

Programació Anima VLC

Programación Anima VLC

~ 5 D'OCTUBRE

9:30H - 10:30H. MASTERCLASS MAGOGA PIÑAS

10:30H - 11:30H. MASTERCLASS RAQUEL ÁVILA

12:00H - 13:00H. MASTERCLASS CECILIA GÓMEZ DE LA TORRE MIRANDA

13:00H - 14:00H. MESA DE ENCUENTRO - TERRITORIO DE MUJERES

17:00H - 18:30H. PITCHING DE EMPRESARIOS DE CINE (CLAY Y LA TRIBU)

18:30H - 20:00H. PITCHING DE EMPRESARIOS DE VIDEOJUEGOS Y RECREATIVAS (CHIBIG, FLYNN'S Y TRIPLE CHERRY)

~ 6 D'OCTUBRE

9:30H - 10:30H. MASTERCLASS TONI GARCÍA

10:30H - 11:30H. MASTERCLASS GIL ALKABETZ

13:00H - 14:00H. MASTERCLASS REALIDAD EXTENDIDA

17:00H - 18:00H. MASTERCLASS RAÚL GARCÍA

~ 7 D'OCTUBRE

9:30H - 11:30H. DOCUMENTAL JOAQUÍN PEREZ ARROYO - MESA DE ENCUENTRO DE GUIONISTAS Y PRODUCTORA

11:45H - 12:30H. PREMIO HOMENAJE DIBOOS

12:30H - 14:00H. TRABAJOS DE ANIMACIÓN EN DESARROLLO (DIANA RODRÍGUEZ, JUANJO CLIMENT, SARA ÁLVAREZ Y ARTURO MORA)

Magoga Piñas

5 de Octubre - 9:30h - 10:30h.



EMPEZÓ A ANIMAR A LOS 19 AÑOS. TRABAJÓ EN LARGOMETRAJES INTERNACIONALES COM- LLEVA MÁS DE 20 AÑOS TRABAJANDO PARA MUSEOS Y EXPOSICIONES EN EL DISEÑO, COORDINACIÓN Y PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJES, DOCUMENTALES E INSTALACIONES AUDIOVISUALES Y DE NUEVAS TECNOLOGÍAS. COMBINA DIVERSOS ESTILOS DE ANIMACIÓN Y RECONSTRUCCIONES EN 3D, FOTOMETRÍA Y OTRAS TÉCNICAS DIGITALES.

OTRA FACETA DE SU CARRERA PROFESIONAL HA SIDO EL DESARROLLO EN EL CAMPO DE LOS EFECTOS VISUALES PARA CINE Y TELEVISIÓN, ESPECIALMENTE EN SECUENCIAS DE CARÁCTER HISTÓRICO, RECREACIÓN DE PAISAJES, Y DECORADOS DIGITALES.

HA SIDO DIRECTORA DE ARTE EN LA RECREACIÓN DE LA ANTIGUA TENOCHTILÁN DE LA SERIE HERNÁN, DE AMAZON PRIME. COORDINADORA 3D EN LA SERIE DE NATIONAL GEOGRAPHIC "COSMOS, A SPACETIME ODYSSEY". O EN LA RECREACIÓN ALEJANDRÍA PARA LA PELÍCULA "AGORA" DE ALEJANDRO AMENÁBAR (PREMIO GOYA A LOS MEJORES EFECTOS ESPECIALES 2010). RESPONSABLE DE DIGITAL ENVIRONMENTS EN LAS TEMPORADAS 5 Y 6 DE JUEGO DE TRONOS, DE HBO.

ARTISTA DIGITAL Y MATTEPAINTER EN MUCHAS PELÍCULAS COMO "WORD OF WARCRAFT", "LO IMPOSIBLE" DE ANTONIO BAYONA (PREMIO GOYA A LOS MEJORES EFECTOS ESPECIALES Y VES AWARD OUTSTANDING SUPPORTING VISUAL EFFECTS 2012) O "LIBERTADOR", DE EDGAR RAMÍREZ.

