

# ANIMAYO

## GRAN CANARIA 2022

### Memoria Resumen



Dirige y produce:



Patrocinadores principales:



Colaboradores:



# Indice

Patrocinadores y colaboradores	Página 3
Resumen de datos cuantitativos	Página 4
Hito principal 2022	Páginas 5 - 8
Otros hitos y objetivos alcanzados	Página 9
Cifras de participación	Páginas 10-11
Impacto económico del Festival	Páginas 12-13
Impacto turístico y de marca del Festival	Página 14
Impacto cultural y educativo Animayo	Página 15
Programa Resumen Animayo	Páginas 16-21
Jurado y Palmarés Internacional	Páginas 22- 31
Invitados- Ponentes	Páginas 32-38
Master class, paneles debate y talleres	Páginas 39-42
Becas al talento	Página 43
Recruitment	Página 34
Actividades escolares	Páginas 45-46

**Dirige y Produce**

Damián Perea Producciones S.L.

**Subvenciona**

Cabildo de Gran Canaria.

**Patrocinadores Principales**

Sociedad de Promoción de la Ciudad de Las Palmas de Gran Canaria.

Fundación de la Caja de Canarias.

Patronato de Turismo de Gran Canaria.

Gobierno de Canarias a través de: Instituto Canario de Desarrollo Cultural; Teatro Guiniguada y Filmoteca Canaria.

**Colaboradores**

U-tad, Centro Universitario de Tecnología Digital; Instituto Polaco de Madrid; Skydance; Platige Imagen; Pixelodeon 3D School; Tech Universidad Tecnológica; Dr. Platypus & Ms; Pepe School Land; Universidad de La Laguna; Escuela de Arte y Superior de Diseño Fernando Estévez; ESCAV Escuela Superior de Comunicación Audiovisual; UDEM; Music Library; AC Hotels Marriot; Parking 1º Mayo.

Una edición  
+ innovadora

Animayo  
concluye su  
edición más  
innovadora

+20.000  
participantes

+30 millones  
visitas en  
medios

+900.000  
personas  
alcanzadas  
en facebook.

+ 50.000  
visitas web

+ 1 millón  
impresiones  
en Instagram.

+ 40.000  
impresiones  
en Vimeo.

+ 50.000  
contactos en  
base de datos

+ 500.000€ en  
becas al talento

HOME > FILM > MARKETS & FESTIVALS

May 14, 2022

## Animayo Wraps In-Person Edition with Double-Oscar Qualifying Honors

By Anna Marie de la Fuente ▼



DELFOUR\_PHOTOGRAPHER



'Prisoner Outside' and 'Leopoldo from the Bar' both earned double-Oscar qualifying wins thanks to Animayo 2022's new award.

FESTIVALS & EVENTS

EUROPE

## Animayo Closes Successful Live Event with Double the Oscar Qualifying Honors



By Mercedes Milligan

Published on May 11, 2022

# Animayo Gran Canaria 2022 alcanzó un nuevo hito calificando en dos categorías a la preselección de los Premios Óscar®

*"Prisoner Outside", de Igor Medvedev, y "Leopoldo el del bar", de Diego Porral, se coronan en una edición que les abre las puertas de Hollywood.*

*La noticia fue comunicada en una rueda de prensa conjunta, celebrada el pasado mes de mayo 2022 en las instalaciones del Cabildo de Gran Canaria, con la participación de su Presidente, D. Antonio Morales, y de Damián Perea, Director y Productor de Animayo.*

*En palabras del presidente del Cabildo de Gran Canaria, D. Antonio Morales: "el Festival Animayo es un lujo para Gran Canaria. Es un gran escaparate de formación y empleo para el sector audiovisual y uno de los eventos del sector cinematográfico que más visibilidad dan a Gran Canaria, un festival único en Europa. (...) Es innegable que Animayo ha tenido un efecto dinamizador sobre el sector audiovisual desde que empezó hace 17 años".*

Animayo Gran Canaria, primer y único en España en calificar a los Premios Óscar® de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood para la categoría de animación, ahora es también **el único Festival de su categoría, que califica a la mejor obra de animación en lengua española "Animación con Ñ", por lo que los 22 países que tienen el español como idioma oficial podrán optar a este premio.** Así, a partir de ahora, los ganadores de Animayo en las categorías de Gran Premio del Jurado y Mejor Cortometraje en Español - Animación con Ñ podrán ser considerados dentro de la categoría de Cortometraje de Animación **para los Premios Oscar®**, sin la tirada habitual en salas, siempre que la película cumpla con las reglas de la Academia.

Así lo comunicaba la **carta oficial de la Academia de los Óscar®** que Animayo recibía durante la reciente celebración de la fase presencial de su 17ª edición. Una **extraordinaria distinción** por la que Animayo obtiene esta segunda calificación y por la que el corto ganador del Mejor Cortometraje en Español - 'Animación con Ñ', en el Palmarés Oficial Animayo, obtiene un pase directo a la preselección de los Premios Óscar® como Mejor Cortometraje de Animación.

Si ya desde el año 2018, Animayo Gran Canaria, tiene el honor de ser primer y único festival de España en calificar a estos Premios en dicha categoría, **con esta nueva distinción, Animayo coloca en la tan deseada preselección ya no a uno, sino a dos cortos de animación de su Palmarés:** los ganadores de 'Gran Premio del Jurado Internacional' y, desde esta misma edición, el ganador del mencionado Mejor Cortometraje en Español - 'Animación con Ñ'.

**Prisoner Outside**

Gran Premio del Jurado  
Internacional Animayo  
2022



# **‘Prisoner Outside, de Igor Medvedev, Gran Premio del Jurado Internacional Animayo 2022 con pase directo a la preselección de los Premios Óscar®**

**Y, el título reconocido como Mejor Cortometraje en Español es para "Leopoldo el del bar ", de Diego Porral (España), que calificará a los Premios Óscar® a la mejor obra de animación en lengua española “Animación con Ñ”.**

**Jurado Internacional presidido por Henri Magalon, junto a Carlos Zaragoza, Claus Toksvig, Aurora Jiménez y Hidetaka Yosumi.**

El cortometraje galardonado con el **Gran Premio del Jurado Animayo Gran Canaria 2022** fue "**Prisoner Outside**" de Igor Medvedev, (Alemania). Trata sobre un prisionero cuyo encierro y soledad le llevan a fusionar su imaginación con el mundo real, una habilidad que aprovechará para tratar de escapar de la prisión hacia la anhelada libertad. Un logro que viene acompañado por un premio 3,000 euros. Su mayor premio es, sin embargo, el **pase directo para la Preselección de los premios Óscar®** en la categoría de **Mejor cortometraje de animación**.

Por su parte, el título reconocido como **Mejor Cortometraje en Español - Animación con Ñ** es para "**Leopoldo el del bar**", de Diego Porral (España). El proyecto nos introduce con Leopoldo, un anciano madrileño que acumula doce años yendo al mismo bar en un deseo por conservar su antigua vida. Su nostalgia colapsa con la evasión y la locura, y termina manifestándose en una paloma antropomórfica sumamente habladora que lo va orillando a aceptar su inminente destino. Este último **también ha sido acreedor al pase directo para la Preselección al Óscar®** en la categoría de **Mejor cortometraje de animación**.

Además, por tercer año consecutivo, se incluyó la **Sección Oficial Internacional a Concurso Mi Primer Festival** que otorgó el **Premio del Público Infantil-Juvenil**, sumando los votos de los asistentes a la proyección de dicha sección a los de los escolares de primaria, secundaria y escuelas de arte de la isla de Gran Canaria que, dentro del programa 'Sin salir del aula', -con más de 8.500 participantes-, estuvieron visionando piezas hasta finales del mes de mayo. Obras que buscan inculcar la importancia de respetar los sentimientos propios o la naturaleza inherente a cada uno haciendo prevalecer la individualidad como rasgo diferenciador entre los jóvenes.

Nuevo hito de Animayo en la historia de los festivales de animación que continúa proyectando el nombre de Gran Canaria, su capital, y, por ende, a España, como sede de uno de los más prestigiosos festivales de esta categoría a nivel mundial.



# ***Otros hitos y objetivos alcanzados en Animayo Gran Canaria 2022***

## **Durante la edición 2022 se ha cumplido con los siguientes hitos:**

- Conseguido un nuevo reconocimiento internacional con la doble cualificación a los Premios Óscar®.
- Cumplimiento del programa base en un 100%.
- Ampliado el abanico de actividades presenciales para satisfacer las necesidades y expectativas del público tras la pandemia.
- Participación y presencia destacada de artistas y creadores de diferentes países y culturas.
- Mejora en la promoción y la comunicación del festival para aumentar reinversión de los patrocinadores y colaboradores.
- Establecido mecanismos de evaluación y seguimiento para medir el impacto y la satisfacción del público y de los participantes.
- Fomentada la colaboración y el intercambio con otras instituciones y entidades culturales y educativas.
- Ofrecido becas y actividades de formación y capacitación para estudiantes, profesionales y aficionados.
- Ofrecido actividades de acceso al empleo a través de los reclutamientos.
- Garantizada la sostenibilidad y el respeto al medio ambiente durante la celebración del festival.

## **Otros objetivos, más generales del Festival, que también hemos cumplido en esta edición 2022:**

- Fomentado el encuentro y el intercambio entre profesionales y aficionados del sector audiovisual.
- Ofrecido un espacio para la proyección y la promoción de películas y proyectos de animación y efectos visuales de diferentes países y culturas.
- Potenciado el desarrollo y la creatividad de los creadores y artistas del sector.
- Contribuido al desarrollo económico y cultural de la región donde se celebra el festival.
- Ofrecido actividades de formación y capacitación para profesionales y aficionados.
- Creado un espacio de cultura de calidad, ocio y entretenimiento para el público.
- Promocionado el destino donde se celebra el festival como un lugar atractivo y de calidad para el turismo cultural y audiovisual.

