



El Cabildo impulsa la formación en animación digital y videojuegos con el programa *Anímate*

Las actividades, que se organizan a través del Parque Científico y Tecnológico de Tenerife (PCTT), se inician en la TLP Tenerife 2016

Tenerife – 17/06/2016. El presidente del Cabildo de Tenerife, Carlos Alonso, y el consejero de Innovación, Antonio García Marichal, han presentado recientemente el programa *Anímate*, que comprende un conjunto de actividades formativas en animación digital 2D, 3D y videojuegos de julio a diciembre. Esta iniciativa se articula a través del Parque Científico y Tecnológico de Tenerife (PCTT) y está dirigida a estudiantes de materias tecnológicas y artísticas que deseen orientar su carrera profesional hacia la creación digital.

Carlos Alonso indicó que “el programa *Anímate* se enmarca dentro de la estrategia Tenerife 2030 que desarrollamos para mejorar la capacitación de la juventud y fomentar su emprendimiento a través de la innovación y la creatividad. Nuestra apuesta es decidida y así lo demuestran los hechos. Estamos haciendo que las cosas sucedan y queremos seguir apostando por mejorar la formación de nuestros jóvenes”.

Por su parte, Antonio García destacó las numerosas iniciativas que está desarrollando el Parque Científico y Tecnológico de Tenerife “que es un polo de innovación en el que pivotan muchas de las acciones que realizamos para seguir a la vanguardia en materia tecnológica. Hay un auge el mundo audiovisual, el 2D y 3D y los videojuegos debemos apostar por este tipo de cursos para que los jóvenes puedan formarse adecuadamente”.

El acto de presentación también contó con la presencia del gerente de la Asociación Canaria de Empresas y Profesionales de la Animación, el Videojuego y los Efectos Visuales (SAVE), Marcos Martín; y el representante del Cluster de Animación de Canarias (CLAC), Luis Renart.

El programa se iniciará el 14 de julio en la Tenerife Lan Party (TLP), con una jornada de conferencias y la entrega de premios del concurso *Anímate en TLP*. Los ganadores de las diferentes categorías conseguirán una plaza directa para el curso intensivo de cuatro meses de Animación 2D, 3D y Modelado.

En la segunda quincena de julio se celebrarán también los talleres de iniciación a la animación 2D, 3D y Modelado. Serán 20 horas formativas que servirán además para realizar una selección final de los alumnos que participarán en el curso intensivo, de carácter gratuito, que comenzará en el mes de septiembre y se prolongará hasta el mes de diciembre. Asimismo, en el Foro de Innovación fi2 que organiza el Cabildo a través del PCTT y que se celebrará los días 27 y 28 de octubre, se desarrollarán conferencias en torno al mundo de la animación y los videojuegos y se realizarán talleres en este sentido.

Por otra parte, Marcelino Concepción, de la empresa Innova 7, promotora de la Tenerife Lan Party junto al Cabildo, presentó el concurso de animación *Anímate en TLP* de creación de animación digital 2D, 3D y modelado y que tiene como objeto proporcionar tres plazas en los cursos de capacitación del programa *Anímate*. El concurso está dirigido a estudiantes que estén realizando los últimos cursos de grado o posgrado y



ÁREA DE TENERIFE 2030: INNOVACIÓN, EDUCACIÓN, CULTURA Y DEPORTES

personas egresadas (a partir del año 2013) en Diseño y Bellas Artes e Ingenierías, así como de enseñanzas artísticas superiores de diseño (ciclos medios y superiores), formación profesional de las familias técnicas relacionadas con este sector (ciclos medios y superiores), de Bachillerato de Artes y de formaciones afines.

Este concurso consiste en la creación de una animación en formato 2D, 3D o modelado que recoja los valores de la innovación y de la transformación que está teniendo lugar en el ámbito educativo (también llamada revolución educativa) y que sirva de inspiración y represente las aportaciones de la animación en el desarrollo educativo.

La jornada de presentación de *Anímate* continuó con la exposición de los casos de éxito en animación y diseño de videojuegos, con una importante presencia canaria. El creativo Andrés Nieves introdujo a los más de 150 asistentes en el mundo de la animación 2D. Especializado en Animación Tradicional y Dibujos Animados, Nieves dirigió su primer cortometraje titulado "La Trompeta", siendo este seleccionado 56 veces en festivales de 22 países y obteniendo un total de seis premios.

Marcos Martín continuó la jornada hablando de la animación 3D. Delegado de Lightbox en Canarias, Martín fue animador junior en Tadeo Jones 2. En la actualidad es CEO de su propia empresa, Salero Studio, en la cual realiza animación y videojuegos para niños y desarrolla una serie de animación y un cortometraje de animación para adultos.

Los videojuegos estuvieron también presentes de la mano de Luis Antón, diseñador y programador de videojuegos en PlayMedusa.

El tinerfeño Dani Álava, por su parte, conquistó a los presentes con su corto "The Idea Thief", que fue proyectado en la jornada presentación de Anímate! Ha escrito y dirigido tres cortometrajes: "Caracola", "Dummies" y "The Idea Thief", seleccionados y premiados en numerosos festivales internacionales, destacando el Festival de Málaga, el Manhattan International Film Festival (con su consiguiente proyección en la ONU) y el Short Film Corner del Festival de Cannes.

La jornada terminó con la clase magistral del director y guionista Pedro Solís, "padre" de "Tadeo Jones" y "Atrapa la Bandera", que impartió una charla sobre las perspectivas de futuro del sector audiovisual, habló de su trayectoria profesional y sus motivaciones personales y dejó al foro con ganas de mucho más. Con "La Bruja", su primer cortometraje como director y guionista, recibió entre otros galardones el premio Goya 2011 a mejor cortometraje de animación. Con "Cuerdas", su segundo cortometraje como guionista y director, recibió el premio Goya al mejor cortometraje de animación en 2014, entre más de 200 premios. Actualmente está inmerso en la segunda parte de "Las aventuras de Tadeo Jones".