Raquel Ávila

5 de Octubre - 10:30h - 11:30h.



LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA IMAGEN POR LA UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID. IMPARTE LA ASIGNATURA PROGRAMACIÓN DE ANIMACIONES EN EL GRADO EN DISEÑO MULTIMEDIA Y GRÁFICO, COMPAGINANDO SU LABOR DOCENTE CON SU TRABAJO PROFESIONAL COMO REALIZADORA FREELANCE DE ANIMACIÓN 3D Y MOTION GRAPHICS.

SU LABOR PROFESIONAL SE CARACTERIZA POR MOVERSE CON SOLTURA EN DIFERENTES MEDIOS Y FORMATOS Y POR LA CAPACIDAD PARA REALIZAR PIEZAS DE MUY DIFERENTES ESTILOS.

ASÍ, HA DESARROLLADO PIEZAS DE TV BRANDING PARA DIFERENTES CADENAS DE TELEVISIÓN COMO TVE, HBO, E-MUSIC Y FOX ENTRE OTRAS.

HA TRABAJADO PARA DIFERENTES COMPAÑÍAS DE EFECTOS VISUALES, POSTPRODUCCIÓN DIGITAL, PRODUCTORAS Y AGENCIAS EN LA ELABORACIÓN DE PIEZAS DE PUBLICIDAD, VÍDEO CORPORATIVO Y WEB PARA CLIENTES DE PRIMERAS MARCAS COMO LAYS, EL CORTE INGLÉS, YOIGO, AUSONIA, MCDONALDS, ETC

Cecilia Gómez de la Torre Miranda

5 de Octubre - 12:00h - 13:00h.



RECONOCIDA EJECUTIVA CON 30 AÑOS DE EXPERIENCIA EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL.

FUE GTE DE PROGRAMACIÓN, FICCIÓN, ADQUISICIONES Y DIRECTORA DE VENTAS INTERNACIONALES DE FRECUENCIA LATINA, IMPORTANTE CANAL DE TV PERUANO.

TUVO A SU CARGO LA PRODUCCIÓN DE MÁS DE 40 SERIES Y NOVELAS, PARTICIPANDO EN FERIAS INTERNACIONALES Y DESTACANDO POR EL ÉXITO DE LOS PRODUCTOS SELECCIONADOS QUE ALCANZARON ALTOS NIVELES DE RATING. ES MIEMBRO DE LA ACADEMIA INTERNACIONAL DE LOS EMMYS, JURADO DE LOS EMMY AWARDS, LOS PREMIOS PLATINO, LOS PREMIOS PRODU Y DE LOS SWA SERIES WEB AWARD.

REPRESENTÓ AL PERÚ COMO MIEMBRO DE LA TV AND NEW MEDIA COMMISSION DE LA FIVB- SUIZA DEL 2012 AL 2016. ACTUALMENTE ES GERENTE GENERAL ASOCIADA DE TONDERO DISTRIBUCIÓN / AMAZONAS FILMS, A CARGO DE LA DISTRIBUCIÓN LOCAL E INTERNACIONAL DE FILMICOS Y CONTENIDO DIFERENCIADO EN CINES ASÍ COMO LA VENTA ESPECIALIZADA EN LAS DIVERSAS PLATAFORMAS, GENERACIÓN DE NEGOCIOS Y CO PRODUCCIONES INTERNACIONALES CON UN CATÁLOGO DE MÁS DE 50 PELÍCULAS Y DOCUMENTALES PERUANOS.

REPRESENTA INTERNACIONALMENTE A AMÉRICA TV. SOCIA FUNDADORA DE W. A. W. A (WORLDWIDE AUDIOVISUAL WOMEN ASSOCIATION), ASOCIACIÓN A NIVEL MUNDIAL CON MAS DE 500 EJECUTIVAS DE LA INDUSTRIA.

Mesa de Encuentro - Territorio de Mujeres

5 de Octubre - 13:00h - 14:00h.