# El certamen gozó de 15.611 participantes presenciales 4.638 participantes *on line*

Una edición presencial que ha invitado a soñar con una industria de animación, efectos visuales y videojuegos más sólida, innovadora y tecnológica, pero también más humana en toda la extensión de la palabra. Animayo Gran Canaria 2022 permitió echar un breve vistazo a un porvenir que siempre es incierto, pero que se torna más esperanzador cuando es visto con el optimismo formativo y laboral que siempre ha figurado entre los valores dominantes del festival. Este mismo optimismo se potencia ante la estupefacció respuesta de la comunidad animadora de todo el mundo.

Artistas internacionales, creadores y productores, compartieron escenario con especialistas en Inteligencia artificial, Metaverso, Realidad Virtual y NFTs.

El certamen gozó con una **asistencia total de 15.610 participantes**. Una cifra especialmente prometedora cuando consideramos que se trata de la vuelta a la presencialidad absoluta.

## RESUMEN PARTICIPANTES FASE PRESENCIAL

### Teatro Cicca: 3.242 participantes

- Presentación (a cargo de Damián Perea): 104
- Master class miércoles: 524
- Master class jueves: 698
- Master class viernes: 707
- Master class sábado: 375
- Firmas de autógrafos (4 días): 432
- Talleres: 35
- Exposición: 120
- Empresas reclutadoras: 12
- Entrevistas reclutamiento presencial: 235

### Teatro Guinguada: 501 participantes

- Secciones Oficiales a Concurso: 284
- Sección Mi Primer Festival: 105
- Debates: 112

### Actividades escolares “en el aula”: 9.463 participantes

- Alumnado participante: 9.463  
de 129 Centros participantes:
- Mi primer festival: 49 centros
  - Animayo para Secundaria: 42 centros
  - Animayo para Público Juvenil: 11 centros
  - Master Class en Formato TV: 27 centros

### Otras actividades semi-presenciales: 2.405 participantes

- Encuentro con ponentes: 82  
Concurso internacional de obras: 1.716  
Concurso internacional de carteles: 607

## RESUMEN PARTICIPANTES FASE ONLINE

### Total On line: 4.638 participantes

- Master class on line: 2722 participantes
- Talleres on line: 35 participantes
- Proyecciones on line: 1394 participantes
- Becas al talento: 487 participantes



# Impacto Económico

## Animayo Gran Canaria 2022

El impacto económico generado por Animayo Gran Canaria en su edición 2022 agrupa el conjunto de efectos económicos que ha tenido su celebración en la ciudad de Las Palmas de Gran Canaria.

Siendo Animayo el primer y único Festival de animación en España en calificar a la preselección de los Premios Óscar® para dos categorías, la categoría de cortometrajes de animación internacional, y la mejor obra de animación en el idioma español "animación con Ñ". **Las alianzas estratégicas y los contactos que genera un evento internacional de esta índole**, si se saben aprovechar, pueden llegar a ser muy beneficiosas para Gran Canaria.

Animayo Gran Canaria es una plataforma para el desarrollo del turismo y del crecimiento económico donde se desarrolla. Los festivales tienen un efecto turístico multiplicador para atraer a un público interesado en eventos de su categoría, y por ser una herramienta eficaz de promoción internacional. **Animayo es por tanto un recurso socio-económico**, con un rol central en la oferta de ocio, audiovisual y cultural, que activa sectores turísticos que engloban a empresas de hostelería, restauración, transporte y otras relacionadas con el turismo, entendido como los viajes y estancias.

En total hemos **invertido 229.237,81€** en la organización de la 17ª edición del Festival, que se han destinado principalmente a contrataciones y arrendamientos de servicios profesionales de proveedores locales, agencias de viajes, alojamientos, desplazamientos, dietas, recursos técnicos y audiovisuales, publicidad, recursos web, comunicación, seguros y gastos administrativos. Todos estos gastos han tenido un impacto significativo en nuestra economía local y social.

En concreto, se han generado **32 empleos indirectos y 24 empleos directos** durante la celebración del festival. Además, se han registrado 228 abonados provenientes de fuera de Canarias, lo que ha supuesto una importante entrada de divisas para nuestra ciudad.

Además, Animayo genera **empleo directo anual a través de su programa de reclutamiento** de perfiles profesionales con más de 200 entrevistas de trabajo gestionadas desde productoras internacionales y una media de **20 nuevos puestos resultantes** del proceso.

En cuanto a los gastos que generan los participantes del festival, se estima que cada **asistente del festival realiza un gasto medio de 6 € diarios** durante los 4 días del festival presencial. Si la participación total de la edición ha sido de 15.611 participantes presenciales, estimando que una misma persona pueda repetir presencia en algunas de las distintas actividades y, por tanto, reduciendo la cifra a 8.000 personas, nos da un resultado de **48.000€ de efecto económico generado**.

Además, se estima que los **ponentes o invitados de Animayo realizan un gasto medio diario de 20 €** durante su estancia en Gran Canaria (sin contar con los gastos de alojamientos, dietas o desplazamientos -ya incluidos en la inversión de gastos del evento). Habiendo contratado 23 ponentes en la edición 2022, con estancias de 3 días, esto **nos da un aumento de consumo de 1.380 €**.

# Impacto Económico

## Animayo Gran Canaria 2022

La propia posición como festival internacional genera la oportunidad de tener acceso a **artistas universales de alto nivel del sector**, a los que por medios convencionales sería muy complicado llegar o cuyos cachés de contratación serían mucho más elevados. Y es que, sabido es por todos, que los cachés artísticos varían dependiendo del tipo de evento, su nivel de popularidad y las posibilidades de promoción que éste ofrece, pues posicionar a los artistas en el lineup de un festival como Animayo que califica a la preselección de los Premios Óscar® es actualmente una oportunidad para ellos.

Atraer a artistas a Gran Canaria a través de Animayo permite un contacto más directo y personal con ellos, sin representantes ni agencias de por medio que participen en las negociaciones, lo cual abarata la contratación. Los artistas de Animayo - al margen de su popularidad, experiencia, películas, estatus, seguidores y repercusión - se adaptan a un caché único que marca el Festival.

Es decir, no son ellos quienes ofertan sus tarifas, sino que aceptan el modelo de tarifa única de Animayo, (establecida en el presupuesto de cada evento). Esto lo hacen porque participar en Animayo les aporta un valor añadido, unir su nombre al Festival les **genera beneficios de imagen, promoción internacional y de posicionamiento** a su participación. Además, Animayo aporta la seguridad de participar en un evento de calidad dentro del sector audiovisual y tecnológico reconocido por el buen trato y organización.

Aunque no exista a día de hoy un convenio específico que regule **las tarifas de contratación de ponentes** para eventos, jornadas, conferencias o festivales, sí existe un amplio mercado de agencias de contratación que son las que marcan los precios, según

sean ponentes internacionales, nacionales o regionales, siendo el precio de mercado un concepto económico de aplicación válido en este caso. Con ello, la oportunidad de contratación de los artistas del programa Animayo se puede ver reflejada si hacemos una comparativa con estas “tarifas de mercado”, cuyos baremos de precio aplicados por agencias como “Helpers Speakers and Consulting”, “Thinking Heads”, “Eventeas” o “MT Consul7ng” son estos a fecha 2022: artistas internacionales (caché entre 2.000 y 5.000 €), artistas nacionales (caché entre 500 y 2.000 €), artistas regionales (caché entre 50 y 500 €).

Teniendo en cuenta estos datos podemos por tanto confirmar que en el caso de Animayo Gran Canaria 2022 se consigue un abaratamiento en los cachés de los artistas internacionales de casi un 80%.



# Impacto Turístico y de marca Animayo Gran Canaria 2022

Animayo contribuye en **dar a conocer Gran Canaria y sus recursos turísticos y audiovisuales** en el ámbito de la animación y los efectos visuales a nivel internacional, lo que puede tener un impacto positivo a largo plazo para favorecer la marca Gran Canaria como destino turístico de calidad y atractivo para los visitantes nacionales e internacionales.

A través de su programa Animayo Gran Canaria posiciona la Isla como destino atractivo y de calidad para la producción de películas, series y otros contenidos audiovisuales dentro del ámbito de la animación y los efectos visuales y desarrolla estrategias y acciones dirigidas a atraer productoras y empresas del sector para que se instalen aquí.

También promociona la Isla: si el festival ha contribuido a dar a conocer Gran Canaria como destino turístico y cultural, es posible que tenga un impacto positivo a largo plazo en el turismo en la isla.

La rentabilidad no sólo se contempla desde un punto de vista publicitario (el valor económico que las apariciones en medios off-line y on-line) sino desde **la capacidad del Festival para lograr visibilidad, notoriedad y posicionamiento de la imagen de Gran Canaria**. El patrocinio de Animayo tiene una temática relevante para los medios, y para el público, y el prestigio acumulado en 17 ediciones de Animayo a nivel internacional genera una imagen positiva para Gran Canaria. Muchas veces, las instituciones públicas carecen de los medios humanos, materiales y herramientas de promoción que tiene actualmente Animayo, capaces de llegar al alcance publicitario al que llega en medios de comunicación.

Dentro de los objetivos marcados en el Plan Estratégico de Comunicación de Animayo Gran Canaria, se calculó que el impacto publicitario para medios convencionales en prensa y radio para esta edición de Animayo Gran Canaria, superase, como así ha sido los **20 millones de visitas en medios, habiendo aparecido en 31 medios internacionales, 30 nacionales y 26 medios regionales en la 17ª edición**.

Ahora bien, **el retorno de publicidad que obtiene la marca Gran Canaria** de este plan estratégico para medios convencionales en prensa y radio para la edición de Animayo Gran Canaria 2022, lo podemos calcular teniendo en cuenta que en todas estas coberturas en medios del Festival, el organizador - Animayo- se compromete dentro del plan de patrocinio, a hacer mención a Gran Canaria en todas las notas de prensa emitidas acerca del programa Animayo Gran Canaria 2022, en todas las entrevistas de radio realizadas por el director, en todos los comunicados difundidos por el Gabinete de prensa Animayo y en todos los mailings enviados a medios. A través del conocimiento por parte de la organización de Animayo del número de veces que sale la mención de Gran Canaria dentro de este plan estratégico para medios de prensa y radio, si se cuantifica lo que hubiese tenido que abonar un organismo a todos estos medios por dicho objeto, el cálculo del equivalente publicitario de la campaña para la marca Gran Canaria estaría por encima de los 90.000 €.

