



LAGUNA  
FEST  
MULTIMEDIA  
—2012—





LAGUNA  
FEST  
MULTIMEDIA  
=2012=

# ÍNDICE

Carta de  
presentación  
Líneas de trabajo

4

6

La programación está sujeta a cambios  
sin previo aviso, para más información  
consultar [www.lagunafest.com](http://www.lagunafest.com)

## FESTIVAL

Producciones  
comisionadas  
Ideatoon  
Largometrajes  
Muestras  
Horarios

8

10

17

22

25

55

## FORUM

Exposición El  
Cadáver de la Novia  
Conferencias  
Talleres  
Semblanzas

68

70

73

83

87

## LINKS

Expo LagunaFest  
Multimedia  
Actividades  
El proceso  
Fiestas

56

58

60

64

66

English Version  
Sedes  
Patrocinadores  
Créditos

98

116

118

120

# ¿POR QUÉ LAGUNAFEST MULTIMEDIA?

Un festival es un articulador del talento local, pues vincula a las empresas entre sí para favorecer el trabajo en red y el mutuo apoyo, atrae artistas e inversionistas nacionales e internacionales fomentando el intercambio de conocimientos, y estrecha las relaciones con universidades y autoridades para fortalecer a la industria. Por si fuera poco, funciona además como un escaparate que promueve a los artistas de la región.

LagunaFest Multimedia es el festival de animación, videojuegos y nuevos medios de la Comarca Lagunera. Surge con el fin de estimular la inversión, canalizar los nuevos talentos y favorecer el desarrollo de la industria en el norte de México.

Pretende constituirse como una plataforma permanente y lúdica, que atraiga nuevos públicos a la imagen animada y las narrativas interactivas, para acrecentar el mercado local de este tipo de contenidos, y para ayudar a proyectar a los artistas de La Laguna a todo el mundo.

Bienvenidos a LagunaFest Multimedia.

# CARTA DE PRESENTACIÓN

La animación y los nuevos medios son áreas de exploración, innovación y creación, que están empezando a generar un poderoso lenguaje en la región de la Laguna. Cada vez más los jóvenes y la sociedad en general lo están empezando a adoptar y a comunicarse a través de él. Este nuevo idioma lleno de color y movimiento es capaz de hacernos reír y llorar y de transportarnos a nuevas realidades, que quizá son más soportables que el entorno que vivimos.

Estamos inmersos en una realidad de violencia, donde recurrimos a la fuerza para ejercer nuestra superioridad y demostrar que somos poseedores de la razón. Vivimos en un entorno que favorece más el competir y dominar que el compartir y convivir. Sólo en un contexto así se puede jugar con la vida de otro ser humano, ya que cuando

existe un beneficio personal, todo lo demás es justificable.

Y desde este entorno es donde surge este festival... Como un llamado de esperanza para conocer y reconocer el talento que tenemos en México. Un festival es un espacio donde mexicanos y extranjeros con buenas experiencias vienen y hablan de ellas, es un lugar donde vemos algo de lo bueno que se hace aquí y algunas cosas interesantes que se hacen fuera. Pero es, sobre todo, un espacio para el encuentro entre personas que tienen intereses en común. Una oportunidad de fomentar, al menos en un ámbito particular, eso que algunos llaman “comunidad”.

Y si hay una comunidad que se encuentra regularmente y se relaciona entre sí, aunque sea con la excusa de

un festival, es más probable que surja la colaboración, y el apoyo mutuo. Y gracias a esas conexiones e intercambio habrá mayor capacidad de crear y aprovechar nuevas oportunidades para una industria, para el estado, y para el país.

Olvidemos por unos días los clichés de los protocolos y las clases, dejemos a un lado los tabúes y los prejuicios, y celebremos juntos la creatividad y la tecnología en este espacio que hemos co-creado juntos. Dejémonos envolver por esta explosión de colores y movimiento que la animación y videojuegos nos brindan. Permitámonos recibir esa energía que nos permite volver a ser niños. Y desde ese estado, encontrémonos con nuestros ajenos que también están jugando y viendo las mismas animaciones, y compartamos nuestras experiencias. Sólo así podremos convertir a los diferentes en semejantes. Y sólo así podremos entender los diferentes contextos que cada quién vive en su espacio.