MODERADORA - NADIA RUIZ



ES SOCIÓLOGA Y EXPERTA EN EL ANÁLISIS DE LA PERSONALIDAD Y LA GESTIÓN DE LAS ORGANIZACIONES. ES COFUNDADORA Y CEO DE LA TRIBU ANIMATION, DONDE LIDERA LA DIVISIÓN TECH & SCIENCE. DESDE ESTA ÁREA, LLEVA TODAS LAS INNOVACIONES QUE LUEGO SERÁN TESTEADAS E IMPLEMENTADAS EN EL ESTUDIO, SIEMPRE CON LA VISTA PUESTA EN EL BIENESTAR DE LOS ARTISTAS. VOLVERÁ A SER LA MODERADORA DE LA MESA ENCUENTRO.



MAGOGA PIÑAS



CECILIA GÓMEZ



RAQUEL ÁVILA

Pitching de Empresarios de Cine

5 de Octubre - 17:00h - 18:30h.

Clay
animation

CLAY ANIMATION DESARROLLA SERIES DE TELEVISIÓN INFANTILES, ANUNCIOS Y VIDEOJUEGOS CON LA ANIMACIÓN STOP MOTION COMO ELEMENTO CLAVE.

CREADORES DE LA SERIE DE ANIMACIÓN CLAY KIDS, COPRODUCIDA POR TVE, CON EL APOYO DEL MINISTERIO DE CULTURA. EN ESTADOS UNIDOS RECIBIÓ EL PRESTIGIOSO SILVER TELLY AWARD Y OCUPÓ EL PUESTO NÚMERO 11 EN EL «TOP 30 DE PROGRAMAS MÁS SOLICITADOS» DEL MIP JUNIOR.

LA TRIBU
animation

LA TRIBU ANIMATION ES, A LA VEZ, UN ESTUDIO DE ANIMACIÓN Y UN LABORATORIO DE INNOVACIÓN EN PROCESOS DE ORGANIZACIÓN Y PRODUCCIÓN. ESTE PROYECTO, AÚNA LA TRAYECTORIA Y LA EXPERIENCIA DE SUS FUNDADORES NADIA RUIZ Y JAIME MAESTRO EN UNA VISIÓN COMPARTIDA: LA EXCELENCIA Y EL BIENESTAR DE LOS ARTISTAS. DESDE EL ESTUDIO SE HA REALIZADO PARTE DE LA PRODUCCIÓN DE RED SHOES & THE SEVEN DWARFS O WISH DRAGON.

Pitching de Empresarios de Videojuegos

5 de Octubre - 18:30h - 20:00h.



CHIBIG

ES UN ESTUDIO DE VIDEOJUEGOS INDIE VALENCIANO, CREADO EN 2017. SE DEDICA AL DESARROLLO Y LA COMERCIALIZACIÓN DE SUS PROPIOS VIDEOJUEGOS DE AVENTURAS DESTINADOS A UN PÚBLICO MUY AMPLIO Y CON UNA GRAN PERSONALIDAD ARTÍSTICA. CHIBIG COMERCIALIZA SUS PRODUCTOS EN LAS TIENDAS DIGITALES DE NINTENDO, PLAYSTATION Y STEAM, Y HA CONSEGUIDO GRANDES ÉXITOS COMERCIALES CON LOS LANZAMIENTOS DE DEILAND (2018) Y SUMMER IN MARA (2020).

FLYNN'S
ARCADE

"NOS ENCANTA CREAR JUEGOS Y ESO ES LO QUE INTENTAMOS HACER CADA DÍA. FLYNN'S ARCADES ES UNA EMPRESA QUE DESARROLLA SUS PROPIOS JUEGOS MIENTRAS PUBLICAMOS JUEGOS DE TERCEROS. [LOS JUEGOS QUE PRODUCIMOS SON, INTELIGENTES, SIMPLES Y ELEGANTEMENTE DISEÑADOS. NUESTRO OBJETIVO ES HACER QUE LA GENTE PASE UN BUEN RATO CON NUESTROS PRODUCTOS CREANDO UNA EXPERIENCIA DE VIDEOJUEGO AGRADABLE."