# Impacto Cultural y Educativo Animayo Gran Canaria 2022

Si analizamos el impacto del festival en la sociedad y la cultura de Gran Canaria, incluyendo su contribución a la promoción de la isla como destino cultural, encontramos estos beneficios:

- **Difusión de la cultura y la animación:** Animayo Gran Canaria ha sido una oportunidad para difundir y promocionar la animación y los efectos visuales en Gran Canaria y en el resto del mundo.

- **Fomento de la creatividad y el talento:** el festival se convirtió, un año más, en un espacio para que artistas y creadores presentasen sus trabajos y compartiesen sus experiencias y conocimientos, fomentando con ello la creatividad y el talento en la isla.

- **Integración y solidaridad:** el festival ha sido, a través de su programa de películas, una oportunidad para fomentar la integración y la solidaridad entre las personas de diferentes edades, culturas y orígenes que asisten al evento.

- **Desarrollo de la industria audiovisual:** el festival puede haber contribuido en el desarrollo de la industria audiovisual y tecnológica de Gran Canaria, generando empleo y promoviendo acciones para el crecimiento económico de la isla.

- **Promoción de Gran Canaria como destino turístico cultural y audiovisual:** el festival ha contribuido a través de acciones organizadas en colaboración con Proexca y SPEGC, a promocionar Gran Canaria como un destino turístico y cultural atractivo y de calidad, lo que podría tener un impacto positivo a largo plazo en el turismo en la isla.

- **Formación y capacitación:** el festival ha incluido en su programa 2022 actividades de formación y capacitación tipo master class, paneles de debate y talleres para estudiantes, artistas y profesionales del sector audiovisual, lo que contribuye año a año a su desarrollo profesional y a mejorar sus conocimientos y habilidades. Además puso en marcha el programa de becas al talento dotado de más de 500.000€.

- **Oportunidades de aprendizaje:** el festival se convierte en una oportunidad para que personas de todas las edades aprendan sobre la animación, los efectos visuales y la industria audiovisual de manera lúdica y amena.

- **Intercambio de conocimientos:** el festival proporciona espacios destinados a que los artistas compartan sus experiencias y conocimientos entre ellos y también con el público participante.

- **Promoción del aprendizaje a lo largo de la vida:** el festival trabaja desde la cantera, con actividades en el aula de los centros escolares enfocadas a fomentar el aprendizaje a lo largo de la vida y la curiosidad por el conocimiento de la industria audiovisual en personas de todas las edades.



# Pink Depression

Cartel ganador del concurso internacional

## Del artista japonés Wang-I-Ting

La preselección fue realizada entre **607 obras inscritas**, de las que resultaron la obra ganadora, 2 premios accésit, 2 finalistas y 15 preseleccionados.

Participaron artistas de estos 47 países: Alemania, Argentina, Australia, Bélgica, Blangadés, Brasil, Bulgaria, Canadá, Chile, Colombia, Costa Rica, Ecuador, Egipto, Eslovaquia, España, Estados Unidos, Filipinas, Francia, Hungría, India, Indonesia, Irán, Irlanda, Italia, Kazajistán, Lituania, Malasia, Marruecos, México, Montenegro, Panamá, Perú, Polonia, Portugal, Reino Unido, República Dominicana, Rumanía, Rusia, Serbia, Sudáfrica, Tailandia, Trinidad, Turquía, Ucrania, Vietnam y Zimbabue.



# Resumen de Programación

Fiel a la competitividad, excelencia y calidad que caracterizan a Animayo Gran Canaria, el festival volvió a plantear un programa de enorme e innovador calado que se desarrolló en formatos presencial y *on line* durante los meses de mayo, junio y octubre 2022.

Bajo su lema '**El Futuro que viene**', Animayo se convirtió, más que nunca, la isla de Gran Canaria en núcleo de conocimiento del arte y las tecnologías más punteras con todas las actividades que acogieron el Centro de Iniciativas Culturales de la Caja de Canarias (Cicca) y el Teatro Guiniguada, además de las actividades on line, pues como señalara el productor y director de Animayo, Damián Perea "este es un festival que se ha transformado de forma natural. Nuestro propio mundo es el que ha traído todas estas nuevas tecnologías, y ahora toca informar, formar y debatir para seguir creando esa masa crítica tan necesaria".

Para ello, el festival introdujo **una importante novedad como fueron los “Debates Animayo”** con la intervención de sus estrellas invitadas y sin ningún tipo de cortapisas para que el público pudiese realizar sus preguntas. Debates totalmente interactivos "que surgieron como respuesta directa a la necesidad de generar una serie de conclusiones vía el conocimiento. En general, la gente habla del metaverso muy por encima y de forma polarizada pero debemos entender todos los matices y para ello Animayo trajo a especialistas de este universo virtual. Igualmente importante pareció incluir una perspectiva de género abordando el papel de la mujer en la industria que solo alcanza un 30% de visibilidad en los altos cargos". Fueron 3 los debates que se celebrarán en el Teatro Guiniguada desde las 18.15 a las 20.00 horas: 'La mujer en la industria audiovisual' (jueves 5), 'Metaverso, Realidad virtual, NFTs, ¿qué nos deparará el futuro?' (viernes 6), y 'Ética y moral en la inteligencia artificial' (sábado 7).

Siguiendo la línea de las nuevas tecnologías, y como **primicia en Canarias**, Animayo trajo el estreno de una **exposición en realidad aumentada** únicamente visible cuando la enfocamos con un dispositivo móvil; NFTs en sí mismos "que se pudieron adquirir siendo el 100% de los beneficios destinados a asociaciones y ONGs que ayudan a los refugiados de Ucrania". Una exposición dedicada al corto de animación 2D, de estética pictórica, 'Amanece la Noche más Larga', basado, recientemente nominada a los premios Goya 2023, en un relato del tres veces ganador del Goya, Ángel de la Cruz, y cuyos directores, Carlos Fernández De Vigo y Lorena Ares acudirán al festival como invitados. Pudo verse presencial del 4 al 7 de mayo y el 7 de octubre.

Y es que un año más, Animayo se posicionó como un espacio innovador donde la animación, los efectos visuales, el arte, la ciencia y la tecnología se unieron en una edición que, en su fase presencial, dedicó más del 80% al auténtico corazón de este festival que es la formación. Actividades didácticas con diferentes franjas horarias comenzando a las 10.00 y finalizando a las 20.00 horas-, y que estuvieron a cargo de un plantel de **23 prestigiosos invitados**. En su conjunto, artistas, productores, ingenieros y creadores internacionales. **Ponentes invitados que han trabajado con míticos estudios** como DreamWorks Animation, Walt Disney Animation Studios, Sony Pictures, Ubisoft, Maybe Movies, Norlum Entertainment, Netflix, Skydance o Platige Image, así como ponentes especializados en las nuevas tecnologías, la inteligencia artificial, el Metaverso, la realidad virtual o los NFTs a cuyo cargo corrieron **14 master classes, 3 debates, 3 talleres, 10 recruitments** -para la captación de perfiles para puestos de trabajo en productoras internacionales como Skydance Animation, The Spa Studios, Platige Image, Dr. Platypus & Ms. Wombat, Punk Visual Studio, Amuse Studios, 3 Doubles Producciones, Mondo TV Studios, La Creme Films y BMCAFF Studio CGI Production -, además de **revisiones de portfolios**.

# Bajo el lema “El Futuro que viene” Animayo desplegó su programa 2022.

Y tras la formación y los debates, cada día de 20.30 a 21.30 horas, el público pudo disfrutar del mejor cine de animación para adultos "que solo pudo ser visto en festivales independientes como es Animayo". El Teatro Guiniguada acogió las **proyecciones** de los cortometrajes correspondientes a las **5 Secciones Oficiales Internacionales a Concurso**. Fueron más de 60 piezas provenientes de más veinte países de todo el mundo que también fueron visionadas por los miembros del Jurado Internacional Animayo quienes fallaron el Palmarés en un año de "altísimo nivel en el que solo han pasado las piezas puntuadas con una nota de 8,5 o más". De otra parte, tuvieron lugar proyecciones temáticas como un especial de cine polaco.

Fueron **más de 2.000 los participantes en el concurso internacional de obras Animayo 2022**, de las que sólo **63 resultaron elegidas**, todas dotadas de un alto nivel narrativo y técnico. Con todo, piezas provenientes de Alemania, España, Noruega, Francia, Hong Kong, Polonia, Uruguay o Australia. **El Palmarés Internacional Animayo 2022** se proyectó, en el CICCA, el 7 de octubre, en primicia en Gran Canaria.

Animayo Gran Canaria no olvidó a los más pequeños de la casa, las familias o los escolares. Así, por tercer año consecutivo, se proyectó la también sección oficial internacional a concurso **'Mi Primer Festival'** (día 7 de 12.00 a 13.30 h.) donde el público infantil, a partir de los 6 años, pudo votar el Mejor Cortometraje Infantil 2022 entre una serie de piezas que igualmente buscan inculcar la importancia de respetar los sentimientos propios o la naturaleza inherente a cada uno haciendo prevalecer la individualidad como rasgo diferenciador entre los jóvenes. Toda una oferta para los más jóvenes que se sumó a la denominada **'Sin Salir del Aula'** que se consolidó con más de 9.000 alumnos inscritos solo en la isla de Gran Canaria. Dirigida a escolares de primaria, secundaria, bachillerato y escuelas de arte, las actividades combinaron animación y efectos visuales con proyecciones gratuitas, una sección oficial a concurso y master classes formativas, también gratuitas, en formato TV. (4 de mayo al 30 de junio).

También hasta el 30 de junio, el Festival mantuvo abierta la convocatoria de sus **Becas al Talento Animayo**, con **más de 500.000 euros**, para formación presencial y on line con acceso a las universidades y escuelas, nacionales e internacionales, más importantes relacionadas con el sector y colaboradoras de Animayo para el curso 2022-2023, entre ellas U-tad (Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, Madrid); UDEM (Universidad de Monterrey, México); SCAV (Escuela Superior de Arte y Comunicación Audiovisual, Granada), y Pixelodeon 3D Schoo (Escuela online de Artes Digitales).