Espero que este festival genere entusiasmo en la comunidad para que año con año se pueda llevar a cabo. Que se convierta en el espacio donde se encuentren artistas con inversionistas, creadores con público, maestros con discípulos, y extraños con amigos, pues es sólo a través de estas conexiones que podemos comprender las otras realidades que afectan a la gente que tenemos cerca. Y es gracias a ellas que nuevas posibilidades pueden ocurrir en nuestra sociedad.

Agradezco a cada miembro del equipo y de la gente que conocimos en este proceso de creación, pues al abrirnos sus puertas, también nos abrieron su corazón. Esperamos contar con su apoyo en futuras ediciones pues éste que es y será SU evento... El LAGUNAfest Multimedia.

**José Iñesta Ocampo**  
**Director de LagunaFest Multimedia**  
**2012**

# LÍNEAS DE TRABAJO

Para esta primera edición, LagunaFest Multimedia ha estructurado sus actividades en tres líneas de trabajo.

## 01. FESTIVAL

Agrupar una serie de muestras de trabajos de animación provenientes de distintas partes del mundo, que en conjunto tejerán un panorama de las tendencias que hay en la industria y el mercado internacional, construyendo una referencia para los artistas y empresas locales, y una plataforma para proyectar sus propias producciones.

El programa de proyecciones se divide en cuatro secciones:

- Concursos de animación: Dos convocatorias fueron lanzadas,

buscando trabajar directamente con productores de la región.

- Largometrajes: Presentación de largometrajes significativos del mundo, nunca estrenados en la región.
- Muestras: Selecciones oficiales de los dos más importantes festivales de animación mexicanos, y de algunos otros destacados de otros países.
- Producciones comisionadas: Seis estudios de animación nacionales han sido comisionados para desarrollar piezas cortas que reflejen el rompimiento social o sus posibles caminos de salida. Estos trabajos serán estrenados en LagunaFest Multimedia.



## 02. LINKS

Son todas las actividades que buscan favorecer la construcción de una red de intercambio y coproducción profesional, a partir de encuentros que relacionan las tecnologías que hay en el mercado con los productores de contenido, y los estudios multimedia nacionales con nuevos talentos y con el mercado global.

Links está conformado, por un lado, por una gran exposición de estudios de animación y videojuegos, de empresas de desarrollo y venta de tecnología, y de universidades con carreras afines. Por otra parte agrupa una serie de actividades que fomentan el encuentro entre artistas y productores e inversionistas.

## 03. FORUM

Agrupa actividades enfocadas al intercambio de conocimientos: conferencias, talleres y paneles de discusión. Con ellas se busca que los participantes conozcan casos de éxito internacional de la mano de sus protagonistas: artistas, animadores, productores y desarrolladores de todo el mundo.

### NUMERALIA:

- Proyección de más de **100** cortometrajes animados del mundo
- Estreno de **6** cortometrajes comisionados
- Más de **2000** m<sup>2</sup> de exposición de estudios multimedia
- **15** Conferencias
- **8** Talleres
- **1** Foro de Tecnología y Videojuegos





FESTIVAL

# PRODUCCIONES COMISIONADAS

## EL PROYECTO

Abordando la realidad de violencia que se vive en México, seis estudios de animación nacionales, de reconocida trayectoria, han sido comisionados para desarrollar piezas cortas en las que se refleje el rompimiento del tejido social y sus posibles caminos de salida.

Los estudios elegidos han tenido libertad formal y técnica, desde tratamientos más poéticos y abstractos hasta acercamientos con un mayor grado de realismo.

Los trabajos serán estrenados en la primera edición del festival, que se realizará del 24 al 28 de octubre de 2012 en Torreón Coahuila.

Por medio de esta colaboración, LagunaFest Multimedia pretende abordar las situaciones de marginación social en el México contemporáneo, usando la imagen animada como vehículo para denunciar o poner de manifiesto diferentes conflictos sociales.

