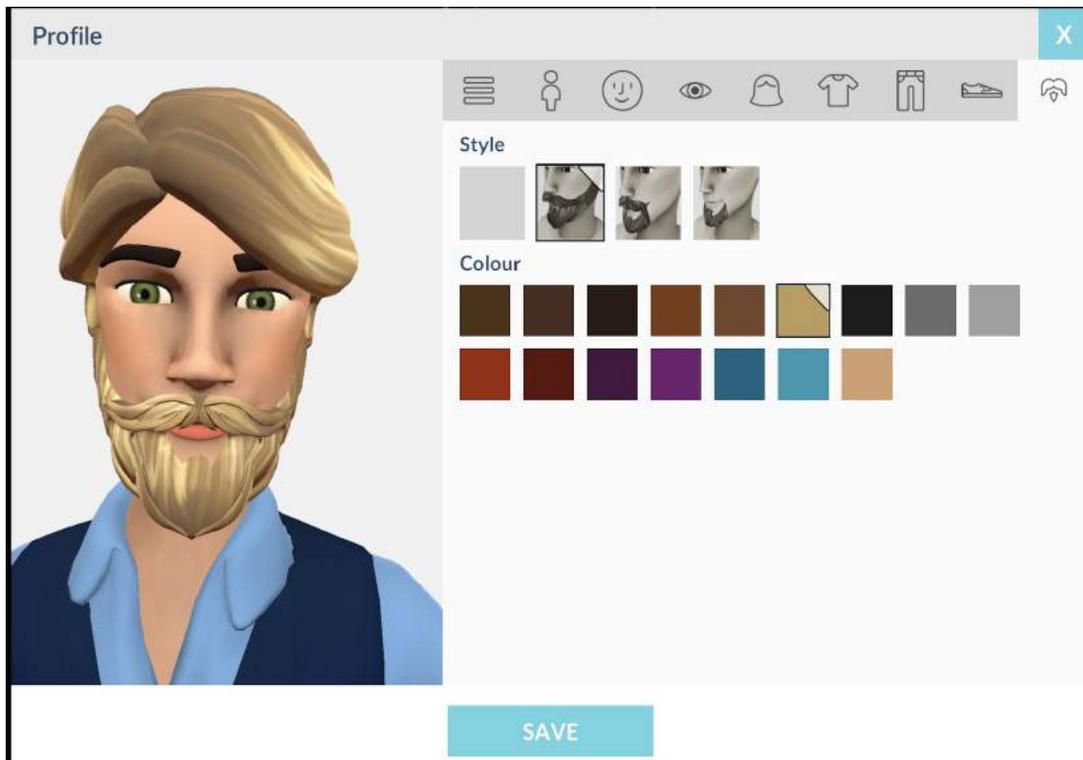


ANIMAYO GRAN CANARIA 2020: Primer Festival 100% Virtual

Reconvertido en el Primer Festival de animación, efectos visuales y videojuegos del mundo realizado en plataforma 100% virtual, la decimoquinta edición especial de Animayo Gran Canaria ha sobrepasado todas las expectativas, marcando un hito en la historia de estos festivales del que la prensa internacional se ha hecho eco, y **con más de 45.000 participantes y 22.000 nuevas inscripciones** totales procedentes de países como Reino Unido, Estados Unidos, Francia, Alemania, Dinamarca, Rusia, República Checa, India, Canadá, Chile, Venezuela, México, Colombia, Argentina, Brasil o Perú, además de España.



Y es que, desafiando las limitaciones derivadas de la pandemia mundial a causa del nuevo coronavirus Covid-19, en un panorama en el que la práctica totalidad de la oferta cultural se vio obligada a suspender sus programas, Animayo respondió a la crisis con la cultura audiovisual más puntera como recurso con el lanzamiento de su Animayo en plataforma 100% virtual, **un modelo mundialmente inédito**. Con 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. Hace siete años, Damián Perea, director fundador de la Cumbre Internacional Animayo, tuvo la visión de incluir un componente enteramente virtual en el festival, solo que esta tecnología aún no existía.



Lo que quedó demostrado en 8 paneles y 2 debates virtuales, cada uno de ellos a cargo de 5 expertos, en los que se profundizó 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.





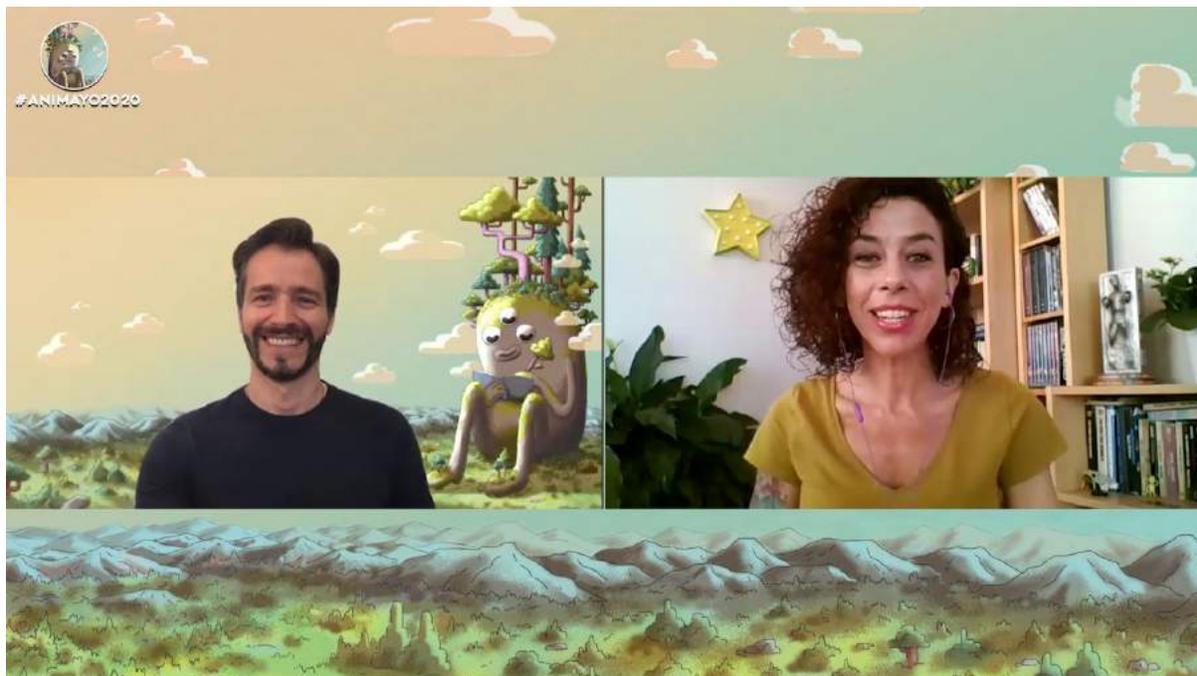


El siguiente fin de semana, días 15 y 16 de mayo, vía streaming, se impartieron **15 master class**, cada una a cargo de 5 expertos nacionales e internacionales de la animación, los efectos visuales (VFX) y los videojuegos, alcanzando hasta ese momento **21.923 nuevas inscripciones** totales. **Entre los contenidos**, 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 porfolio 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.

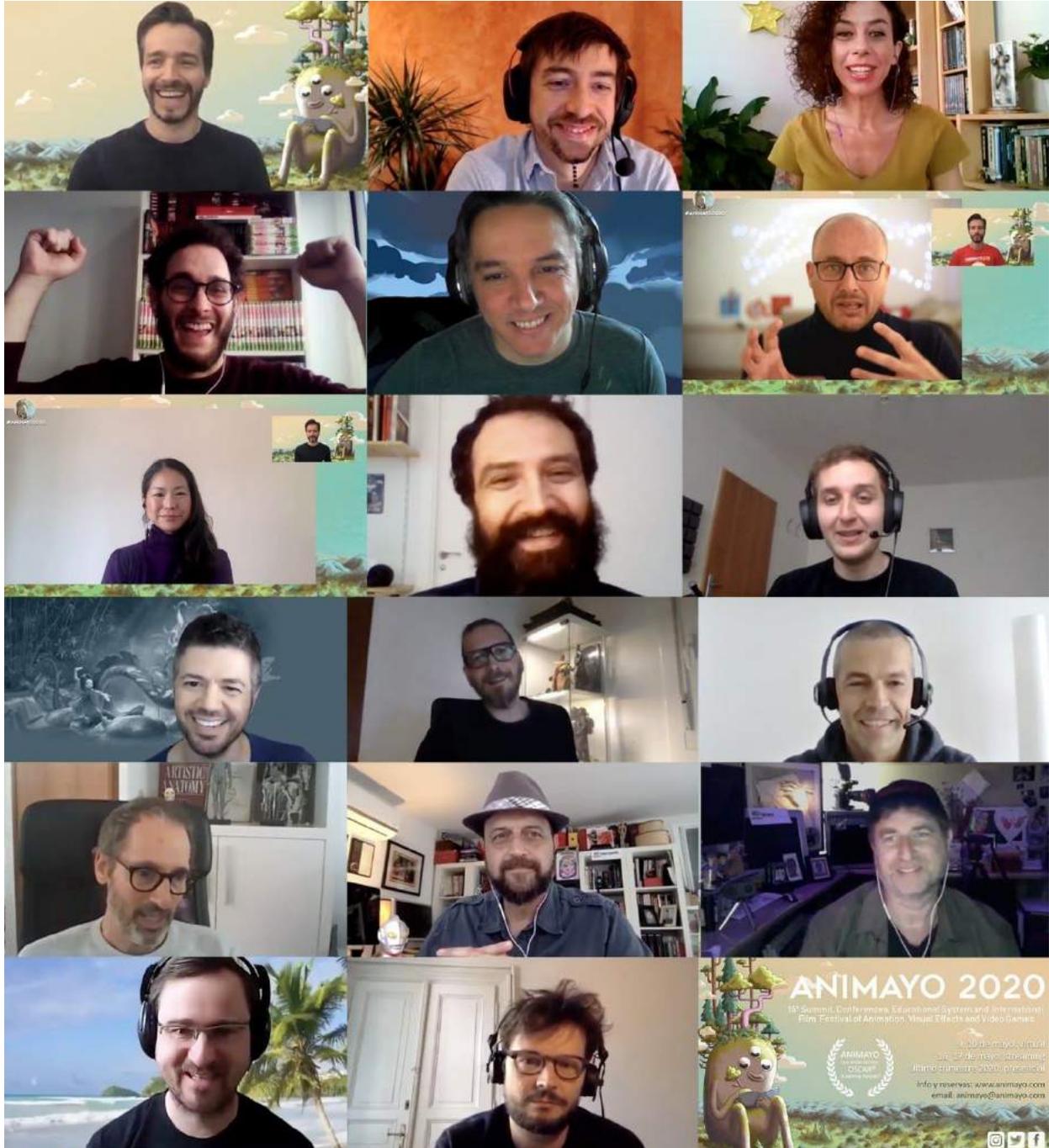


Animayo 2020 incrementó su número de ponentes en un 70% con respecto a la edición anterior. **Un total de 57 estrellas invitadas de la industria procedentes de 14 países**, muchos de ellos, con nominaciones y premios Oscar®, Annie, Emmy, Lovie Awards, Art Directors Guild of America, Visual Effects Society (VES), ZBrush Live Sculpt-Off, International

Media Award, Google best, International Travel & Tourism Award o Inspirational. 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.