**Y de la formación pasamos al empleo.** Los días 3 y 6 de mayo tuvieron lugar en el CICCA los **reclutamientos**, con la participación de 12 productoras internacionales, que en búsqueda del talento de los abonados al festival, ofrecieron puestos de trabajo para entrar en sus filas. Entre ellas **Skydace Animation, Spa Animation o Platige Image**, por nombrar solo algunas.

Como actividades al aire libre organizamos en la Alameda de Colón, los días 6 y 7 de mayo, dos encuentros con los ponentes, con el fin de que el público general tuviese ocasión de compartir un rato con ellos y mostrar sus portfolios en un entorno más distendido.

Muchas de estas actividades del programa Animayo Gran Canaria 2022, que se desarrollaron en formato presencial, **se emitieron también en on line para más de 4.000 personas**, entre ellas, las proyecciones, los talleres y las master class.



# PROGRAMA ANIMAYO GRAN CANARIA 2022

*Mayo, junio y octubre 2022*

	<i>Descripción</i>	<i>Formato</i>	<i>Fecha</i>
<b>ANIMAYO PRESENCIAL</b>	<i>master class</i> , mesas debate, talleres formativos, proyecciones de secciones oficiales a concurso, espacio exterior de actividades al aire libre.	<b>Presencial</b>	Del 4 al 7 de mayo
<b>ANIMAYO ONLINE</b>	<i>Master class</i> , talleres <i>on-line</i> , Proyección especial <i>on-line</i> de cortometrajes, especiales de cine	<b>On-line</b>	Del 4 al 7 de mayo
<b>RECRUITMENTS</b>	Plataforma de selección de personal y punto de encuentro para empresas que buscan nuevos perfiles en sus filas. Una oportunidad exclusiva de acceder a las grandes compañías nacionales e internacionales.	<b>On-line</b>	Previsto en abril se pasó a mayo 3 y 6 de mayo
<b>BECAS AL TALENTO ANIMAYO</b>	Becas al Talento que impulsan los estudios en escuelas nacionales e internacionales de primer nivel y referentes del sector.	<b>On-line</b>	Del 4 de mayo al 30 de junio
<b>PROYECCIONES Y SECCIONES OFICIALES</b>	proyecciones de Secciones Oficiales a Concurso, proyecciones de ciclos de cortometrajes, "Conoce al jurado de la sección oficial".	<b>Presencial</b>	Del 4 al 7 de mayo y 7 de octubre
<b>EXPOSICIONES</b>	Amanece la Noche Más Larga, primera exposición NFT de Canarias.	<b>On-line</b>	Del 4 al 7 de mayo y 7 de octubre
<b>ACTIVIDADES ESCOLARES</b>	Sección Oficial a Concurso «Mi Primer Festival» para escolares de primaria, ponencias formativas presenciales en el aula dirigidas a centros escolares de secundaria y bachillerato, proyecciones escolares para público juvenil, dirigido a escolares de bachillerato y escuelas de arte.	<b>Presencial en el aula</b>	Del 4 de mayo al 30 de junio

# Un Festival de Premios Óscar®

**Animayo alcanza un nuevo hito calificando en dos categorías a la preselección de los Premios Óscar® de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood.**

Si ya Animayo era el **primer y único Festival de animación en España en calificar a los Premios Óscar® para la categoría de cortometrajes de animación internacional**, ahora es también el único Festival de su categoría que **califica a la mejor obra de animación en el idioma español "animación con Ñ"**, por lo que los países que tienen el español como lengua oficial podrán optar al Premio.

Animayo nace en 2006 en España, dirigido por el director y productor Damián Perea. El festival es, actualmente, un referente en el campo de la animación, con 17 años de posicionamiento, y se encuentra en plena fase de expansión internacional. Es un **evento inspiracional y motivacional, con un 75% de contenidos formativos destinados a potenciar el desarrollo creativo, tecnológico y la producción audiovisual de forma sostenible.**

Desarrolla acciones en el **ámbito de la animación, los efectos visuales, la realidad virtual, los videojuegos y las nuevas tecnologías.** Su prestigio, calidad y seriedad vienen avalados por un centenar de representantes de la industria internacional.

Durante el festival se proyecta el **Palmarés Oficial Animayo**, hay ponencias, talleres, foros, debates, presentaciones, estrenos, becas, recruitments y encuentros.

En Animayo las estrellas invitadas vienen a dejar conocimiento, a enseñar y a motivar a las nuevas generaciones.

# Jurado Internacional Animayo 2022

**El Jurado Internacional de Animayo Gran Canaria 2022, que se reunió presencialmente en sesiones divididas por categorías a evaluar, visualizó y revisó las distintas Secciones Oficiales hasta firmar el listado del Palmarés.**

El jurado siguió un riguroso proceso de selección para todas las secciones a concurso basado en cinco pilares que conforman el leit motiv del programa: guion, originalidad, técnica, temática y articulación de las ideas.

## **Palmarés Oficial Animayo Gran Canaria 2022**

### **Jurado Internacional**

**Presidido por Henri Magalon**, (Productor - Fundador - CEO. Maybe Movies. París, Francia), **miembros de este Jurado:** Carlos Zaragoza (Diseñador de producción. Sony Pictures Animation. Los Ángeles, EE.UU); Claus Toksvig, (CEO - Socio y productor. Norlum Entertainment. Copenhague, Dinamarca); Aurora Jiménez, (Artista de desarrollo visual. DreamWorks Animation. Los Ángeles, EE.UU); Hidetaka Yosumi, (Character technical director, facial Rig Developer and founder Studio Nowake. Osaka, Japón).

- **Gran Premio del Jurado. 3,000€**, preselección para los Premios Óscar® y trofeo a "Prisoner Outside", de Igor Medvedev, Alemania. Sinopsis: Encerrado y aislado, un prisionero comienza a fusionar su imaginación con el mundo real e intenta escapar de la prisión con sus nuevos poderes. [Tráiler: <https://www.youtube.com/watch?v=jy3LXi-NtzRM>]
- **Mejor Director** a "Good Night Mr. Ted", de Nicolás Sole Allignani, España.
- **Mejor 2D** a "Frydenlund Hair Parlour", de Hanne Berkaak, Bélgica, Noruega.
- **Mejor VFX** a "Absence", de Marc Hericher, Francia.
- **Mejor Comedia** a "Leopoldo el del bar", de Diego Porral, España.
- **Social Awareness** a "Flower under Water", de Aitor Oñederra, España.
- **Mejor Stop Motion** a "Elena", de Biruté Spdeikaitė, Lituania, Francia, Croacia.
- **Mejor Cortometraje de estudiante** a "Good Night Mr. Ted", de Nicolás Sole Allignani, España.
- **Mejor Cortometraje para Adultos** a "Depths of Night", de Step C., Hong Kong.

# Jurado Internacional Animayo 2022

## Jurado Premio Animación con Ñ

**Presidido por Daniel Martínez Lara**, (Director. Pepe School Land. Barcelona, España), **miembros de este Jurado:** Carlos Zaragoza, (Diseñador de producción. Sony Pictures Animation. Los Ángeles, EE.UU); Aurora Jiménez, (Artista de desarrollo visual. DreamWorks Animation. Los Ángeles, EE.UU); Carlos Fernández de Vigo (Fundador. Dr. Platypus & Ms. Wombat. A Coruna, España), y Lorena Ares, (Fundadora. Dr. Platypus & Ms. Wombat. A Coruna, España).

### **Premiados:**

- **Mejor Cortometraje en Español - Animación con Ñ.** Preselección para los Premios Óscar® y trofeo a "Leopoldo el del bar", de Diego Porral, España. Sinopsis: Leopoldo hizo de su bar favorito de Madrid una pompa que le protegía del tiempo. Cuando el hijo del dueño decide renvarlo, esa pompa estalla. Leopoldo se ve obligado a saltar a un nuevo munod que no le ha esperado ni tiene tiempo para él. [Tráiler: <https://www.youtube.com/watch?v=RTLq3sLaFi8>]
- **Premio a Social Awareness en Español**, a "Mula", de Carlos Balseiro, Mariano Benayón, España.

## Cinematía, Spots y Videos Musicales

**Presidido por Carlos Zaragoza**, (Diseñador de producción. Sony Pictures Animation. Los Ángeles, EE.UU), **miembros de este Jurado:** Aurora Jiménez, (Artista de desarrollo visual. DreamWorks Animation. Los Ángeles, EE.UU); Carlos Fernández de Vigo, (Fundador. Dr. Platypus & Ms. Wombat. A Coruna, España); Lorena Ares, (Fundadora. Dr. Platypus & Ms. Wombat. A Coruna, España), y Daniel Martínez Lara, (Director. Pepe School Land. Barcelona, España).

### **Premiados:**

- **Mejor Cinematía de Videojuegos** a "Resident Evil: Village Tail", de Platige Image, Polonia.
- **Mejor Vídeo Musical** a "Las Miradas Perdidas", de Clara Rodríguez, Uruguay.
- **Mejor Publicidad / Comisionado**, a TEDx: "Real", de Substance, Berno, Bullpen, Mighty Nice, Mixcode, Nereo, Oddfellows, Post Office, Spillt, State. Australia.