3

TRIPLE CHERRY

TRIPLE CHERRY ES UN ESTUDIO VALENCIANO QUE SE DEDICA AL DESARROLLO ÍNTEGRO DE VIDEO SLOTS (MÁQUINAS DE TRAGAMONEDAS VIRTUALES) PARA CASINOS ONLINE. LA COMPAÑÍA ES UNA START-UP CREADA A FINALES DEL AÑO 2018, FORMADA POR UN EQUIPO DE INFORMÁTICOS Y DISEÑADORES EXPERTOS EN DESARROLLO DE JUEGOS, YA QUE LLEVAN MÁS DE 15 AÑOS TRABAJANDO EN LA INDUSTRIA."

Toni García

6 de Octubre - 9:30h - 10:30h.



DIRECTOR, A PUNTO DE ESTRENAR D'ARTACÁN Y LOS TRES MOSQUEPERROS (2021)

DIRECTOR CREATIVO DE APOLO FILMS. FORMADO EN INGENIERÍA DE TELECOMUNICACIONES CON UNA SÓLIDA FORMACIÓN ECLÉCTICA EN ARTE Y CIENCIA, QUE ACABA COMPATIBILIZANDO CON SU VERDADERA PASIÓN: EL ARTE Y EL DIBUJO ANIMADO.

MUCHOS DE SUS TRABAJOS HAN IDO RECONOCIDOS CON PREMIOS A NIVEL INTERNACIONAL EN FERIAS Y MERCADOS COMO ANNECY, CARTOON, SIGGARPH O MIDEM. PIONERO EN UTILIZAR LAS ÚLTIMAS HERRAMIENTAS TÉCNICAS EN ÁREAS COMO LA ESTERESCOPIA, LA REALIDAD AUMENTADA O LA REALIDAD VIRTUAL EN ANIMACIÓN.

ES ESPECIALIZADO EN GUIÓN, DISEÑO Y MODELADO DE 3D PARA LARGOMETRAJES Y SERIES DE ANIMACIÓN.

TONI GARCÍA HA PARTICIPADO, POR EJEMPLO, EN:
ZIPI Y ZAPE (TV SERIES) (15 EPISODIOS)

ACADEMIA DE GLADIADORES (26 EPISODIOS)

TOONIMALS (2 EPISODIOS)

FOOTBALL STORIES (5 EPISODIOS)

THE NEW WORLD OF THE GNOMES (2 EPISODIOS)

MORTADELO Y FILEMÓN (SERIE DE TV)

LA BANDA DE MOZART (26 EPISODIOS)
SU FILMOGRAFÍA ES ENORME.

Gil Alkabetz

6 de Octubre - 10:30h - 11:30h.



ESTE AÑO, APROVECHANDO QUE GIL ALKABETZ: ESTARÁ EN VALENCIA LA PRIMERA SEMANA DE OCTUBRE CON LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA, VOLVEREMOS A CONTAR CON SU PRESENCIA DENTRO DEL IV ANIMA VALENCIA. TUVIMOS CON ÉL UNA MASTER CLASS EN EL II ANIMA VLC, Y FUÉ TODO UN ÉXITO.

NO PODEMOS DEJAR PASAR ESTA OPORTUNIDAD. NACIDO EN KIBUZ, ISRAEL, 1957. ES PROFESOR INVITADO EN DIVERSAS INSTITUCIONES DE ISRAEL, EEUU, Y SUIZA. DEDE 2004 ENSEÑA EN LA HFF-POSTDAM, Y EN LA FILM AKADEMIE BW. ES AUTOR DE CORTOMETRAJES COMO YANKALE, MORIR DE AMOR Y THE DA VINCI TIME CODE, QUE HA TENIDO UN AMPLIO RECONOCIMIENTO.

Raúl García

6 de Octubre - 17:00h - 18:00h.



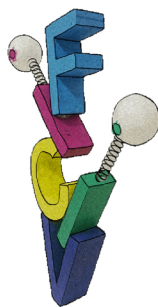
EMPEZÓ A ANIMAR A LOS 19 AÑOS. TRABAJÓ EN LARGOMETRAJES INTERNACIONALES COMO ASTERIX Y LA SORPRESA DEL CÉSAR, LA GRAN AVENTURA DE ALVIN Y LAS ARDILLAS Y EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO.