'Kapaemahu', la milenaria leyenda hawiana jamás contada, Gran Premio del Jurado Internacional Animayo 2020 con pase directo a la preselección de los Premios Óscar®

De entre las más de 1.600 obras visionadas por Animayo, de las que resultaron seleccionadas 67, **Kapaemahu**, de Hinalaimoana Wong-Kalu, Dean Hamer y Joe Wilson bajo la dirección de animación de Daniel Sousa (EE.UU., 2020), ha sido el cortometraje galardonado como **Gran Premio del Jurado Animayo Gran Canaria 2020**. Kapaemahu, obtiene 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. Además, el corto ganador recibe un premio en metálico de tres mil euros y trofeo honorífico.



INTERNATIONAL JURY ANIMAYO 2020



JURADO CINEMÁTICA, VÍDEOS MUSICALES Y PUBLICIDAD - ANIMAYO 2020



JURADO ANIMACIÓN CON Ñ - ANIMAYO 2020





Online Event **Free registration**
"Czech Republic - Animayo Video Games Special Edition"
Master Classes

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.





Animayo Gran Canaria celebra las actividades presenciales para escolares, en mayo aplazadas por el confinamiento

El festival cumple con sus más jóvenes participantes retomando, ya desde octubre, su **programación para escolares** y alcanzando un total de **4.227 participantes**.

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, en dos sesiones los días 26 de octubre y 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 ofrece más de **230.000 euros en becas** con hasta 78 becas de Postgrados y descuentos para Grados Universitarios en formatos presenciales y online celebrada desde

el pasado 26 de octubre y que se prolongó hasta el 31 de diciembre 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.





Como **actividad presencial para adultos**, 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.



DATABASE, CONTACTOS, REDES SOCIALES, WEB Y

PARTICIPANTES



CRM ANIMAYO

41.873 contactos

- 41.873 contactos, de los cuales, 11.216 son de carácter profesional.
- Perfil de las compañías: productoras de animación y efectos visuales, profesionales de la industria cinematográfica y audiovisual, universidades, distribuidores, asociaciones audiovisuales, patrocinadores, colaboradores, estudiantes, aficionados.
- 42% de contactos internacionales.

REDES SOCIALES ANIMAYO Y WEB ANIMAYO

+ 7 millones de alcance



FACEBOOK

Interacciones: 7,001,694
Personas alcanzadas: 6,271,597
Reacciones: 217,968
Seguidores: 16,347 fans
Interacciones: 227,371
Publicaciones: 281

Estadísticas

[Ver todo](#)

Últimos 28 días: 18 de abr - 15 de may ▾

Personas alcanzadas **7,001,694**
▲7822%

Interacciones con la publicación **730,792**
▲13238%

Me gusta de la página **3,090**
▲980%

TWITTER E INSTAGRAM

Seguidores en Instagram: 5,670

Likes total en Instagram: 13,000

Interacciones en Instagram: 19,230

Publicaciones en Instagram: 235

Likes totales en Twitter: 1,300

Seguidores en Twitter: 2,669

Número de Interacciones totales en Twitter: 2,507

Número de Tweets: 393

Número de RT total en Twitter: 384

YOUTUBE:

Visualizaciones en Youtube: 31,474

Likes en Youtube: 2,583

PRENSA INTERNACIONAL Y NACIONAL

+714 millones de visita totales

Alcance de medios digitales internacional: 501,951,053 visitas

Alcance de medios digitales europeo: 2,384,241 visitas

Alcance de medios digitales nacional: 189,247,745 visitas

Alcance de medios digitales regionales: 20,535,965 visitas

Alcance en prensa escrita regional: 8,797,858 lectores

ALCANCE DE TELEVISIONES Y MEDIOS DIGITALES

+76 millones de visitas totales

Alcance de televisiones europeas: 635,068 visitas

Alcance de televisiones nacionales: 35,816,599 visitas

Alcance de televisiones regionales: 2,335,5175 visitas

Alcance de medios digitales: 2,475,400 espectadores

WEB ANIMAYO

148.504 Visitas

Alcance media digital + 76 millones de visitas totales

- Internacional: 37,574.537 visitas
- Europeo: 635.068 visitas
- Nacional: 35,816.599 visitas
- Regional: 2,335,575 visitas

Alcance en televisiones nacionales y regionales: 2.475.400 espectadores

Alcance en prensa impresa regional: 1.350.520 lectores

MEDIOS INTERNACIONALES	Total Visits	Unique visits	Tipo
finance.yahoo.com	168.400.000	19.840.000	internacional
variety.com (1)	8.934.000	6.083.000	internacional
variety.com (2)	8.934.000	6.083.000	internacional
fastcompany.com	5.410.000	3.898.000	internacional
muckrack.com	1.070.000	662.572	internacional
ecuavisa.com	603.251	213.696	internacional
telemetro.com	402.665	134.665	internacional
bingepost.com	262.652	218.513	internacional
awn.com	209.446	146.888	internacional
animationmagazine.net	197.506	143.202	internacional
goldenglobes.com	82.641	53.247	internacional
vrroom.buzz	43.298	29.778	internacional
gerente.com	36.620	25.334	internacional
getpopularnews.com	25.838	18.170	internacional
24ecuador.com	10.255	6643	internacional
animationtoday.net	6980	4920	internacional
twnews.com	5767	3352	internacional
foroperu.net	4568	3368	internacional
animationworld.net	3489	2672	internacional
thenewtrace.com	2909	1884	internacional
cartoonline.com	2655	1633	internacional

MEDIOS EUROPEOS	Total Visits	Unique visits	Tipo
games.tiscali.cz	1.511.000	286.236	Europeo
cineuropa.org	408.083	314.281	Europeo
owdin.live	19.181	14.577	Europeo
afnews.info	10.133	6930	Europeo
vecerni-praha.cz	6004	4004	Europeo
animeita.net	4765	3405	Europeo
international.eyefilm.nl	4100	2980	Europeo
english.radio.cz	3652	2655	Europeo

MEDIOS NACIONALES	Total Visits	Unique visits	Tipo
elmundo.es	35.410.000	7.426.000	nacional
lavanguardia.com (1)	20.540.000	7.624.000	nacional
lavanguardia.com (2)	20.540.000	7.624.000	nacional
lavanguardia.com (3)	20.540.000	7.624.000	nacional
eldiario.es	11.950.000	2.738.000	nacional
tuexperto.com	1.562.000	1.279.000	nacional
efe.com	1.378.000	899.016	nacional
universidadeuropea.es (1)	248.600	114.297	nacional
universidadeuropea.es (2)	248.600	114.297	nacional
foro3d.com	133.340	90.023	nacional
realovirtual.com	79.099	19.625	nacional
audiovisuales45.com (1)	51.628	33.407	nacional
audiovisuales451.com (2)	51.628	33.407	nacional

MEDIOS NACIONALES	Total Visits	Unique visits	Tipo
spainsnews.com (1)	16.259	10.666	nacional
spainsnews.com (2)	11.259	8259	nacional
spainsnews.com (3)	9277	7200	nacional
cancionaquemarropa.es (1)	5334	4134	nacional
cancionaquemarropa.es (2)	4800	3100	nacional
escav.es	4587	2997	nacional
Kenosvayabonito.com	4185	2600	nacional
animaciónparaaadultos.es	3964	2105	nacional
terrencine.com	3669	1900	nacional
duendemad.com	3400	1700	nacional
ibercine.com	3210	1650	nacional
nochedecine.com	2500	1300	nacional
platinoeduca.com	2440	1200	nacional
zonadigi.com	2000	1060	nacional
notodoanimacion.es	47.118	28.425	nacional
panoramaaudiovisual.com	37.184	25.389	nacional
industriaanimacion.com	32.292	20.804	nacional
cineytele.com (1)	32.178	24.168	nacional
cineytele.com (2)	32.178	24.168	nacional
gazteukera.eus kadi.eus	18.885	12.269	nacional
deconcursos.com	12.433	12.433	nacional

MEDIOS REGIONALES	Total Visits	Unique visits	Tipo
canarias7.es (1)	1.157.000	218.623	regional
canarias7.es (2)	1.157.000	218.623	regional
canarias7.es (3)	1.157.000	218.623	regional
ulpgc.es	1.101.000	401.867	regional
laprovincia.es (1)	957.434	239.073	regional
laprovincia.es (2)	957.434	239.073	regional
laprovincia.es (3)	957.434	239.073	regional
laprovincia.es (4)	957.434	239.073	regional
laprovincia.es (5)	957.434	239.073	regional
canariasnoticias.es (1)	28.046	13.349	regional
canariasnoticias.es (2)	28.046	13.349	regional
canariasnoticias.es (3)	28.046	13.349	regional
grancanariajoven.es	13.924	6584	regional
canariasdiario.com (1)	7670	5541	regional
canariasdiario.com (2)	7670	5541	regional
juventudcanaria.com	5503	4127	regional
masscultura.com (1)	5321	3994	regional
masscultura.com (2)	5090	3433	regional
dunasfm.com	4801	3115	regional
yaizateinforma.es	4534	2788	regional
iessantabrigida.es	3420	2122	regional
elespejocanario.es	3165	2004	regional
coolturalanzarote.com	2678	1882	regional
cicca.es	2347	1296	regional

FECHAS ACTIVIDADES

15° Summit, Conferences, Educational System and International
Film Festival of Animation, Visual Effects and Video Games