## JURADO INTERNACIONAL



### HENRI MAGALON

Productor/Fundador/  
CEO. Maybe Movies.  
París (Francia)

Presidente del jurado



### CARLOS ZARAGOZA

Diseñador de  
producción. Sony  
Pictures Animation.  
Los Ángeles (EE.UU)



### CLAUS TOKSVIG

CEO/Socio y  
productor. Nørlum  
Entertainment.  
Copenhague  
(Dinamarca)



### AURORA JIMÉNEZ

Artista de desarrollo  
visual. DreamWorks  
Animation. Los  
Ángeles (EE.UU)



### HIDETAKA YOSUMI

Character technical  
director, facial Rig  
Developer and  
founder Studio  
Nowake .  
Osaka (Japón)

## JURADO ANIMACIÓN CON Ñ



### DANIEL MARTÍNEZ LARA

Director. Pepe School  
Land. Barcelona  
(España)

Presidente del jurado



### CARLOS ZARAGOZA

Diseñador de  
producción. Sony  
Pictures Animation.  
Los Ángeles (EE.UU)



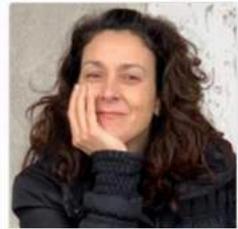
### AURORA JIMÉNEZ

Artista de desarrollo  
visual. DreamWorks  
Animation. Los  
Ángeles (EE.UU)



### CARLOS FERNÁNDEZ DE VIGO

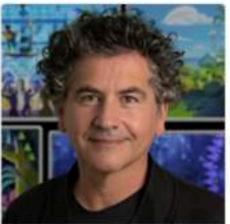
Fundador. Dr.  
Platypus & Ms.  
Wombat. A Coruña  
(España)



### LORENA ARES

Fundadora. Dr.  
Platypus & Ms.  
Wombat. A Coruña  
(España)

## JURADO CINEMÁTICAS, VIDEOS MUSICALES Y COMISIONADO



### CARLOS ZARAGOZA

Diseñador de  
producción. Sony  
Pictures Animation.  
Los Ángeles (EE.UU)

Presidente del jurado



### AURORA JIMÉNEZ

Artista de desarrollo  
visual. DreamWorks  
Animation. Los  
Ángeles (EE.UU)



### CARLOS FERNÁNDEZ DE VIGO

Fundador. Dr.  
Platypus & Ms.  
Wombat. A Coruña  
(España)



### LORENA ARES

Fundadora. Dr.  
Platypus & Ms.  
Wombat. A Coruña  
(España)



### DANIEL MARTÍNEZ LARA

Director. Pepe School  
Land. Barcelona  
(España)

Grand Jury Award Animayo

# PRISONER OUTSIDE

*Autor: Igor Medvedev*



Best Spanish short film “animación con Ñ”:  
**LEOPOLDO, EL DEL BAR**

*Autor: Diego Porral*



# Palmarés Animayo 2022

## **Grand Jury Award: PRISONER OUTSIDE**

Autor: Igor Medvedev  
Duración: 0:06:41  
Año de producción: 2021  
Técnica: 3D, 2D computer animation  
País: Alemania  
Escuela: Film University Babelsberg KONRAD WOLF



## **Best Director: GOOD NIGHT MR. TED**

## **Best Student Short Film: GOOD NIGHT MR. TED**

Autor: Nicolás Sole Allignani  
Duración: 0:10:45  
Año de producción: 2021  
Técnica: 2D  
País: España  
Escuela: ECIB (Escola de Cinema de Barcelona)

**Best 2D: FRYDENLUND HAIR PARLOUR**

Autor: Hanne Berkaak  
Duración: 0:13:35  
Año de producción: 2021  
Técnica: 2D  
País: Bélgica, Noruega



**Best VFX: ABSENCE**

Autor: Marc Hericher  
Duración: 0:10:00  
Año de producción: 2021  
Técnica: 3D  
País: Francia  
Escuela: ESMA



**Best Comedy: LEOPOLDO, EL DEL BAR**

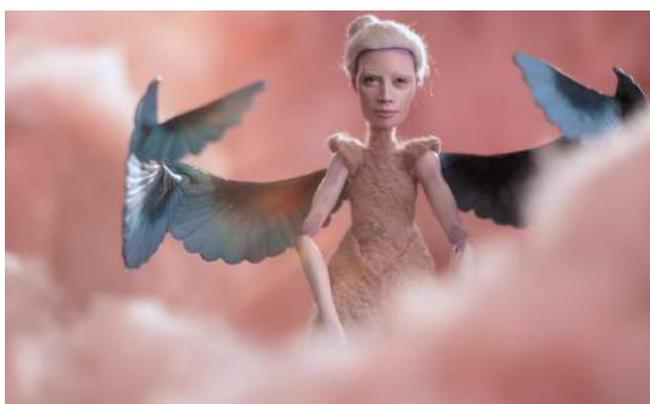
**Best Spanish short film “animación con Ñ”: LEOPOLDO, EL DEL BAR**

Autor: Diego Porral  
Duración: 0:05:30  
Año de producción: 2021  
Técnica: 2D  
País: España



**Best Social Awareness: FLOWER UNDER WATER**

Autor: Aitor Oñederra  
Duración: 0:13:45  
Año de producción: 2021  
Técnica: 2D  
País: España



**Best Stop Motion: ELENA**

Autor: Biruté Sodeikaitė  
Duración: 0:13:00  
Año de producción: 2021  
Técnica: Puppets  
País: Lituania, Francia, Croacia



**Best Short Film for adults: DEPTHS OF NIGHT**

Autor: Step C.  
 Duración: 0:13:00  
 Año de producción: 2021  
 Técnica: 2D  
 País: Hong Kong



**Special Mention for the best Social Awareness - Animación con Ñ: MULA**

Autores: Carlos Balseiro, Mariano Menayón  
 Duración: 0:06:42  
 Año de producción: 2020  
 Técnica: 2D  
 País: España



**Best video games cinematic: RESIDENT EVIL: VILLAGE TALE**

Autor: Platige Image  
 Duración: 0:02:22  
 Año de producción: 2021  
 Técnica: VFX  
 País: Polonia  
 Categoría: Cinemática de videojuego

**Best Advertising Commissioned: TEDx: REAL**

Autores: Real, de Substance, Berno, Bullpen, Mighty Nice, Mixcode, Nereo, Oddfellows, Post Office, Spillt, State  
 Duración: 0:03:00  
 Año de producción: 2020  
 Técnica: CGI / 3D Animation  
 País: Brasil  
 Categoría: Publicidad



**Best Music Video: LAS MIRADAS PERDIDAS**

Autor: Clara Rodriguez  
 Duración: 00:04:39  
 Año de producción: 2021  
 Técnica: Stop Motion  
 País: Uruguay  
 Categoría: Vídeo musical



**Special Mention for the best Committed Advertising:  
PLÁTANO DE CANARIAS. LA PALMA RENACERÁ**

Autores: MANSON  
Duración: 0:00:40  
Año de producción: 2021  
Técnica: cel, CGI  
País: España  
Categoría: Anuncio



**Premio del Público 2022**

Autores: Gustavo Ribeiro, Gabriela Antonia Rosa  
Duración: 0:16:00  
Año de producción: 2020  
Técnica: 3D  
País: Brasil



**Premio del Público Infantil "Mi Primer Festival":  
THE SOCIAL CHAMELEON**

Autor: Alex Ross  
Duración: 0:02:39  
Año de producción: 2022  
Técnica: 3D  
País: Estados Unidos



**Mención Especial del Festival al Mejor Stop Motion:  
AN OSTRICH TOLD ME THE WORLD IS FAKE AND I  
THINK I BELIVE IT**

Autor: Lachlan Pendragon  
Duración: 0:11:00  
Año de producción: 2021  
Técnica: Stop Motion  
País: Australia



**Mención Especial del Festival a Mejor Social  
Awareness: FOOTSTEPS ON THE WIND**

Autor: Maya Sanbar , Gustavo Leal, Faga Melo  
Duración: 0:07:00  
Año de producción: 2021  
Técnica: 3D  
País: USA, UK, Brazil

**Mención Especial del Festival a Mejor Guion:  
THE WIND WHISTLES**

Autores: Alessandro Dordoni

Duración: 0:15:00

Año de producción: 2021

Técnica: Mixta, 2D

País: UK, Ireland, Lithuania, Italy



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

**Damián Perea Producciones SL**

[animayo@animayo.com](mailto:animayo@animayo.com)

[direccion@animayo.com](mailto:direccion@animayo.com)

[www.animayo.com](http://www.animayo.com)

# 23 invitados 6 países





## HENRI MAGALON

*Productor/Fundador/CEO. Maybe Movies. París (Francia)*

**Proyectos destacados:** Ernest & Celestine, Calamity, Long Way North, The Fifth Element, Zombillénium

El ex vicepresidente de nuevos medios de Gaumont, Henri Magalon, fundó Maybe Movies en 2003 con el objetivo de estructurar una productora independiente y creativa. Su meta: desarrollar y producir programas con contenido innovador y alcance internacional, con hasta la fecha siete largometrajes (entre ellos Ernest & Celestine – César a la mejor película de animación 2013; nominación a los Oscar 2014–, Long Way North – Premio del Público en el Festival de Annecy 2015–, Zombillénium – presentado en el Festival de Cine de Cannes 2017– y Calamity – Gran Premio en el Festival de Annecy 2020–), tres series de animación y varios documentales.



## CLAUS TOKSVIG

*CEO/Socio y productor. Nørlum Entertainment. Copenhague (Dinamarca)*

**Proyectos destacados:** Song of the Sea, Long Way North, Calamity, The Bob’s Burguer Movie, Big Hero 6: The Series

Claus Toksvig Kjaer es un productor de animación danés. Estudió Literatura Inglesa en la Universidad de Aarhus, pero cambió de rumbo y se dedicó a la carrera de Dibujo Clásico y Animación en The Animation Workshop en Viborg.



## CARLOS ZARAGOZA

*Diseñador de producción. Sony Pictures Animation. Los Ángeles (EE.UU)*

**Proyectos destacados:** Vivo, El laberinto del fauno, Gnomeo y Julieta, Las aventuras de Peabody y Sherman, Madagascar 3: De marcha por Europa, El parque mágico.

Carlos Zaragoza es el diseñador de producción del musical animado de Sony Pictures Animation Vivo, que presenta nuevas canciones de Lin-Manuel Miranda, la fuerza creativa detrás de En un barrio de Nueva York y el éxito de Broadway Hamilton.



## AURORA JIMÉNEZ

*Artista de desarrollo visual. DreamWorks Animation. Los Ángeles (EE.UU)*

**Proyectos destacados:** The Bad Guys, Vivo, Hotel Transylvania 3, The Emoji Movie, Smurfs: The Lost Village, Hotel Transylvania 2.