SU TRABAJO EN ¿QUIÉN ENGAÑÓ A ROGER RABBIT? (1984) LE ABRÍO LAS PUERTAS DE LOS ESTUDIOS DE WALT DISNEY. "DESDE PEQUEÑO QUISE TRABAJAR EN DISNEY", HA EXPLICADO. Y CONSIGUIÓ CUMPLIR SU SUEÑO: TRABAJÓ EN DISNEY DURANTE NUEVE AÑOS.

EN ESTE PERÍODO ANIMÓ LOS PERSONAJES MÁS CARISMÁTICOS DE PELÍCULAS COMO LA BELLA Y LA BESTIA, ALADDIN, EL REY LEÓN, EL JOROBADO DE NOTRE DAME, HÉRCULES Y POCAHONTAS.

TRAS FANTASÍA 2000, RAÚL GARCÍA TRABAJÓ COMO DIRECTOR DE SECUENCIA PARA PARAMOUNT EN PELÍCULAS COMO LOS RUGRATS EN PARÍS, LA PELÍCULA DE LOS THORNBERRIES Y JIMMY NEUTRON BOY GENIUS.

TRAS ESTA GRATIFICANTE EXPERIENCIA, TRABAJÓ EN DIVERSOS FILMS CON KANDOR GRAPHICS, COMO EL TELL TALE HEART Y EL LINCE PERDIDO.



Francisco Pío Álvarez Oñate - XR

6 de Octubre - 13:00h - 14:00h.



EL TÉRMINO DE REALIDAD EXTENDIDA VIENE DEL INGLÉS EXTENDED REALITY, Y ES ABREVIADA COMO "XR". NO SE TRATA DE UNA NUEVA TECNOLOGÍA, COMO MUCHOS PODRÍAN PENSAR, SINO DE UN TÉRMINO PARAGUAS QUE AÚNA UNA SERIE DE TECNOLOGÍAS QUE CONOCEMOS COMO INMERSIVAS.

LA FORMA MÁS SENCILLA DE ENTENDER LA REALIDAD EXTENDIDA, ES DICHIENDO QUE ES AQUELLA QUE ENGLOBA LA REALIDAD VIRTUAL, LA REALIDAD AUMENTADA Y LA MIXTA.

PERO TAMBIÉN COMPRENDE CONCEPTOS QUE EXISTEN ENTRE ESTAS REALIDADES (COMO EL VÍDEO 360), QUE LAS RELACIONAN O LAS COMPLEMENTAN (COMO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL O EL 5G) Y TODO AQUELLO QUE SURJA DE SUS AVANCES E INNOVACIONES.

DESDE FICIV HEMOS QUERIDO CONTAR CON UNO DE LOS MAYORES EXPERTOS QUE HAY EN EL MUNDO: FRANCISCO PÍO ÁLVAREZ OÑATE. DIRECTOR DE LA EMPRESA PANORAMA. SIN DUDA ES OTRO PLATO FUERTE DE ESA IV EDICIÓN DE ANIMA VALENCIA.

Joaquín Pérez Arroyo - Alma de Animador

7 de Octubre - 9:30h - 11:30h.



A PRINCIPIOS DE LOS AÑOS CUARENTA DEL SIGLO PASADO, PÉREZ ARROYO CREÓ UNO DE LOS PRIMEROS ESTUDIOS DE ANIMACIÓN EN VALÈNCIA. CASI 80 AÑOS DESPUÉS, LA MEMORIA DE AQUEL PIONERO SE HA DILUIDO.