ANIMAYO 2020



Actividades Virtuales (PLATAFORMA VIRTUAL CON AVATARES):	Fecha estreno	Cierre actividad
Mesas de discusión con expertos internacionales en animación, VFX y videojuegos. Incluye interacción de la audiencia con chat en directo.	9 y 10/5/2020	en directo
Debates	9 y 10/5/2020	en directo
Networking entre empresas y profesionales	9 y 10/5/2020	en directo
Foros de coproducción y otros encuentros profesionales	27 y 28/5/2020	en directo

Actividades en Streaming/Online (ZOOM)		
Becas al Talento Animayo	9/5/2020	31/12/2020
Clases magistrales de expertos internacionales	16 y 17/5/2020	31/12/2021
Selección del Jurado Internacional a Concurso	18/5/2020	29/5/2020
Decide tu Futuro (charlas formativas para estudiantes)	23/10/2020	31/12/2020
Estreno de los cortometrajes del Sistema Educativo Animayo	27/12/2020	31/12/2020
Especial Videojuegos	22/10/2020	22/12/2020

Actividades presenciales		
Sistema Educativo Animayo	Octubre 2019	27/11/2020
Especial "Mi primer Festival"	23/10/2020	31/12/2020
Proyección Especial para Secundaria y Escuelas de Arte	23/10/2020	31/12/2020
Proyecciones de Secciones Oficiales	30 y 31/10/2020	presencial

ASISTENTES Y PARTICIPANTES

15° Summit, Conferences, Educational System and International
Film Festival of Animation, Visual Effects and Video Games

ANIMAYO 2020



Actividades Virtuales (PLATAFORMA VIRTUAL CON AVATARES):	Participantes
Mesas de discusión con expertos internacionales en animación, VFX y videojuegos. Incluye interacción de la audiencia con chat en directo.	528
Debates	132
Networking entre empresas y profesionales	660
Foros de coproducción y otros encuentros profesionales	25

Actividades en Streaming/Online (ZOOM)	
Becas al Talento Animayo	8037
Clases magistrales de expertos internacionales	31185
Selección del Jurado Internacional a Concurso	15
Misión Inversa Canada	25
Decide tu Futuro (charlas formativas para estudiantes)	812
Estreno de los cortometrajes del Sistema Educativo Animayo	150
Especial Videojuegos	518

Actividades presenciales	
Sistema Educativo Animayo	77
Especial "Mi primer Festival"	2189
Proyección Especial para Secundaria y Escuelas de Arte	1076
Proyecciones de Secciones Oficiales	46

Total participantes:	45475
-----------------------------	--------------

Formatos **Animayo** Gran Canaria 2020

VIRTUAL

STREAMING

ONLINE



Actividades Virtuales (PLATAFORMA VIRTUAL CON AVATARES):

60/70 personas en línea por sala, hasta un máximo de 6 salas por día.

- Mesas de discusión con expertos internacionales en animación, VFX y videojuegos. Incluye interacción de la audiencia con chat en directo.
- Debates
- Networking entre empresas y profesionales
- Foros de coproducción y otros encuentros profesionales

Actividades en Streaming/Online (ZOOM)

49 participantes en una sola pantalla, hasta un máximo de 6 sesiones por día.

- Clases magistrales de expertos internacionales
- Becas al Talento Animayo
- Selección del Jurado Internacional a Concurso
- Decide tu Futuro (charlas formativas para estudiantes)
- Estreno de los Cortometrajes del Sistema Educativo Animayo 2020
- Especial Videojuegos
- Misión Inversa Canada

Actividades presenciales

- Proyecciones de Secciones Oficiales
- Especial "Mi primer Festival"
- Proyección Especial para Secundaria y Escuelas de Arte
- Sistema Educativo Animayo

EL PRIMER FESTIVAL DE ANIMACIÓN DEL MUNDO REALIZADO EN PLATAFORMA 100% VIRTUAL

The screenshot shows the Variety website interface. At the top, there's a navigation bar with 'VARIETY' logo, 'EST. 1905', and 'U.S. EDITION'. Below it, a menu lists categories like FILM, TV, WHAT TO WATCH, MUSIC, TECH, THEATER, REAL ESTATE, AWARDS, VIDEO, and VIP+. The main article is titled 'Avatars Populate Animayo 2020's First Virtual Edition' by Anna Marie de la Fuente. It features a photo of a man speaking at a podium next to a 3D animated avatar of the same man. A 'MOST POPULAR' sidebar on the right lists articles like 'Chris Evans Made a Secret Video That Had the Avengers Dancing to 'Grease'', 'Superman Meets Picard: Henry Cavill and Patrick Stewart on Their Life-Changing Roles', and 'Dixie Chicks Officially Change Name to 'The Chicks''.

COVID-19 Pushes Canary Islands' Animayo to Go Virtual – Variety

May 13, 2020

It took a world pandemic for a pipe-dream to come back true. Seven years in the past, Damian Perea, founder-director of the Canary Islands, Spain-based animation pageant Animayo, had a imaginative and prescient to introduce a digital part to the pageant. The expertise didn't even exist then however final 12 months he met Don Stein, the founder-CEO of Teooh, a brand new avatar-based digital occasion platform that permits skilled and enterprise communities to sit down and work together in the identical digital house.

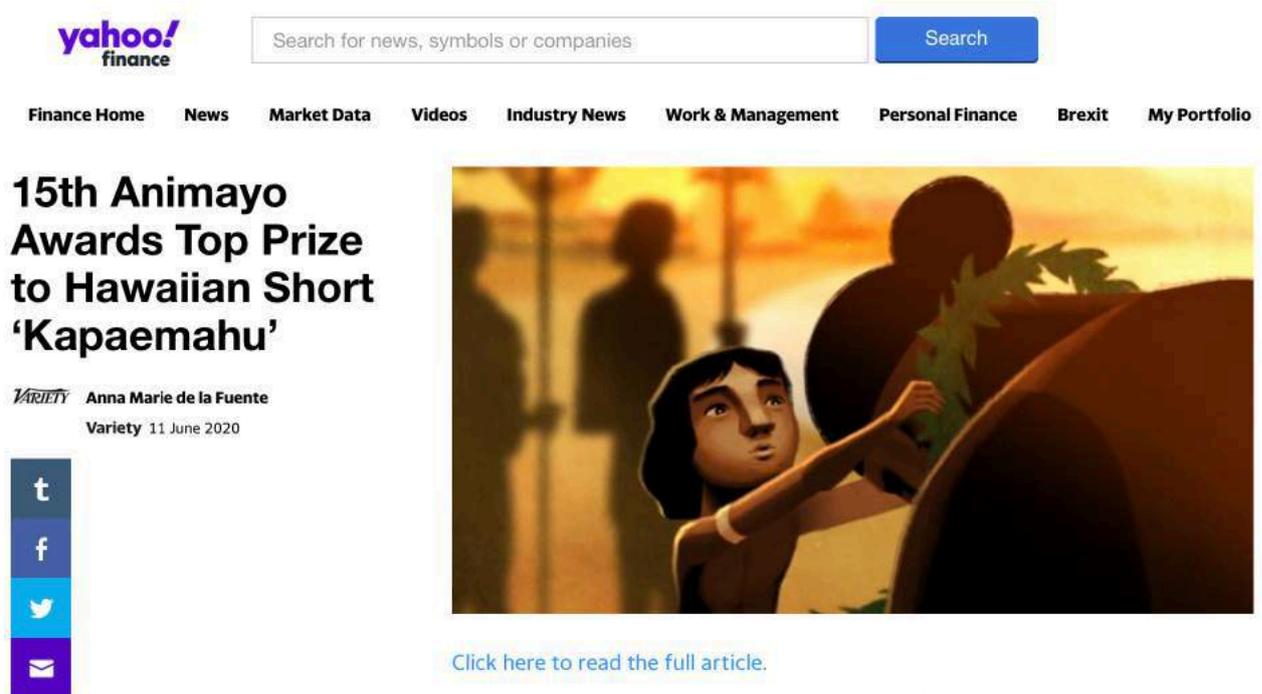
Then the COVID-19 pandemic struck. "I had two choices: Shut down the pageant or take up the problem and discover a artistic answer," mentioned Perea. The consequence was the primary animation pageant on this planet to go digital, Animayo Gran Canaria 2020, which encompasses animation, VFX and video gaming.

The 15th version hosted back-to-back digital panels through Teooh on the weekend of Might 9-10 which registered a file complete of 18,000 members from world wide. Beneficiant backing from sponsors led by the Canary Islands native authorities, Cabildo de Gran Canaria, enabled the pageant to forego registration charges and lift its annual scholarship award to €500,000 (\$545,000), up from €100,000 (\$109,000+) final 12 months.

Consultants from high animation studios, led by Disney, DreamWorks, Sony, Weta Digital, Skydance and Warner Bros., led the eight panel discussions in restricted seating periods, lots of them oversubscribed. "Most of them had 5,000 individuals desirous to take part," mentioned Perea. Some periods had been held in Spanish, others in English. Matters ranged from VFX insights to 3D Modeling and storyboard creation. For these unable to take part, the panels will play once more on Animayo's YouTube channel on Might 18.

The digital platform proved ultimate for the artistic neighborhood which had some attendees experience giving their avatars blue faces, purple hair or inexperienced pores and skin. The conferences went fairly easily, with some technical points arising from these

ANIMAYO CIERRA SU EDICIÓN VIRTUAL CON MÁS DE 45.000 ASISTENTES Y DA UN PASE DIRECTO A LA PRESELECCIÓN DE LOS OSCARS® A 'KAPAEMAHU'.



The screenshot shows a Yahoo Finance article. At the top is the Yahoo Finance logo and a search bar. Below the logo are navigation links: Finance Home, News, Market Data, Videos, Industry News, Work & Management, Personal Finance, Brexit, and My Portfolio. The article title is "15th Animayo Awards Top Prize to Hawaiian Short 'Kapaemahu'". The author is Anna Marie de la Fuente, and the date is 11 June 2020. There are social media sharing icons for Tumblr, Facebook, Twitter, and Email. To the right of the title is a large image of an animated character from the short film 'Kapaemahu'. Below the image is a link to read the full article.

[Click here to read the full article.](#)

Hawaiian short "Kapaemahu" took home the 15th Animayo Gran Canaria International Grand Jury Award, which included a cash prize of €3,000 (\$3,400) and the chance to vie for the Academy Award's short list of qualifying animated shorts.