Aurora Jiménez es la artista de desarrollo visual del musical animado Vivo de Sony Pictures Animation, que presenta nuevas canciones de Lin-Manuel Miranda, la fuerza creativa detrás de En un barrio de Nueva York y el éxito de Broadway Hamilton.



## HIDETAKA YOSUMI

*Character technical director, facial Rig Developer and founder Studio Nowake . Osaka(Japón)*

**Proyectos destacados:** Tangled, Love, Death & Robots, Wreck-It Ralph, Le Petit Prince, Wish Dragon, Bolt

Nacido en Osaka, Japón en 1972, actualmente vive en Tenerife como artista técnico independiente de personajes y consultor de un par de proyectos internacionales. Trabajó en Wonder Park en Iliion Animation Studios como CG Supervisor. En 2020, fundó Studio Nowake, una empresa de tecnología para la creación de personajes digitales. Desarrolló un software de rig automático en Maya para que todos pudieran aparejar personajes con calidad de Disney/Pixar.



## XES VILÀ ROIG

*CTO y Fundador de Punk Visual. Barcelona (España)*

**Proyectos destacados:** Diferentes trabajos para SEAT, FC BARCELONA, SKODA, COCA COLA, Agua de veri y Salvage Marines.

Xes Vilà es CTO y cofundador de Punk Visual Studio. Punk Visual Studio es una empresa con sede en Barcelona dedicada a crear experiencias visuales innovadoras para la industria del entretenimiento.

En nuestro estudio hemos creado un Sistema de Producción Virtual en tiempo real para cine y publicidad capaz de trabajar con los más altos estándares de calidad de la industria.



## CARLOS FERNÁNDEZ DE VIGO

*Fundador. Dr. Platypus & Ms. Wombat. A Coruña (España)*

**Proyectos destacados:** Amanece la noche más larga, Memorias de un hombre en pijama, DinoGames, Zombeer, Morti, Skizo.

Productor, director y guionista de cine y videojuegos. CEO de los estudios Dr. Platypus & Ms. Wombat. Miembro de la Academia del Cine de España. Desde hace 20 años, ha participado en docenas de producciones entre largometrajes, cortometrajes y videojuegos.



## LORENA ARES

*Fundadora. Dr. Platypus & Ms. Wombat. A Coruña (España)*

**Proyectos destacados:** Amanece la noche más larga, Memorias de un hombre en pijama, DinoGames, Zombeer, Morti, Brujerías, Las golondrinas de Kabul, Hanna y los monstruos.

Licenciada en Bellas Artes, con un Máster en Creación y Comunicación Digital. Comienza su carrera profesional en 2001 en Dygra Films, formando parte del equipo de animadores en esta productora pionera de la animación 3D CGI en Europa. Participa en los largometrajes El sueño de una noche de San Juan, Espíritu del bosque y Holy Night!, además de numerosos cortometrajes. Varias de estas producciones ganaron el Goya a Mejor película de animación.



## DANIEL MARTÍNEZ LARA

*Director. Pepe School Land. Barcelona (España)*

**Proyectos destacados:** Alike, Hero, La gran aventura de Mortadelo y Filemón, Planet 51, Big Buck Bunny, Darrel, W.C.

Daniel Martínez Lara, premio Goya al Mejor cortometraje de animación por Alike en 2016. Realiza su actividad profesional en tres áreas: la enseñanza de la animación 3D en su propia escuela, la creación de cortometrajes y por último, diseña y desarrolla herramientas de animación. A lo largo de su carrera ha trabajado en películas, publicidad y series con diversas compañías.



## ISIDRO QUINTANA

*CEO Triple O Games, Metaverse y Play2earn Experiences. Tenerife (Spain)*

**Proyectos destacados:** Planet 51, La guía del silencio

CEO de Triple O Game, un startup GameFi centrado en la construcción de experiencias de juego únicas mediante la actualización del modelo Free-to-Play que permite a los jugadores ganar dinero junto a los desarrolladores de juegos a través de blockchain. Es un emprendedor en serie gaming con más de 15 años en la industria de la innovación tecnológica y audiovisual. Graduado en Oxford y Stanford, ha fundado y vendido una empresa de videojuegos para móviles, ha trabajado con las mejores empresas de entretenimiento como Disney, Warner, Marvel, DC, Mattel, Activision, Garfield y Crayola, y tiene premios como el de mejor película de animación en los Goya de 2010 o uno de los mejores juegos indie en PAX East en 2015, entre otros.



## LUIS LABRADOR

*Modelador 3D/Supervisor de modelado ambiental. Disney animation Studios. Los Ángeles (EE.UU)*

**Proyectos destacados:** Encanto, Frozen, Frozen II, Big Hero 6, ¡Rompe Ralph!, Cómo entrenar a tu dragón, El gato con botas, X-Men 2, Matrix Revolutions, Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra

Luis Labrador comenzó su carrera cinematográfica en España donde trabajaba como artista de efectos especiales de maquillaje. Después de ver Jurassic Park se dio cuenta que quería llevar su carrera al siguiente nivel.



## MATT TOKARZ

*Supervisor principal de efectos visuales. Platige Image. Varsovia (Polonia)*

**Proyectos destacados:** The Witcher, The Medium

Matt Tokarz es un supervisor sénior de efectos visuales, recientemente responsable de crear efectos visuales para la serie The Witcher producida por Netflix. Es un solucionador de problemas especializado en construir equipos y estructuras dentro de entornos extremadamente creativos. Esto lo ayudó a adaptar su flujo de trabajo a una amplia gama de proyectos, no solo efectos visuales, sino también experiencias de realidad virtual, animaciones estéreo generadas por computadora en parques temáticos y proyectos de arte mixto.



## YUAN YINZI

*Project Manager Ubisoft, founder Metaverse Summit. Paris (France)*

**Proyectos destacados:**

Fundadora y presidenta de Metaverse Summit, evento que reúne a desarrolladores, emprendedores, inversores y expertos en juegos, 3D, VFX, VR, AR, Web3 y más. Metaverse Summit cubre muchos temas distintos y aborda diferentes niveles de comprensión del Metaverso a través de conferencias y talleres.



## ZOFIA SIERACKA

*Reclutadora Senior. Platige Image. Varsovia (Polonia)*

**Proyectos destacados:** The Witcher, The Medium, Resident Evil: Village, Dying Light 2: Stay Human

Es una reclutadora a la que le encanta ayudar a los artistas y las empresas a encontrarse para que puedan crear proyectos satisfactorios juntos.



## SARA CHEREDIS

*Team Producer - Animation, Rig, CFX. Platige Image. Warsaw (Polonia)*

**Proyectos destacados:** The Witcher, The Medium, Resident Evil: Village, Dying Light 2: Stay Human

Sara Cheredis es especialista en la producción de proyectos de cine y videojuegos. Actualmente ejerce como animation producer en Platige Image.



» **Jean Thoren** Directora, Editora y Periodista. (Estados Unidos)

Jean Thoren es la directora y editora de una de las publicaciones más importantes del mundo de la animación, 'The World Animation', que también engloba uno de los encuentros más importantes, el "VFX Summit", donde se dan cita representantes de grandes estudios y artistas independientes. Fundada en 1985 por su marido, Terry Thoren, la revista cubre editorialmente todos los formatos de la animación, 2D, 3D, stop motion y efectos visuales, saliendo su versión digital en 2006 además de publicar un resumen semanal para sus lectores. Su página web recoge también la World Animation Celebration Online (WACO), un festival de cine online de cortometrajes de animación de todo el mundo, de carácter gratuito. También controla la web AniMagTV, un portal dedicado a informar sobre eventos de animación cortos y trailers de películas. Cada año se celebran dos eventos paralelos, por un lado la World Animation and VFX Summit en el Club de Yates de Marina del Rey u el World Animation Celebration, en Culver City.



» **Jose Antonio Rodríguez** Director Académico del Área de Arte, Diseño Visual y Animación Rendimiento de U-tad

Licenciado en C.C. Químicas y Máster en Producción de Cine por la Escuela de Artes Visuales. Con más de 20 años de experiencia en el sector audiovisual empezó su carrera en producciones de imagen real antes de especializarse en la producción de animación. Ha sido Director de Producción de "Defensor 5, la última patrulla" La primera serie de Animación 3D producida en España por Crea Anima2 para TVE en el año 2000 y Production Manager en la Berliner Film Company del largometraje "Happily Never After" coproducido por Vanguard para Lionsgate. Posteriormente fue director de producción en Ilion Animation Studios del largometraje "Planet 51" estrenada por Sony en Estados Unidos y cuyo presupuesto y recaudación mundial marcó un hito dentro de la animación producida en Europa. Otros de sus créditos como Head of Production y Studio Manager en "The Sergio Pablos Animation Studios" incluyen el largometraje "Futbolín" dirigido por el ganador de un Oscar Juan Campanella, el especial de TV de Los Pitufos para Sony Pictures Animation "The legend of Smurfy Hollow", y el largometraje en fase de desarrollo "Smallfoot" para Warner Pictures, entre otros. Ha compaginado su labor profesional con su labor docente y como ponente en diferentes universidades y eventos como FICOD, e impartido clases magistrales en distintos Masters.



**Claudia Morales**  
*diseñadora gráfica y generalista 3D*

Después de acabar un grado en diseño gráfico en Gran Canaria, realizar las prácticas en Londres y obtener la matrícula de honor de la promoción, marchó a Ámsterdam. Allí se dio cuenta que, al empezar a ejecutar piezas en 3D para campañas publicitarias de algunas marcas, sentía mucha curiosidad por el mundo de la animación y que se trataba de una herramienta que podía aportar mucho valor a la dirección de arte. Así que después estudiar los fundamentos de la producción y la animación 3D, trabajó durante dos años como directora de arte en Las Palmas, en remoto para la ciudad de Los Ángeles y actualmente; para una agencia sueca, 14islands.



**Natalia Sánchez Álvarez - Lozano**  
*Professor of image and sound at Felo Monzón Grau - Bassas.*

Vinculada al sector creativo, multimedia y audiovisual desde siempre y 20 años de experiencia docente en Imagen y Sonido Madrid- Las Palmas. Un año como coordinadora de la Red de Igualdad del IES Politécnico Las Palmas.