SIGUIENDO EN LINEA CON LA ÚLTIMA EDICIÓN DEL FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE DE VALÈNCIA CINEMA JOVE, EN ANIMA VALÈNCIA TAMBIÉN QUEREMOS REIVINDICAR LA FIGURA DE JOAQUÍN PÉREZ ARROYO COMO PIONERO DE LA ANIMACIÓN VALÈNCIANA CON EL ESTRENO DE UN DOCUMENTAL QUE REVIS SU TRAYECTORIA. LA PELÍCULA TOMA COMO HILO CONDUCTOR EL VIAJE DE LA BISNIETA DE PÉREZ ARROYO EN SU REENCUENTRO CON LA HISTORIA DE SU ANTEPASADO.

ENTRE 1941 Y 1959, EL ANIMADOR AUTODIDACTA REALIZÓ UNA COPIOSA PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJES PARA LAS FIRMAS VALÈNCIANAS JUGUETES PAYÁ E INDUSTRIAS SALUDES CONVERTIDAS DE SU MANO EN PRODUCTORAS CINEMATOGRAFICAS Y FABRICANTES DE PROYECTORES DE JUGUETE, ADEMÁS DE CIFESA, PUBLICIDAD LEVANTE O SU PROPIA FIRMA, PASSA.

TRAS EL DOCUMENTAL DE PÉREZ ARROYO, ALMA DE ANIMADOR, ESTAREMOS CON SU DIRECTOR Y GUIONISTA CARLES PALAU Y EL INVESTIGADOR Y PROFESOR DEL DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, DOCUMENTACIÓN E HISTORIA DEL ARTE (DCADHA) DE LA UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA (UPV), RAÚL GONZÁLEZ, TAMBIÉN CODIRECTOR Y CO-GUIONISTA DEL DOCUMENTAL. CONTAREMOS CON ELLOS Y TAMBIÉN CON PALOMA MORA DE LA PRODUCTORA DEL DOCUMENTAL TVON PRODUCCIONES PARA UNA MESA ENCUENTRO CON LOS ESTUDIANTES



PALOMA MORA



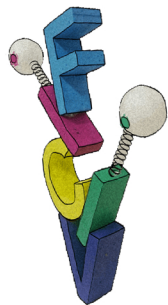
CARLES PALAU



RAÚL GONZÁLEZ



Premio Homenaje Joaquín Sorolla 2021 - Diboos



Federación de animación
y efectos visuales

EL OBJETIVO DE DIBOOS ES SUMAR ESFUERZOS EN FAVOR DE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE PRODUCCIÓN DE DIBUJOS ANIMADOS Y EFECTOS VISUALES. LAS PRODUCTORAS DE ANIMACIÓN ESPAÑOLAS ESTÁN EN CONSTANTE PROCESO DE CRECIMIENTO POTENCIANDO SUS DEPARTAMENTOS Y PROYECTOS DE I+D+i, IMPRESCINDIBLES PARA EL DESARROLLO DE NUEVOS CONTENIDOS Y PARA LA MEJORA DE LA CALIDAD DE LA PRODUCCIÓN. DIBOOS TIENE COMO OBJETIVO "SUMAR ESFUERZOS EN FAVOR DE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE PRODUCCIÓN DE DIBUJOS ANIMADOS".

ENTRE LAS DOS ASOCIACIONES REPRESENTAN APROXIMADAMENTE EL 80 % - 90 % DE LA PRODUCCIÓN ESPAÑOLA DE ANIMACIÓN Y EFECTOS VISUALES. ADEMÁS DE OTORGARLES NUESTRO PREMIO, SU PRESIDENTE, NICO MATJI (PRODUCTOR DE TADEO JONES O ATRAPA LA BANDERA), Y PREMIO FICIV 2016, OFRECERÁ UNA CHARLA SOBRE LA FEDERACIÓN.