Hitos alcanzados

- La decimoquinta edición de Animayo Gran Canaria, convertida en el Primer Festival de Animación y VFX en plataforma 100% virtual en el mundo, finaliza su fase virtual con más de 45.000 participantes.
- 'Kapaemahu' gana el Gran Premio del Jurado Internacional, consiguiendo un pase directo a la preselección a los Premios Oscar®.
- Cincuenta y siete invitados expertos de catorce países con numerosos reconocimientos de la industria impartieron 15 clases magistrales y participaron en 8 paneles de discusión y 2 debates. Además, se llevó a cabo la Primera Misión Comercial Inversa Online entre Canadá y Canarias.
- Becas al Talento Animayo con un importe superior a 500.000 euros para estudios online y presenciales.
- 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.

Desafiando las limitaciones derivadas de la pandemia mundial por el nuevo Covid-19, en un escenario en el que prácticamente toda la oferta cultural se vio obligada a suspender sus programas, Animayo respondió a la crisis con el lanzamiento de su Animayo más vanguardista en una plataforma 100% virtual, **un modelo sin precedentes a nivel mundial.**

Con avatares personalizables, tecnología 3D avanzada, espacios 100% virtuales sin necesidad de gafas específicas, herramientas de voz en tiempo real, agilidad para conectarse al sistema, capacidades de interacción e intercomunicación entre avatares.

Esta decimoquinta edición especial de Animayo Gran Canaria ha superado todas las expectativas, marcando un hito en la historia de estos festivales del que se hace eco la prensa internacional, y con **más de 45.000 participantes y 22.000 nuevas inscripciones** de países como Reino Unido, Estados Unidos, Francia, Alemania, Dinamarca, Rusia, República Checa, India, Canadá, Chile, Venezuela, México, Colombia, Argentina, Brasil y Perú, además de España.



NEWS ▾ RESOURCES ▾ MAGAZINE ▾ ADVERTISE ▾ CONTACT ▾ SHOP ▾



FESTIVALS AND EVENTS

EUROPE

Animayo Wraps Virtual Edition with 35K Attendees; ‘Kapaemahu’ Wins Grand Prize



By Mercedes Milligan

Published on June 5, 2020

MÁS DE 1.600 OBRAS VISUALIZADAS POR ANIMAYO, DE LAS QUE 67 FUERON SELECCIONADAS

Kapaemahu, de Hialeimoana Wong-Kalu, Dean Hamer y Joe Wilson bajo la dirección de animación de Daniel Sousa (USA, 2020), ha sido el cortometraje galardonado con el Gran Premio del Jurado de Animayo Gran Canaria 2020. *Kapaemahu* obtiene así un pase directo a la preselección del Oscar® en la categoría Mejor Cortometraje de Animación, ya que Animayo es actualmente el único festival de animación español declarado "Festival Cualificador" de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood por tercer año. Además, el corto ganador recibe un premio en metálico de tres mil euros y un trofeo honorífico.

Kapaemahu, que significa piedras de la vida en hawaiano nativo, da vida a una poderosa leyenda hawaiana en la que cuatro extraordinarios individuos de doble espíritu, hombre y mujer, del tercer género, llevaron las artes curativas de Tahití a Hawai e imbuyeron cuatro rocas gigantes con su potestades; rocas aún hoy veneradas. La pieza es una vívida animación vista a través de los ojos de un niño y narrada en el antiguo dialecto hawaiano.





El jurado internacional

Fue presidido por **Claus Toksvig Kjaer** (CEO; Productor de animación). Productor de animación danés con proyectos destacados como la nominada al Oscar® *Song of the Sea* o *Long Way North*, ganadora del Audience Award en Annecy. Por otro lado, *Calamity Jane* y *Ape Star* son dos de sus próximos largometrajes inéditos co-producidos en colaboración con Maybe Movies y Lee Film.



Junto a él, también fueron miembros de este Jurado internacional:

- **Cecilia Aranovich.** Visual development artist. Sony Pictures Animation. Proyectos destacados: *Futurama*, *Smurfs: The Lost Village*, *Emoji: the Movie*, *Hotel Transylvania 2*, *Generator Rex*.
- **Lizzie Nichols.** Supervising Director, storyboard artist, director. Warner Bros. Animation. Proyectos destacados: *To a Man with a Big Nose*, *Pink Panther and Pals*, *Bob's Burgers*, *DC SuperHero Girls*
- **Carolina Jiménez.** Lead layout artist. Scanline VFX, Weta Digital, MPC, OK Infografía, Ilion Animation Studios. Proyectos destacados: *Joker*, *Aquaman*, *Ant-Man and the Wasp*, *Guardians of the Galaxy Vol. 2*, *League of Justice*, trilogía de *Hobbit*, *Dawn of the Planet of the Apes*, *Man of Steel*, *World War Z*, *Prometheus*.

- **Marcos González P.** Animator. DreamWorks Animation, Encore, Duncan Studio, Buck, Psyop. Proyectos destacados: *Spider-man: Homecoming*, *Avengers: Infinity War*, *Mary Poppins Returns*, *Avengers: Endgame*.

Por otro lado, el Jurado español entregó el premio de la **Sección cortometrajes realizados en español - Animación con Ñ** a *El pájarocubo*, de Marcos Mas y Jorge Alberto Vega Rivera, 2019, Colombia.

Este jurado estuvo formado por: **Rafa Zabala**. Modelador digital senior, escultor tradicional, ILM, Lucas Film, Weta Digital, Psyop. Proyectos destacados: *Aquaman*, *Ready Player One*, *Bumblebee*, *Avengers: Infinity War*, *League of Legends*, *Hobbit*, *Dawn of the Planet of the Apes*, *Ironman 3*, *Man of Steel*. **Christian Dan Bejarano**. Supervisor de animación. Ilion Animation Studios, The SPA Studios, The Frank Barton Company, U-tad. Proyectos destacados: *Underdogs*, *Mortadelo & Filemon: Mission Implausible*, *Wonder Park*, *Dragonkeeper*. **Marcos González P.**, **Cecilia Aranovich** y **Lizzie Nichols**.

Finalmente, el jurado de la Sección Cinemáticas, vídeos musicales y comisionados (o publicidad) estuvo formado por **Edu Martín** (supervisor CG. Skydance, Pixar, Animal Logic. Proyectos destacados: *Brave*, *Cars 2*, *Legend of the guardians: The Owls of Ga'Hoole*, *Lazy Town*); **Arturo Monedero** (Vicepresidente de AEVI, Diseñador de videojuegos. Delirium Studios. Proyectos destacados: *The Rivers of Alice*, *The Delusions of Von Sottendorff and His Square Mind*); **Rafa Zabala**; **Marcos González P.**; y **Carolina Jiménez**.

El Jurado decidió otorgar una Mención Especial al Mejor Diseño de Sonido a Konstantin Bronzit y su cortometraje *He can't live without cosmos*. También es destacable la banda sonora del cortometraje *The Tiger Who Came to Tea*, compuesto por el músico británico Robbin Williams. Asimismo, el premio de conciencia social de este año se destaca con un tema candente por la situación de los inmigrantes en Estados Unidos, siendo premiado con la distinción de Conciencia Social el cortometraje *The Office of Missing Children*. Michael Schiller, 2018. [Listado completo en <https://www.animayo.com/?accion=news3&id=183>].





1. Sección Oficial Internacional a Concurso I
2. Sección Oficial Internacional a Concurso II
3. Sección Oficial Internacional a Concurso III
4. Sección Oficial Internacional a Concurso IV
5. Sección Oficial Internacional a Concurso V
6. Sección Cinemáticas, vídeos musicales y comisionados (o publicidad)
7. Sección cortometrajes realizados en español - Animación con Ñ
8. Sección Infantil y Juvenil: Mi primer festival - Premio del público.

(1,2,3,4,5): La Sección Oficial Internacional a Concurso ha seguido un riguroso proceso de selección basado en cinco pilares que son el leit motiv del programa: el guión, la originalidad, la técnica, la temática y la articulación de ideas. Historias donde los personajes llegan a impregnar y cultivar al espectador y donde se potencian los valores sin descuidar temas comprometidos con la sociedad como el olvido, la ecología, la familia, la amistad, el amor o el drama de los refugiados. Se muestra una amplia variedad de técnicas, que van desde stop motion, ya sea en plastilina, con títeres o digital, hasta CGI pasando por 2D, 3D, técnica mixta, acuarela o animación tradicional. Las obras fueron seleccionadas de 29 países participantes: Australia, Bélgica, Brasil, Bulgaria, Canadá, China, Colombia, Egipto, Francia, Alemania, India, Irán, Irlanda, México, Moldavia, Noruega, Holanda, Palestina, Polonia, Portugal, Rusia, Escocia, Corea del Sur, Suecia, Taiwán, Turquía, Reino Unido y Estados Unidos.

(6): Sección Cinemáticas, vídeos musicales y comisionados (o publicidad). Destacan los temas sociales calados y las técnicas son variadas, desde la animación tradicional pasando por la rotoscopia y el dibujo en papel, pasando por la acción real mezclada con elementos 3D.

(7): Sección cortometrajes realizados en español - Animación con Ñ. Nueve obras de Latinoamérica y España.

(8): Sección Infantil y Juvenil: Mi primer festival - Premio del público. Un apartado dirigido al público familiar, donde se encuentran niños y jóvenes a partir de los 5 años y un jurado infantil, que otorga el Premio del Público a los niños.

Ganadores Animayo 2020



Gran Premio del Jurado Internacional

KAPAEMAHU

Autores: Hinaleimoana Wong-Kalu, Dean Hamer, Joe Wilson

Duración: 0:08:24

Año: 2019

Técnica: 2D computer animation, hand painting and drawing

País: Estados Unidos



Sinopsis: Hace mucho tiempo, cuatro individuos extraordinarios de espíritu dual masculino y femenino llevaron las artes curativas de Tahití a Hawai. Amados por la gente por sus maneras suaves y curas milagrosas, imbuyeron cuatro rocas gigantes con sus poderes. Las piedras todavía se encuentran en lo que ahora es la playa de Waikiki, pero la verdadera historia detrás de ellas ha estado oculta, hasta ahora. Narrado en un antiguo dialecto hawaiano, Kapaemahu devuelve a la vida esta poderosa leyenda con una vívida animación, vista a través de los ojos de un niño curioso.