**Pedro Mujica**  
*Ingeniero Superior en Ciencias de la Computación, Tecnólogo Humanista y Consultor Experto en Transformación Digital e Industria 4.0 y 5.0*

CEO de WECOLAB STUDIO , empresa de consultoría y desarrollo de Proyectos Digitales, híbrida Tecnología, Marketing, Business, Comunicación y Creatividad, aportando una visión única, global y diferenciadora. Durante los últimos 24 años ha trabajado como Consultor y director Tecnológico Creativo en numerosos proyectos de innovación para grandes compañías como Audi, Philips, Coca-Cola, Microsoft, Telefónica, Quaker Houghton, Marlboro, Desigual, Volkswagen, Opel, Endesa, Digital+, Vodafone, Medtronic, BBVA o Banco Santander.



### **Mercedes Ortega**

*directora, guionista y productora.*

Caracterizada principalmente por proyectos documentales de contenido social, en especial con el interés por los temas relacionados con la Mujer. Mercedes Ortega ha estado ligada al mundo audiovisual desde hace 25 años al frente de proyectos, en su doble vertiente de actriz y presentadora.



### **Carlos Santana**

*especialista en Machine Learning*

Carlos Santana es graduado en Ingeniería Informática con especialización en Machine Learning. Su dedicación es la de divulgar el potencial de esta tecnología a través de charlas y formaciones en empresa y cursos. Aunque es a través de Youtube donde se ha hecho más conocido. Allí cuenta las últimas novedades del campo de la inteligencia artificial. El valor de su canal DotCSV es, como el mismo señala, "explicar los conceptos más complejos y avanzados de Machine Learning de manera amena y sencilla".



### **Rosario Miranda**

*filósofa*

Se dedico a la filosofía a través de foros ciudadanos y de la escritura de ensayos filosóficos. Unos ensayos contienen ideas propias y otros divulgan ideas de pensadores como Hannah Arendt o Peter Sloterdijk.



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

### **Damián Perea Producciones SL**

[animayo@animayo.com](mailto:animayo@animayo.com)

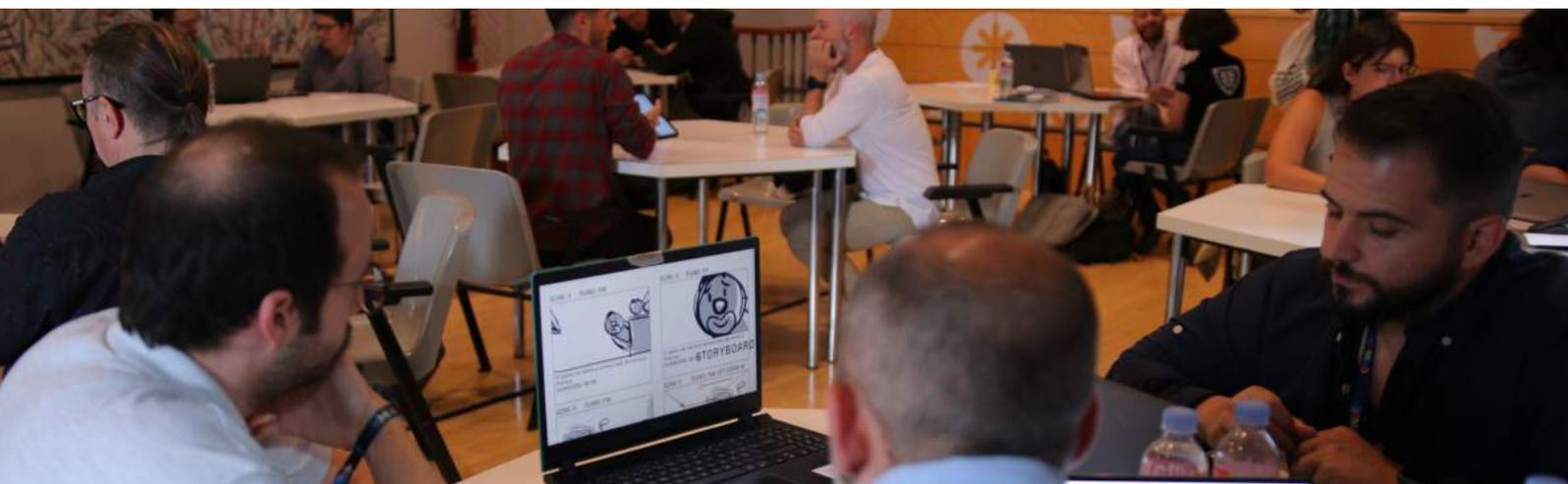
[direccion@animayo.com](mailto:direccion@animayo.com)

[www.animayo.com](http://www.animayo.com)



# Master class, paneles debates y talleres

- «**Amanece la noche más larga. Cómo se hizo: de la idea al NFT. En exclusiva para Animayo**». Masterclass y Making Off. Por Carlos Fernández de Vigo y Lorena Ares. Fundadores Dr. Platypus & Ms. Wombat. A Coruña (España). Miércoles 4, 10.00 a 11.30 h.
- «**De tu cuaderno a la pantalla / Mi vida de artista**». Concept Artist. Por Aurora Jiménez. Artista de desarrollo visual. DreamWorks Animation. Los Ángeles (EE.UU). Miércoles 4. 12.00 a 13.30 h. En colaboración con U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (Madrid).
- «**Creando el Metaverso**». Metaverso y VR. Por Edgar Martín-Blas. CEO/Director creativo. Virtual Voyagers. Madrid (España). Jueves 5. 10.00 a 11.30 h.
- «**Las ideas vienen de observar / Diseño y narrativa visual**». Diseño de producción. Por Carlos Zaragoza. Diseñador de producción. Sony Pictures Animation. Los Ángeles (EE.UU). Jueves 5. 12.00 a 13.30 h. En colaboración con U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (Madrid).
- «**Carrera de animación: Reclutamiento y perspectiva de producción – caso de estudio**». Recruitment. Por Zofia Sieracka y Sara Cheredis. Reclutadora Senior. Platige Image. Varsovia (Polonia). Jueves 5. 16.30 a 18.00 h. En colaboración con el Instituto Polaco de Madrid.
- «**Metaverso: Uniendo Web2 a Web3**». Nuevas tecnologías. Por Yuan Yinzi. Project Manager Ubisoft, founder Metaverse Summit. Paris (France). Jueves 5. 18.30 a 20.00 h.
- «**Blender: la navaja suiza de la animación**». Animación. Por Daniel Martínez Lara. Director. Pepe School Land. Barcelona (España). Viernes 6. 10.00 a 11.30 h.
- «**El Metaverso, NFTs, GameFi, Web3 y más**». Nuevas tecnologías. Por Isidro Quintana. CEO Triple O Games, Metaverse y Play2earn Experiences. Tenerife (España). Viernes 6, 12.00 a 13.30 h.
- «**Análisis de mi carrera profesional: De Spider-Man 2 a "Encanto"**». Modelado. Por Luis Labrador. Modelador 3D/Supervisor de modelado ambiental. Disney animation Studios. Los Ángeles (EE.UU). Viernes 6, 16.30 a 18.00 h.
- «**24 años de vida de creación de personajes digitales**». Animación. Por Hidetaka Yosumi. Character technical director, facial Rig Developer and founder Studio Nowake . Osaka(Japón). Viernes 6, 18.30 a 20.00 h.
- «**Panel: Jóvenes talentos de la animación**». En colaboración con U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (Madrid). Sábado 7. 10.00 a 11.30 h.



# Master class, talleres y debates

- «**Liderazgo creativo: cómo navegar trabajando con creadores y gestionando proyectos artísticos con inventiva. // El caso de estudio de "The Witcher"**». VFX. Por Matt Tokarz. Supervisor principal de efectos visuales. Platige Image. Varsovia (Polonia). Sábado 7. 12.00 a 13.30 h.
  - «**Realización y coproducción de cine independiente**». Animación. Por Claus Toksvig. CEO/Socio y productor. Nørlum Entertainment. Copenhague (Dinamarca). Sábado 7, 16.30 a 18.00 h.
  - «**Cómo permanecer fascinado por la mente humana, las emociones y los buenos o malos hábitos me mantiene atravesando todas las tormentas de la producción cinematográfica**». Animación. Por Henri Magalon. Productor/Fundador/CEO. Maybe Movies. París (Francia). Sábado 7, 18.30 a 20.00 h.
- 
- «**Creando proyectos XR**». VR. Por Edgar Martín-Blas. Jueves 5. 17.00 a 20.00 h. Recorrido por el proceso de creación de proyectos de realidad virtual y aumentada; desde el concepto al diseño 3D.
  - «**Concept art para películas: diseño visual de una secuencia desde cero**». Concept Art. Por Carlos Zaragoza y Aurora Jiménez. Viernes 6. 16.30 a 20.30 h.
  - «**Blender. Utilizando la navaja suiza de la animación**». Animación. Por Daniel Martínez Lara. Sábado 7. 17.00 a 20.00 h. En colaboración con Pepe School Land, escuela de animación de Daniel Martínez Lara (Barcelona).