DIBOOS. FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE ASOCIACIONES DE PRODUCTORAS DE ANIMACIÓN, FORMADA POR LAS PRINCIPALES ASOCIACIONES DEL SECTOR: AEPA (ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE PRODUCTORES DE ANIMACIÓN) Y PROANIMATS (ASSOCIACIÓ CATALANA DE PRODUCTORS D'ANIMACIÓ) PARA PODER EQUIPARSE A OTROS MERCADOS EUROPEOS SIMILARES Y COMPETIR EN IGUALDAD DE CONDICIONES, LA ANIMACIÓN ESPAÑOLA REQUIERE DE UN CAMBIO DE ACTITUD POR PARTE DE LAS INSTITUCIONES Y DE LAS TELEVISIONES, TANTO PÚBLICAS COMO PRIVADAS. A PESAR DE SU ENORME POTENCIAL Y GRAN PRESENCIA INTERNACIONAL, DONDE ES ALTAMENTE RECONOCIDA SU CALIDAD, TANTO LAS INSTITUCIONES COMO LAS TELEVISIONES ESPAÑOLAS HAN MANTENIDO HASTA LA FECHA UNA POSTURA POCO FAVORABLE PARA ESTE SUBSECTOR DEL AUDIOVISUAL.

EN CONCRETO, DIBOOS RECLAMA LA ADOPCIÓN DE UNA SERIE DE MEDIDAS QUE AYUDEN A LA DIFUSIÓN, PROYECCIÓN Y CONSOLIDACIÓN DE LA ANIMACIÓN, DE FORMA QUE SE EQUIPARE AL RESTO DE SECTORES DEL AUDIOVISUAL, ASÍ COMO LA ADAPTACIÓN DE LA NORMATIVA ESPAÑOLA VIGENTE A LAS NORMATIVAS COMUNITARIAS MÁS AVANZADAS.

Trabajos de Animación en desarrollo

7 de Octubre - 12:30h - 14:00h.

INCORPORAMOS UN AÑO MÁS EN LAS JORNADAS UNA MUESTRA DE HASTA 15 PROYECTOS REALIZADOS POR ESTUDIANTES DE 1º Y 2º DE ANIMACIÓN DE ESCUELAS Y UNIVERSIDADES. NO SOLO VISIONAMOS ESTOS PROYECTOS DE CORTOMETRAJES Y VIDEOJUEGOS TRABAJADOS POR ALUMNOS SINO QUE ADEMÁS DISPONDREMOS DE UN COMITÉ DE EXPERTOS QUE COMO TRIBUNAL IRÁ APUNTANDO LAS VIRTUDES Y REALIDADES DE LOS CONTENIDOS, GENERANDO ASÍ UNA ACEPTACIÓN MUY PARTICIPATIVA TAMBIÉN POR PARTE PÚBLICO ASISTENTE.

ARTURO MORA



PROFESOR ESPECIALISTA EN EL CICLO DE ANIMACIÓN 3D EN DIVERSOS INSTITUTOS, Y DE MOTION GRAPHICS EN UNIVERSIDAD, COMPAGINA SU TRABAJO DE DOCENTE CON SU PROYECTO PERSONAL, CUT-OUT ESTUDIO DE ANIMACIÓN, MOTION I VIDEOJUEGOS

SARA ÁLVAREZ SARRAT



DOCTORA EN BELLAS ARTES, ESPECIALISTA EN ANIMACIÓN. INICIÓ SU CARRERA COMO MODELADORA Y ANIMADORA EN ESTUDIOS DE ANIMACIÓN VALENCIANOS.

JUANJO CLIMENT



LICENCIADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL, TÈCNICO SUPERIOR EN AUDIOVISUALES Y MÁSTER EN NUEVOS CONTENIDOS Y FORMATOS AUDIOVISUALES. DOCTORANT EN INDÚSTRIES CULTURALS I AUDIOVISUALES. ACTUALMENTE PROFESOR DE CICLOS DE IMAGEN I SONIDO EN FLORIDA UNIVERSITÀRIA.

DIANA RODRÍGUEZ



EMPEZÓ SU CARRERA EN 2007, TRABAJANDO COMO ARTISTA Y DESPUÉS COMO PRODUCTORA.. APASIONADA POR LOS PROYECTOS CREATIVOS, HA TRABAJADO EN SERIES COMO LAS AVENTURAS DE FLUVI, TOY MATTERS Y LOS SHADOWNSTERS, ADEMÁS DE CORTOMETRAJES COMO MARGARITA Y THE END.