Mejor 2D

THE TIGER WHO CAME TO TEA



Autores: Judith Kerr, Robin Shaw, Lupus Films, Joanna Harrison

Duración: 00:23:21

Año: 2019

Técnica: 2D

País: Reino Unido

Síntesis: Un tigre misterioso aparece sin previo aviso y se invita a tomar el té de la tarde. La joven Sophie y su mamá miran fascinadas mientras el tigre procede a tomar no solo su té, ¡sino todo el contenido del refrigerador y todo lo demás en la casa!

Mejor cortometraje estudiantil

WINGS



Autor: Casey McDonald

Duración: 00:05:53

Año: 2019

Técnica: 2D

País: Estados Unidos

Síntesis: En esta historia de bondad, amistad y el miedo a quedarse atrás, una amistad toma vuelo como un ratón que quiere volar y un pájaro herido se cruza en su camino..

Mejor dirección de arte

WADE



Autores: Upamanyu Bhattacharyya, Kalp Sanghvi

Duración: 00:10:38

Año: 2019

Técnica: 2D

País: India

Sinopsis: En una versión de Kolkata, India que se volvió inhabitable por el aumento del nivel del mar, las cosas toman un giro oscuro cuando una familia de refugiados del cambio climático es emboscada por un tigre en las calles inundadas.

Mejor 3D MAESTRO



Autor: Colectivo Illogic

Duración: 00:01:40

Año: 2019

Técnica: 3D

País: Francia

Sinopsis: En lo profundo de un bosque, una reunión de animales salvajes comienza una ópera nocturna, dirigida por una ardilla.

Mejor VFX 400 MPH



Autores: Paul-Eugène Dannaud, Julia Chaix, Lorraine Desserre, Alice Lefort, Natacha Pianeti, Quentin Tireloque.

Duración: 00:04:50

Año: 2019

Técnica: 3D

País: Francia

School: Supinfocom Rubika School.

Sinopsis: En las salinas de Bonneville, el sonido de los motores rugiendo se puede escuchar en la distancia. Al volante está Ícaro, un chimpancé empeñado en trascender los límites de la velocidad. A bordo de vehículos icónicos y cada vez más poderosos, Icarus intentará alcanzar la velocidad máxima de 400 Mph, que se cree imposible para los vehículos terrestres.

Mejor Guión AVARYA



Autor: Gökalp Gönen

Duración: 00:19:58

Año: 2019

Técnica: CGI

País: Turquía

Sinopsis: Embarcado en una nave espacial con la esperanza de encontrar un nuevo planeta habitable, el humano atrapado en su propia nave después de que el supervisor robot encuentra que todos los planetas candidatos no son adecuados. Finalmente, el humano encuentra una salida, pero eso solo revelará un oscuro secreto.

Mejor Comedia

MIND MY MIND



Autor: Floor Adams

Duración: 00:29:40

Año: 2019

Técnica: Computer 2D, hand drawn animation

Países: Holanda, Bélgica

Sinopsis: Cuando se depende de los guiones sociales para sobrevivir en el mundo social, no es fácil salirse del mismo. Especialmente si estás obsesionado con los bombarderos en picado alemanes y solo quieres salir con una chica.

Mejores cortometrajes para niños

THE MOST MAGNIFICENT THING



Autores: Ashley Spires, John van Bruggen

Duración: 00:21:59

Año: 2018

Técnica: CGI

País: Canada

Sinopsis: The Most Magnificent Thing es una historia sobre una niña con un espíritu creativo, decidida a hacer grandes cosas. Cuando recibe su propio juego de herramientas, la niña se propone hacer lo más magnífico para su mejor amiga, ¡pero no es tan fácil como cree!



Conciencia social THE OFFICE OF MISSING CHILDREN

Autor: Michael Schiller

Duración: 00:06:55

Año: 2018

Técnica: After Effects

País: Estados Unidos

Sinopsis: Más de 2,600 niños fueron separados de sus padres en la frontera entre Estados Unidos y México bajo la política de separación familiar de "tolerancia cero" del presidente Donald Trump. ¿Qué pasó con esos niños? El equipo de reporteros de investigación de Reveal examinó las instalaciones de todo el país para responder esa pregunta. Después de ser separados de sus padres en la frontera, algunos de los niños fueron retenidos en edificios de oficinas operados por una empresa sin licencia de cuidado infantil. Esta es la historia de un niño que se quedó en esas oficinas.

Mejor Stop Motion



UZI (Ties)

Autora: Dina Velinovskaya

Duración: 00:07:36

Año: 2019

Técnica: Stop Motion

País: Rusia

Sinopsis: Lo único que queda ahora es despedirme de mamá y papá. El taxi a la edad adulta ya está ululando. La última taza de té juntos se bebe y el umbral ya cruzado. Cuando un niño pasa a la vida adulta, el mundo anterior de los padres a veces se deshace hasta el último hilo, con todos los efectos secundarios, también para la hija.

Mejor Historia de Amor

WIDDERSHINS

Autor: Simon P. Biggs

Duración: 00:11:10

Año: 2018



Técnica: 2D, 3D

País: Escocia, Reino Unido

Sinopsis: La vida de un caballero mimado está perfectamente automatizada por las máquinas, pero su ordenada existencia se ve sumida en el caos cuando elige perseguir a una mujer de espíritu libre, en contra del consejo de su mayordomo robot.

Mención especial del Jurado por la Creatividad y el Humor

BLIND EYE



Autores: Isabela Littger de Pinho, Bruno Cohen, Rohit Kelkar, Yujia Wang, Germaine Colajanni, Rohan Deshchougule, Diego Porral

Duración: 00:06:15

Año: 2019

Técnica: 2D

País: Francia.

Sinopsis: En un mundo que adora al Ojo Todopoderoso, dos hermanos se encuentran escapando del sacrificio, solo para descubrir que su mundo no es lo que parecía ser.

Mención Especial del Jurado al Mejor Sonido

HE CAN'T LIVE WITHOUT COSMOS



Autor: Konstantin Bronzit

Duración: 00:16:00

Año: 2019

Técnica: 2D, drawings on paper

País: Rusia

Sinopsis: Esta historia es sobre madre e hijo. También se trata de amor y destino humano..

Mejor cortometraje realizado en español - Animación con Ñ

EL PÁJAROCUBO



Autores: Marcos Mas, Jorge Alberto Vega Rivera

Duración: 00:09:15

Año: 2019

Técnica: stop motion

País: Colombia

Sinopsis: Pedro es un pájaro que vive en una jaula y anhela ser libre desde que era un huevo, un día sueña con un búho que lo impulsa a romper sus ataduras.

Pedro presiona su jaula y la rompe, pero ahora su cuerpo es geométrico. Convertido en Cubebird, vuela rápidamente para ayudar a sus amigos a lograr su propia liberación y se convierte en el héroe de Villapajarito.

Mención Especial Animación con Ñ

MI HERMANO LUCA



Autores: Carlos Algara, Catalina Serna

Duración: 00:09:26

Año: 2019

Técnica: 2D

País: Mexico

Sinopsis: Cuando una chica imaginativa descubre que su hermano mayor podría tener superpoderes, emprende una búsqueda para asegurarse de que todos los demás lo vean como ella lo ve a él.

Mejor cinemática de videojuegos

DIABLO IV - BY THREE THEY COME



Autores: Doug Gregory, Wendy Campbell, Mike Kelleher, Chris Thunig, Jason Fleming

Duración: 00:09:20

Año: 2019

Técnica: 3D

País: Estados Unidos

Sinopsis: Diablo IV tiene lugar muchos años después de los acontecimientos de Diablo III, después de que millones hayan sido masacrados por las acciones de los Altos Cielos y los Infiernos Ardientes por igual. En el vacío del poder, un nombre legendario resurge.

Mejor Video Musical

CROSS ME - ED SHEERAN FEAT CHANGE THE RAPPER & PNB ROCK



Autores: Ryan Staake, Matthew Fone, Natalie Arnett, Riff Raff Films, Atlantic Records

Duración: 00:03:35

Año: 2019

Técnica: CGI

País: Reino Unido

Sinopsis: En el video de "Cross Me" de Ed Sheeran, el director de Riff Raff, Ryan Staake, trabajó en estrecha colaboración con MPC para difuminar la línea entre la realidad y la fantasía de un juego.

Mejor publicidad / comisionado

CITIZEN - I'M LATE



Autores: Piotr Borowski, CG Supervisor: Piotr Kierzkowski, CG Producer: Kaška Dubińska

Duración: 00:00:30

Año: 2018

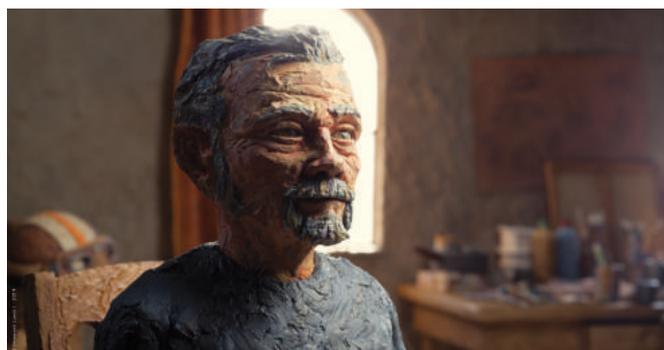
Técnica: Mocap, 3D animation, CGI, Real Actor

País: Polonia

Sinopsis: Este anuncio lleva a los espectadores al mundo perfectamente conocido de "Alicia en el país de las maravillas" de 1951. "Fuimos invitados a volver a contar esta historia. Nuestra tarea era crear el simpático y simpático Conejo Blanco del héroe principal, que está distraído y perdido en el tiempo. Nuestros artistas prepararon el modelo de conejo y se encargaron de la animación, renderizado y composición."