**Centro Cultural CICCA.** Alameda de Colon,1 , 35002, Las Palmas de Gran Canaria



**Teatro Guiniguada.** Calle Mesa de León 2, 35001, Las Palmas de Gran Canaria



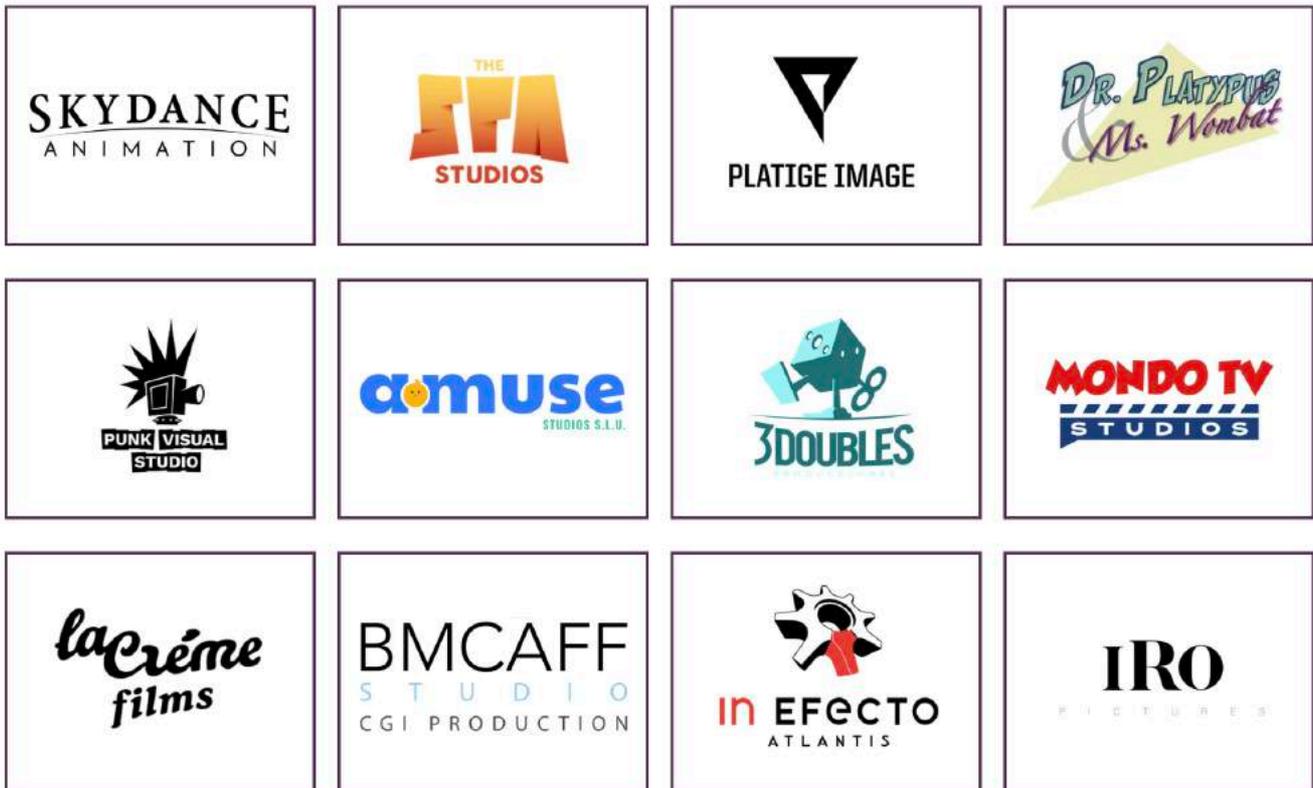
# Más de 500.000 € en Becas al Talento en la 16ª edición

Animayo Gran Canaria 2022, otorgó más de 500.000 euros en becas y descuentos para formación online y presencial. Se trata del programa de **Becas al Talento Animayo** correspondientes al curso 2022 - 2023, **convocatoria sin límite geográfico en su práctica totalidad**, que comenzó el 4 de mayo y permaneció abierta hasta el 30 de junio a fin de impulsar estudios online y presencial en escuelas y universidades, nacionales e internacionales, de primer nivel y colaboradoras, todas ellas, de este festival. Hablamos de **centros de referencia en el sector audiovisual como:** U-tad (Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital, Madrid); UDEM (Universidad de Monterrey, México); ESCAV (Escuela Superior de Arte y Comunicación Audiovisual, Granada) y, Pixelodeon 3D School (Escuela online de Artes Digitales).

**Las Becas al Talento Animayo abarcaron estudios** de Computación Gráfica, Aplicaciones Multiplataforma, Realidad Virtual y Simulación, Ingeniería del Software, Programación, Game Design, VFX, Realización, Producción en Entornos Audiovisuales y Animación 2D y 3D, diseño de personajes, Creación ARTística Gráfica y Digital; Publicidad, Ilustración y Diseño; arte y diseño de videojuegos, grados dobles de Ingeniería de Software y Matemáticas o de Ingeniería del Software y Física, entre otros muchos de grados, másteres y postgrados universitarios, así como Ciclo Formativo de Grado Superior, doctorados y cursos.

Así, el Festival Internacional da continuidad a su **eje fundamental que es la formación**, ubicando con ello una vez más, el nombre de Gran Canaria y su capital en el mapa global de la tecnología más puntera con su 16ª edición. Y, también, el de Canarias como el archipiélago desde el que se ofrece al mundo estas valiosas oportunidades para crearse un futuro profesional en la industria audiovisual como ya hicieron aquellos alumnos que accediendo a algún programa anual de becas Animayo, ya están trabajando en prestigiosos estudios como Skydance, en España, la francesa Ubisoft Entertainment o MPC en Londres.





# De la formación... al empleo

## Recruitment Presencial Animayo Gran Canaria 2022

Dos jornadas (3 y 6 de mayo) en las que Animayo contó con 12 prestigiosas empresas de animación, efectos visuales, videojuegos y disciplinas relacionadas como las internacionales *Skydance*, *The Spa Studio*, *Platige Image*, *Dr Platypus and Ms Wombat*, *Punk visual studios*, *Amuse Studios*, *3 Doubles Producciones*, *Mondo Tv Studios*, *La Creme Films*, *BMcaff Studio*, *In Efecto Atlantis* e *Iro Pictures*.

Algunos de los puestos demandados por los abonados del Festival fueron: animadores 3D, animadores 2D, animadores *stop motion*, ilustradores, *storyboarder*, *concept artist*, *character designer*, técnicos en *videomapping*, desarrollador de aplicaciones, auxiliares de producción, coordinador de producción, editor y compositor digital 3D, iluminador 3D, *Layout 3D*, modelador *shading*, *rigger 3D*, *visual development art* en *photoshop*, *VFX supervisor*, *mid VFX editor*, *background artist*, *clean up artist*, *line producer*, *production manager*.

*Durante las dos jornadas se mantuvieron 235 entrevistas de trabajo presenciales entre los candidatos seleccionados y los reclutadores. Y es que, Animayo se ha convertido en una oportunidad única para encontrar trabajo en el ámbito audiovisual entre las productoras de primer nivel, así como para iniciar una relación en el tiempo entre candidatos y reclutadores excepcionales que seguirán los pasos de futuras promesas, jóvenes talentos y profesionales en activo que pertenecen a la Comunidad Animayo. Y todo ello gracias a las excelentes alianzas con productoras y universidades internacionales establecidas durante los 17 años de exitosa trayectoria del festival.*

# ACTIVIDADES ESCOLARES

## *gratuitas y sin salir del aula*

**+120 CENTROS  
ESCOLARES  
PARTICIPANTES**

**+9.000 ALUMN@S**

Animayo escolares tuvo lugar en las propias aulas del 4 de mayo al 30 de junio.

Fueron todas ellas actividades dirigidas a ciclos de primaria, secundaria, bachillerato y escuelas de arte.

Animación y efectos visuales con:

- Mi primer festival: 49 centros
- Animayo para Secundaria: 42 centros
- Animayo para Público Juvenil: 11 centros
- Master Class en Formato TV: 27 centros

Animayo Gran Canaria 2022 ofertó una serie de actividades gratuitas para escolares que pudieron disfrutar entre los meses de mayo y junio en sus propias aulas.

"Sin salir del aula", como denomina Animayo esta oferta de programación, abarca un amplio abanico de acciones diseñadas para todos los ciclos educativos combinando animación y efectos visuales con proyecciones gratuitas, una sección oficial a concurso y master class formativas, también gratuitas, en formato TV.

Estas actividades, en formato online, tuvieron una duración aproximada de 40 minutos y quedaron estructuradas de la siguiente forma:

**Sección Oficial a Concurso: Mi Primer Festival. Dirigido a primaria, de 3º a 6º.** Los escolares pudieron votar al mejor cortometraje de animación infantil de esta nueva edición de 2022 mediante un sistema de votaciones dentro del aula.

**Animayo para Secundaria. Dirigido a escolares de 1º - 4º E.S.O.** Con proyecciones que potenciaron temáticas y valores sociales para concienciar de la necesidad de proteger y cuidar la humanidad y el entorno que nos rodea.

**Animayo para Público Juvenil. Dirigido a bachillerato y escuelas de arte.** Una proyección con historias hiladas de principio a fin donde los personajes presentados calan y cautivan al espectador; potenciando valores como la diversidad, la igualdad, la convivencia, la familia, el amor, el respeto, el medio ambiente, la infancia, la solidaridad o el bienestar social.

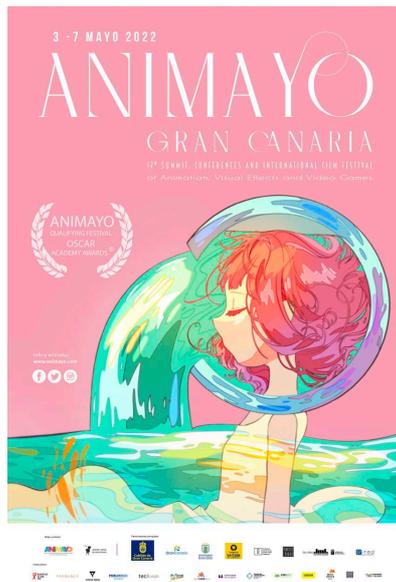
**Ponencias formativas en formato TV. Para 4º de la ESO, Bachillerato y Escuelas de Arte.** Impartidas por artistas y creadores independientes procedentes de productoras o de escuelas y universidades de alto nivel que han trabajado para reconocidos estudios internacionales. Mediante estas master class se aportará a los estudiantes experiencias y conocimientos sobre algunas de las siguientes temáticas: animación, entornos audiovisuales, 3D, efectos visuales, arte, diseño, programación, ilustración, fotografía, edición, producción, videojuegos, realidad virtual, realidad aumentada y entretenimiento digital.

**ACTIVIDAD  
EXCLUSIVA  
PARA CENTROS  
ESCOLARES**

*Gratis SIN salir del aula*

*VISIONA DESDE TU  
ORDENADOR, TABLET Y  
DISPOSITIVOS  
ELECTRÓNICOS*





**animayo.com**  
**animayo@animayo.com**