Mención Especial del Festival

MÉMORABLE



Autor: Bruno Collet

Duración: 00:12:02

Año: 2019

Técnica: Stop Motion

País: Francia

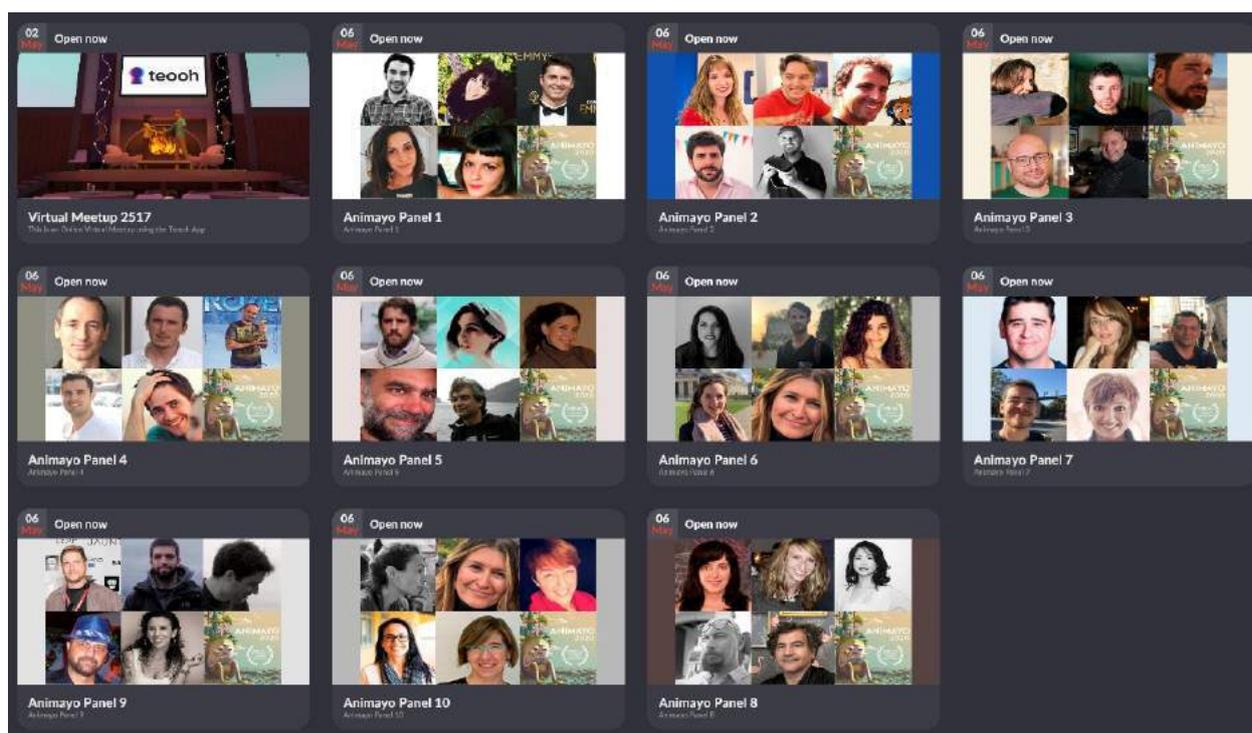
Sinopsis: Recientemente, Louis, pintor está experimentando eventos extraños. Su mundo parece estar mutando. Poco a poco, los muebles, los objetos, las personas pierden su realismo. Se están desestructurando, a veces desintegrándose.

PONENTES: 57 expertos de 40 países

ANIMAYO AUMENTÓ SU NÚMERO DE PONENTES EN UN 70%

Un total de **cincuenta y siete expertos de catorce países**, muchos de ellos con nominaciones, 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.

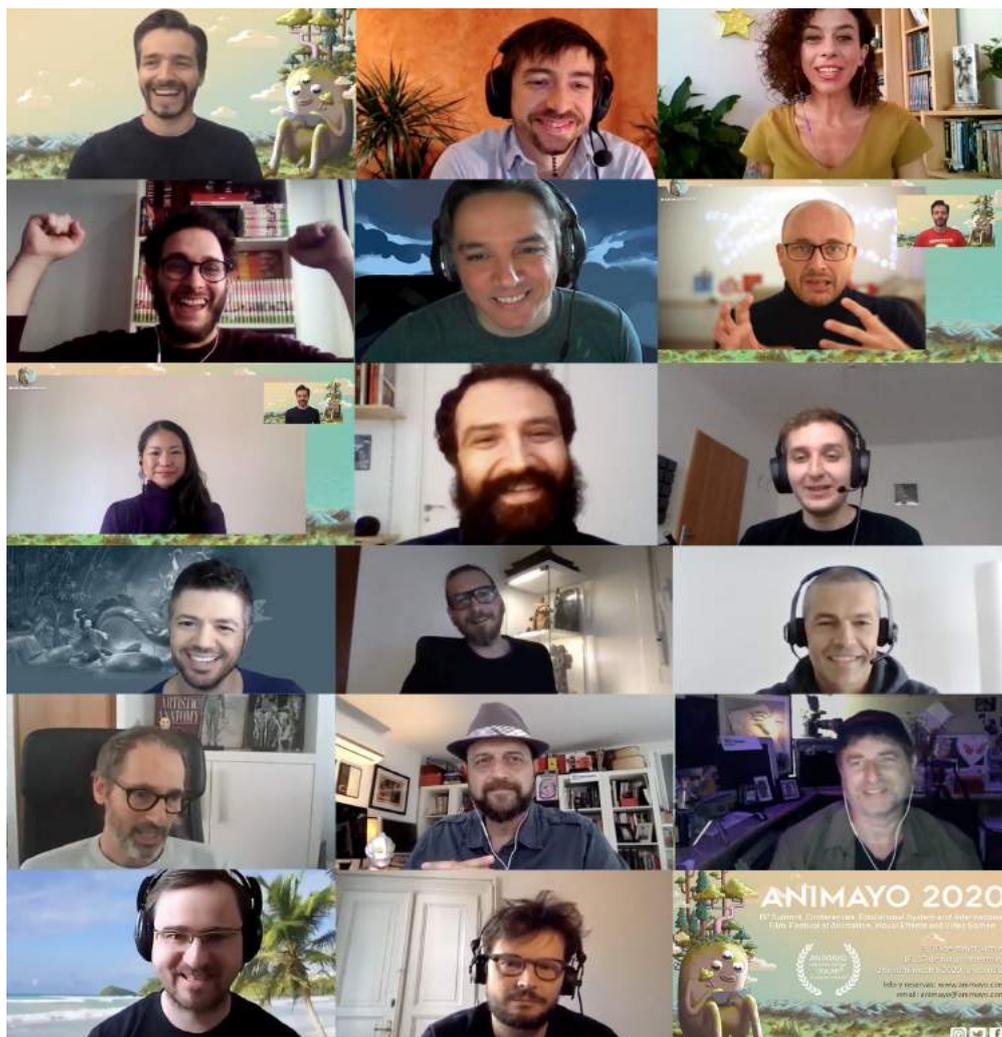
Reconocidos profesionales internacionales de la industria que han trabajado en estudios como DreamWorks Animation, Cartoon Saloon, The Walt Disney Company, Warner Bros, Pixar, Sony Pictures Animation, Ilion Animation Studios, Skydance, Weta Digital o Delirium Studios. Artistas que dejaron huella en obras reconocidas con nominaciones a los Oscars®, Goya®, VES (Visual Effects Society) o los Webby Awards, entre otros, y con títulos como *Klaus*; *The Hobbit* (trilogía); *Ironman*; *Avengers*; *The Dawn of the Planet of the Apes*; *Alike*; *Hero*; *Planet 51*; *Shrek 4 Forever After*; *Guardians of the Galaxy Vol. 2*; *Black Panther*; *Thor: Ragnarok*; *The Lord of the Rings* (trilogía); *Beauty and the Beast*; *Spider-Man: Homecoming*; *Underdogs*; *Mortadelo & Filemón*; *Wonder Park*; *The Wind Rises*; *The Illusionist*; *Wolf children*; *Game of Thrones*; *Love, death and robots*; *Jurassic World*; *The Justice League*. **Video games** como *Vigor*; *Argo*; *Day Z*; the *Samorost* saga; *Machinarium*; *Castlevania Lords of Shadow II*; o proyectos desarrollados íntegramente en **realidad virtual** como el cortometraje *The Remedy*.



Todos ellos compartieron sus conocimientos y experiencias el primer fin de semana del Festival, los días 8 y 9 de mayo, en **8 paneles de discusión y 2 debates, cada uno de ellos moderado por 5 expertos**, en los que nos adentramos en disciplinas como la creación y el diseño de personajes; las últimas investigaciones en técnicas de realidad virtual, videojuegos y animación; el trabajo de animadores y productores; modelado 3D, escultura digital; guión gráfico; diseñadores de producción, artistas de desarrollo visual, artistas de diseño y conceptos, y técnicas de efectos visuales.

El siguiente fin de semana, los días 15 y 16 de mayo, vía streaming, se impartieron 15 clases magistrales a cargo de expertos internacionales en animación, VFX y videojuegos, alcanzando hasta el momento 21.923 nuevas inscripciones. **Entre los contenidos**, animación 2D para cine, videojuegos y televisión; Modelado 3D; el software Blender e innovaciones como Grease Pencil; secretos de las creaciones digitales de algunos de los grandes éxitos de taquilla de Hollywood; la construcción de mundos en los videojuegos, el universo artístico en el que reside su originalidad y composición musical; consejos para crear un buen portafolio y afrontar con éxito una entrevista de trabajo; actuar en animación; el arte de la iluminación; los secretos del artista conceptual para mostrar todo el potencial de un proyecto, no solo para películas de animación sino también para videojuegos; la creación de *The Remedy*, completamente realizada en realidad virtual con Quill de la plataforma Oculus de Facebook; el VFX, cómo configurar y mover un *reel* para conseguir un trabajo a nivel internacional ... Ponentes:

Además de los ya mencionados, **Rafa Zabala, Daniel Martínez Lara, Eli Jarra, Roger Kupelian, Edu Martín, Aya Suzuki, Daniel Peixe, Carolina Jiménez e Iván Carmona; Rémy Terreaux**, Lead animator. Francia. Dreamworks, Illumination Mac Guff, Kandor Graphics, Skydance, Fortiche Productions. **Ivan Buchta**, Creative Director. Czech Republic. **Lukáš Kunc**, PR & production Amanita Design. Republica checa. **Tomasz Dvorak, "Floex"**, Music Composer, Musician, Producer, DJ and Multimedia Artist. Republica checa. **David Benzal**, Concept artist. España. Sony PlayStation, Fuji Television, HBO, Ubisoft, The Walt Disney Company, Netflix, Grupo Planeta, Universal Pictures.





AYA SUZUKI

Animation Artist, Layout y Concept Artist

Ghibli Studio, Walt Disney Animation, Passion Pictures, Warner Bros. Entertainment, Netflix.



CAROLINA JIMÉNEZ

Lead layout artist

Scanline VFX, Weta Digital, MPC, OK Infografía, Ilion Animation Studios.



ELI JARRA

VFX supervisor

Think VR, Westwind Media, Entity FX, Pixel Playground.



ROGER KUPELIAN

Matte painter, concept artist

Digital Domain, MPC, Sony Imageworks, Pixomondo, Weta Digital.



DANIEL PEIXE

Animator

Walt Disney Animation Studios, Ilion Animation Studios, Keytoon Animation Studio, BFC.



IVAN BUCHTA

Creative director

Bohemia Interactive.



LUKÁŠ KUNCE

PR & production Amanita Design



TOMASZ DVORAK

Music Composer, Musician, Producer, DJ and Multimedia Artist

Floex, Amanita Design. Musician.



CINZIA ANGELINI

Director, Story Artist, Animator

DreamWorks Animation, Illumination Entertainment, Cinesite.



CECILIA ARANOVICH

Supervising Director, storyboard artist, director

Warner Bros. Animation



PAULO ALVARADO

Head of story

Rovio Entertainment, Walt Disney Animation Studios.



SERGIO PÁEZ

Director, Story Designer, Writer

Pixar, Lucasfilm, Sony.



ALEX RELLOSO

Storyboard artist

Skydance.



CARLOS ZARAGOZA

Production designer

Sony Pictures Animation, Paramount Animation, DreamWorks Animation, Rocket Pictures, Universal Pictures.



AURORA JIMÉNEZ

Visual development artist

DreamWorks Animation, Sony Pictures Animation, EA, Universal Pictures.



LIZZIE NICHOLS

Visual development artist

Sony Pictures Animation, DreamWorks Animation, Walt Disney Imagineering, RGH Entertainment.



ANTONIO ARES

Senior concept artist

Skydance, Auriga Films, Grupo Zeta.



ADRIÁN PUEYO

VFX Compositor

Trixter, Weta Digital, Scanline VFX, MPC, ILM, DNeg.



PABLO GIMÉNEZ

Lead FX TD

Double Negative, MPC, The Mill.



RAFA ZABALA

Senior modeler, traditional sculptor

ILM, Lucas Film, Weta Digital, Psyop.



DANIEL MARTÍNEZ LARA

Director

Goya® Award for his short film Alike in 2016



EDU MARTÍN

CG supervisor

Pixar, Animal Logic, Skydance.



RÉMY TERREAUX

Lead animator

Dreamworks, Illumination Mac Guff, Kandor Graphics, Ilion Animation Studios, Fortiche Production.



DAVID BENZAL

Concept artist, illustrator

Sony Playstation, Fuji Television, Hbo, Ubisoft, The Walt Disney Company, Netflix, Grupo Planeta, Universal Pictures.



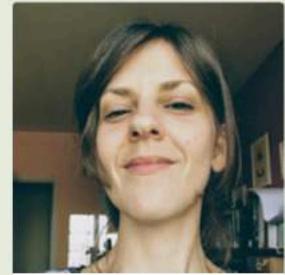
CHRISTIAN DAN BEJARANO
Animation supervisor
 Skydance, The SPA Studios, The Frank Barton Company.



LAURA BETHENCOURT
VFX Line Producer
 Framestore, Double Negative.



MARINA SOTO
Associate Recruiter
 DreamWorks Animation.



MIRIAM HIDALGO, «PERDITAH»
Illustrator, character designer
 Ominiky Ediciones, Estudio Mariscal, Filmmax animation.



ESTHER MORALES
Senior lead character designer
 Cartoon Saloon, Lighthouse Studios, Anima.



NÚRIA APARICIO, «LA PENDEJA»
Illustrator, audio-visual animator
 Nikodemo, Neptuno Films, Editorial Salvat, Grupo Hachette Livre.



JUAN PABLO LÓPEZ
Senior character artist
 Pyro Studios, SPA Studios, Skydance, 12 Pingüinos Dibujos Animados.



TOMMY TEJEDA
Character designer
 The Walt Disney Company, Fox «The Simpsons», Marvel Entertainment, Warner Bros. Animation, Cartoon Network.



EDGAR MARTÍN-BLAS
CEO & creative director
 Virtual Voyagers, Tuenti, Telefónica, Teaser, Xocolat Design.



LAURA RAYA
Director of Graduate Programs and Virtual Reality Projects
 U-tad.



DIEGO BEZARES
Founder & Developer
 Presence Camera, Zinkia Entertainment.



GUILLERMO CASTILLA
Coordinator of the video game degree, animation professor and researcher
 Universidad Europea de Madrid.



RAÚL GARCÍA

Animator, director and producer

Kandor Moon, Kandor Graphics, The Walt Disney Animation Studios.



LAIA FARRÉ

Lead animator

Skydance, Framestore, Mikros Image, Blue Dream Studios Spain.



MARCOS GONZÁLEZ P.

Animator

DreamWorks Animation, Encore, Duncan Studio, Buck, Psyop, Sony Computer Entertainment of America, Lightbox Entertainment.



ÁNGEL MOLINA

Project Manager, Art Director.

Blue Pixel 3D, Zinkia Entertainment, Magic Films



JUAN SOLÍS

Character supervisor

Skydance, Walt Disney Animation Studios, Blur Studio, The Frank Barton Company.



LUIS LABRADOR

Modeling Supervisor

Walt Disney Animation Studios, DreamWorks Animation, Sony Pictures Imageworks.



MARLON NÚÑEZ

Digital sculptor, character artist

BLUR, Realtime UK, Hasbro, Art Heroes.



MANUEL GONZÁLEZ

Director of the Spanish Television program Zoomnet

Radio Televisión Española.



ANNA GUXENS

Co-founder, design & development

3bytes.



TATIANA DELGADO

Illustrator, Co-founder

Out of the Blue Games.



DANIEL CALABUIG

Autor y Co-Fundador

Patrones y Escondites SL.



MERCEDES REY

Director of institutional relations and strategic alliances

U-tad, Ilion Animation Studios, Pyro Studios, Proein.



PAULA BENEDICTO

Senior Animator.

Skydance, The Walt Disney Studios.



GISELA PRUNÉS

HR Specialist

The Walt Disney Studios, Marvel Studios.



ANDRÉS BEDATE

Character Animator

Sony Pictures Imageworks, Cinesite, Animum.



ROCÍO AYUSO

Journalist

El País, R & R Communications.



LORENA ARES

Animation director, screenwriter

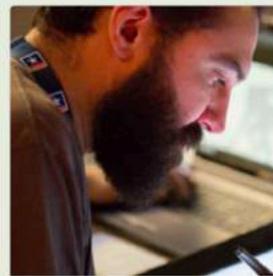
Dr. Platypus & Ms. Wombat, Moonbite Studios.



ARGENTINA OLIVA

Production Supervisor

MondoTV.



IGOR HERAS

Ilustrador, concept artist

Konami, Nintendo, Social Point, Monster Pit.



IVÁN CARMONA

Animation supervisor, animator

Sunshine Animation Studios, The Spa Studios, Esdip Animation Studios.



ARTURO MONEDERO

Vice-president of AEVI, Video-games Designer

Delirium Studios

ANIMAYO 2020
15º Summit, Conferences, Educational System and International Film Festival of Animation, Visual Effects and Video Games

9, 10 de mayo: virtual
16, 17 de mayo: streaming
Último trimestre 2020: presencial

Info y reservas: www.animayo.com
email: animayo@animayo.com

ANIMAYO QUALIFYING FESTIVAL OSCAR® Academy Awards®

PANEL DE DISCUSIONES, DEBATES Y ENCUENTROS VIRTUALES CON AVATARES - PLATAFORMA TEOOH.



Animayo es distribuidor oficial de la plataforma Teooh.

Teooh es una plataforma interactiva basada en avatares que impulsa conexiones comunitarias consistentes, fomentando nuevas relaciones y mejoras en todo el mundo.

Los Paneles Virtuales de Animayo son espacios de comunicación, interacción y networking en un mismo espacio digital, puntos de encuentro creados para la conversación, explicación o debate sobre temas de interés general o específico, y que son abordados por un grupo de especialistas.

La plataforma virtual cuenta con avatares personalizables, tecnología 3D avanzada, espacios 100% virtuales, herramientas de voz en tiempo real, agilidad para conectarse al sistema, capacidades de interacción e intercomunicación entre avatares.



Funcionamiento

La capacidad máxima por sala es de 66 personas. Desde Animayo proponemos como mejor opción un máximo de 5 / 6 salas al día.

La sala tiene un escenario con 5 asientos y un área pública con mesas para 6 y 8 personas. La plataforma permite la comunicación entre personas sentadas en la misma mesa y micrófono abierto para todo el espacio desde el escenario. La plataforma tiene versiones descargables para dispositivos Windows, Mac, iOS y Android, y una vez

instalada y configurada con nombre de usuario y contraseña, se accede a la sala virtual ingresando el código proporcionado por su anfitrión.

¿Cómo podemos grabar, editar y emitir?

El sistema de grabación y edición de la plataforma debe de ser externo, a través de programas de captura de video y utilizando los comandos exclusivos de Animayo para rodajes y tomas especiales.

Actualmente tenemos un mínimo de 3 cámaras por evento. Una vez realizada la grabación, el equipo de edición de Animayo trabaja para hacer la pieza de forma que sea dinámica. No es posible publicar directamente desde la plataforma con el evento en ejecución, la carga del video debe realizarse más tarde.

Los videos se pueden subir a: web, redes sociales, cuentas de Vimeo o Youtube, siempre en retransmisión diferida. Sin embargo, los 66 usuarios que se encuentran en la plataforma en el momento del evento y la propia grabación, estarán en un riguroso directo y podrán interactuar sobre ella.

Pruebas y Preguntas & Respuestas con los ponentes

Para facilitar la manejabilidad de la plataforma con los usuarios que van a realizar tareas específicas dentro del evento, como ponentes o moderadores, organizamos una serie de pruebas preliminares donde a través de tutorías personalizadas les ayudamos a comprender y utilizar la plataforma de una forma sencilla, siguiendo en todo momento una serie de pautas y consejos. Durante estas pruebas nos aseguramos de que los ponentes se sientan cómodos en el espacio virtual, que puedan resolver cualquier imprevisto técnico e interactuar libremente entre todos los participantes y, en el caso de los moderadores, les enseñamos a dar la palabra utilizando comandos privados para abrir un micrófono durante las rondas de preguntas y respuestas, tomando así las riendas del evento y evitando que el equipo técnico tenga que intervenir excepto en caso de necesidad. Además, proporcionamos guiones sobre cómo deben estructurarse los turnos de debates e intervenciones..

Interacción con el público asistente

Para acceder a la plataforma virtual, los usuarios virtuales deben registrarse al evento a través de un formulario en la web de Animayo. Una vez registrado, el usuario recibe un primer correo electrónico con instrucciones para descargar la plataforma y cómo utilizarla. Y horas antes del evento, el usuario recibe el código de acceso a la sala. Una vez dentro, el equipo técnico recuerda a todos los asistentes las funciones básicas de la plataforma.

Pros & contras del Teooh

Pros:

- Es simple e intuitivo para los usuarios, lo que permite la interacción social.
- Te permite realizar eventos por primera vez con una audiencia 100% virtual
- Las posibilidades de personalizar la sala virtual con imágenes
- Espacio idóneo para debates y networking

Contras:

- Numerosas actualizaciones por ser de reciente creación.

MASTER CLASS, CONFERENCIAS Y REUNIONES EN ZOOM



Zoom ofrece un servicio de calidad con una conexión estable y segura que permite fluidez en reuniones y / o tertulias. Permite la inclusión, de forma sencilla, de fondos virtuales corporativos que mejoran la parte visual de la actividad, convirtiéndola en un entorno más profesional. Incluye métodos sencillos para compartir pantalla y / o archivos simultáneamente a todos los participantes así como la posibilidad de grabar reuniones automáticamente, en calidad HD, perfecto para su posterior uso en otras redes y / o servicios online.



Funcionamiento

Durante el evento adoptamos la figura de moderador, orientamos a los asistentes y agilizamos la reunión. El administrador del evento puede programar la reunión y / o el evento, compartiendo la agenda con los demás participantes a través de ical o google calendar. Para acceder a la reunión, simplemente hay que abrir el enlace que aparece en dicha agenda o en la invitación que le hubiera enviado previamente el administrador de la reunión.

Los usuarios pueden registrarse de forma gratuita en la plataforma, lo que les permite acceder fácilmente a las reuniones. Simplemente rellenando el formulario tras descargar la aplicación de ordenador o la aplicación móvil, aunque el sistema permite asistir a reuniones sin crear un perfil de usuario.

¿Cómo podemos grabar, editar y emitir?

La plataforma permite la grabación en HD sin límite de tiempo, pudiendo elegir la carpeta de destino para guardar el archivo. Permite seleccionar la grabación del audio en archivos separados. Durante la grabación, se puede pausar y reanudar la grabación, pero no su edición, que tendría que hacerse a través de programas externos.

La reunión se realiza online, con acceso directo a través del enlace proporcionado previamente por el administrador.

La cuenta Zoom - Webinar también permite una transmisión en directo a través de Facebook, vinculando directamente a la página de transmisión con un código que crea Zoom para ese propósito.

Pruebas y Preguntas & Respuestas con los ponentes

Se recomienda concertar una serie de pruebas previas a modo de tutoriales personalizados para ayudar a los ponentes a utilizar la plataforma en caso de tener que compartir pantalla, ajustar audio, vídeo y resolver dudas relacionadas con el uso del programa.

Al ser un programa participativo, las preguntas y respuestas se pueden realizar de forma directa, rápida y sencilla, estableciendo un orden de intervención gestionado directamente por el administrador. También es posible hacer preguntas por escrito a través del chat del evento.

Pros & contras del Zoom

Pros

- Velocidad, fluidez y facilidad de conexión.
- Grabación directa del programa, sin necesidad de grabadora externa.
- Calidad de la imagen.
- Facilidad para compartir archivos y pantallas.
- Posibilidad de utilizar la pizarra electrónica disponible dentro del propio programa, que permite dibujar / escribir en tiempo real y visible para todos los participantes.
- Controles de administrador para silenciar, desactivar cámara, evitar compartir pantalla y establecer una sala de espera para controlar la entrada de participantes.

Contras

- Durante la grabación, se requiere un entorno con el menor ruido posible, ya que el micrófono captura los sonidos ambientales durante la grabación.
- Campaña en los medios contra el software que ha reducido la confiabilidad del usuario.



ANIMAYO
15th Summit, Conferences and International Film Festival
of Animation, Visual Effects and Video Games.
www.animayo.com
email: directorio@animayo.com
email: organiza@animayo.com
<https://animayo.com/2020-01-14/>
Noticia TVE: <https://www.facebook.com/festivalanimayo/videos/156292481624839/>
Noticia La Sexta: <https://www.facebook.com/festivalanimayo/videos/133796153288029/>

BECAS AL TALENTO ANIMAYO SUPERAN LOS 500,000 €

En esta edición especial, la organización congeló la venta de entradas (el abono completo del festival estaba valorado en 150 euros) y, en un nuevo paso de sensibilización social tomado junto a los principales patrocinadores y colaboradores, los fondos disponibles para las Becas al Talento Animayo se **incrementaron a más de 500.000 euros** para estudiar Computación Gráfica, Aplicaciones Multiplataforma, RV y Simulación, Ingeniería de Software, Programación, Diseño de Juegos, VFX, Realización, Producción en Entornos Audiovisuales y Animación entre muchas otras titulaciones, másteres y posgrados, así como como Ciclo Formativo de Grado Superior, Doctorados y Cursos. Todos ellos en universidades y escuelas, nacionales e internacionales, del más alto nivel en modalidades online y presenciales, como U-tad, ESDIP, ESCAV, L'Idem, Universidad Europea, Cesur o ArtHeroes. Esta convocatoria estuvo abierta hasta el 30 de junio con previa inscripción gratuita en la web Animayo.com; a partir de los 16 años. [NP Becas Animayo: <https://www.animayo.com/?accion=news3&id=174>]

Requisitos y condiciones:

Portfolio. Portfolio de 6 a 10 trabajos de técnica y estilo libre en formato PDF (Max. 2 MB). El portfolio que no cumpla con este requisito, no se tendrá en cuenta.

Registrarse a través del enlace de registro de esta página y participar como abonado en las master class Animayo Gran Canaria 2020. Importante: NO se aceptarán becados en las becas al talento Animayo, que no se haya registrado previamente en nuestra web. Los datos serán cotejados con las escuelas.

Una Carta de Motivación donde explique por qué quieres optar a la Beca al Talento.

Se valorará cualquier link a webs o redes sociales de perfiles artísticos que se quieran adjuntar para complementar la información.

Se valorará reel si dispones de él.

No olvides indicar tus datos personales en el mail.

Registro

Información sobre cada beca

BECAS AL TALENTO ANIMAYO U-TAD  CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL Modalidad online + Modalidad presencial (Madrid) Convocatoria internacional (sin límite geográfico)	BECAS AL TALENTO ANIMAYO ESDIP  ESDIP ESCUELA DE ARTE Modalidad presencial (Madrid) Convocatoria internacional	BECAS AL TALENTO ANIMAYO ESCAV  escuela superior de comunicación audiovisual Modalidad presencial (Granada) Convocatoria nacional (España)
BECAS AL TALENTO ANIMAYO L'IDEM  FRANCE / BARCELONA CREATIVE ARTS SCHOOL Modalidad presencial (Barcelona) Convocatoria Nacional (España)	BECAS AL TALENTO ANIMAYO UNIVERSIDAD EUROPEA  Modalidad presencial (Madrid) Convocatoria nacional (España)	BECAS AL TALENTO ANIMAYO CESUR  Modalidad presencial (Gran Canaria) Convocatoria regional (Canarias)
BECAS AL TALENTO ANIMAYO ART HEROES  Modalidad online Convocatoria internacional (sin límite geográfico)		



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* galardonado con el premio *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 Critics 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 Design & Musica for Video Games: Creative process in music and audio production', a cargo de **Lukás Kuncce** (PR & production Amanita Design) 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 Kuncce 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.



Proyecciones y Actividades presenciales

Y cumpliendo con los más jóvenes seguidores de Animayo, ya desde el mes de octubre y hasta casi finales de diciembre como 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.

Palmarés 2020

Como actividad presencial con 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.



Sistema Educativo Animayo

Se llevo a cabo el estreno de los cortometrajes del Sistema Educativo Animayo: cortos hechos por niños para niños contando 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 naturalista; y potenciación de los valores sociales que hemos venido desgranando, entre otros.



Proyecciones - 'Mi Primer Festival'

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 consciencias 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. 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**.



Autores: Yaprak Morali, Are Austnes

Duración: 00:08:34

Año: 2019

Técnica: CG characters on miniature built sets

País: Noruega

Sinopsis: Un zorro hambriento busca comida en una fría noche de invierno. En el límite del bosque descubre una pequeña granja. Se acerca a hurtadillas para robar un bocadillo, sin darse cuenta del Tomten que guarda la granja, y es sorprendido in fraganti en

el gallinero. Cuando Tomten ve lo hambriento que está el zorro, decide compartir su papilla de Navidad con él, siempre y cuando el zorro prometa dejar a los animales en paz.

Proyecciones Escolares de Secundaria



Y finalizando las acciones programadas para escolares, tuvo lugar la experiencia **Proyecciones para Escolares de Secundaria** en la que al alumnado de los centros escolares 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.



Experiencias Decide tu Futuro / U-future



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**. La actividad ideada para dar a conocer las valiosas oportunidades de crearse un futuro profesional en la industria audiovisual y donde participaron **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 corrieron 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 Algarrá**, 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. 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*, *Studio Manager* en The Sergio Pablos Animation Studios, y es profesor en el Máster en Animación 3D de personajes de U-tad, y **Mercedes Rey**, directora de relaciones institucionales y alianzas estratégicas en U-tad con una dilatada carrera dentro del mundo de la producción audiovisual y actualmente, trabaja en varias películas junto a Skydance.





ANIMAYO

15º Summit, Conferences and International Film Festival
of Animation, Visual Effects and Video Games.

www.animayo.com

email: direccion@animayo.com

email: animayo@animayo.com

<https://vimeo.com/225242412>

Noticia TVE: [https://www.facebook.com/FestivalAnimayo/videos/
1653924854628389/](https://www.facebook.com/FestivalAnimayo/videos/1653924854628389/)

Noticia La Sexta: [https://www.facebook.com/FestivalAnimayo/videos/
1337982532889291/](https://www.facebook.com/FestivalAnimayo/videos/1337982532889291/)