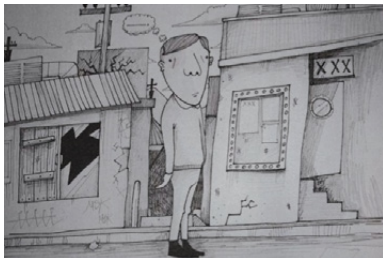
## ESCALA DE GRISES

Técnica: 2D con cámaras CG

Duración aproximada: 2'30"

Estudio: Comesesos

México 2012.



Una de las razones de la desintegración del tejido social, es causada por nosotros mismos en nuestro día a día, y es tan sencilla como pensar que si nuestro hogar está bien y tiene todo lo necesario para vivir, no importa que nuestro vecino o vecinos carezcan de lo más esencial.



Sobre Comesesos: Es un estudio basado en la Ciudad de México, fundado por Jonathan Ostos Yaber (1985), mejor conocido como "El Zombie", premiado en múltiples festivales internacionales por su cortometraje "La nostalgia del Sr. Alambre". [www.comesesos.com](http://www.comesesos.com)

## ALL THE ROBOTS

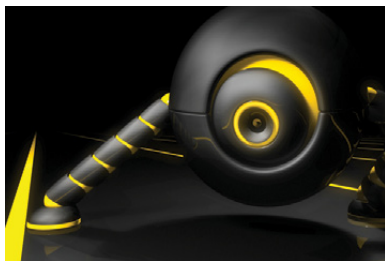
Director: Joe Alanís

Técnica: Animación 3D

Duración aproximada: 3'

Estudio: Gasolina Studios

México 2012.



Es la historia de cómo la maldad llegó a una futurista ciudad de robots, y de lo que su sociedad tiene que hacer para lograr erradicar esta maldad.

Sobre Gasolina Studios: Ubicada en La Laguna, Gasolina Studios es una empresa dedicada a la producción de contenido original de animación digital y a la investigación para el desarrollo de tecnología enfocada al entretenimiento.

## MARIO

Director: Carlos Matiella y Rodrigo

Escárcega

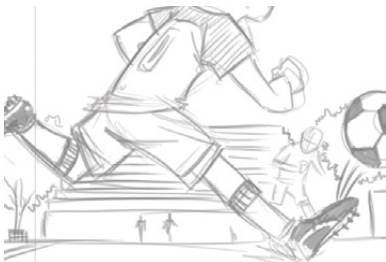
Técnica: Motion Graphics

Duración aproximada: 3'

Estudio: Organika

México 2012.

*organika*



A veces buscando el bien de la familia uno toma decisiones difíciles, terribles, trágicas en más de un sentido... pero quizá hay esperanza de romper el círculo generacional para salir adelante.

Sobre Organika: Fundada en 2002, es una boutique de creatividad y animación con servicios de VFX, Motion Graphics, animación 3D, diseño digital, audio y corrección de color. Su cortometraje "Clean is good" ha sido premiado por diversos festivales. Cuenta con más de cien cortos de videoarte, así como series de televisión e internet y un largometraje en proceso. [www.organika.tv](http://www.organika.tv), [www.fricmartinez.com](http://www.fricmartinez.com), [www.carlosmatiella.com](http://www.carlosmatiella.com)

# DARÍO NO HA MUERTO

Dirección: Rodrigo de la Vega.

Duración aproximada: 3'

Estudio: ViuMasters

México 2012



Mediante la intervención colectiva de un video de dominio público, se intenta reconstruir alegóricamente la resistencia civil contra el miedo.

Sobre ViuMasters: Es un colectivo/ estudio mexicano de diseño y animación. Ofrecen servicios tanto para cine como para televisión, así como para producciones independientes, que se distinguen por la mezcla de técnicas y la creatividad de las piezas. Su cortometraje “Las Fugitivas de Überwasser” ha sido reconocido en diversos festivales. [www.viumasters.com](http://www.viumasters.com)



## ERRANTES

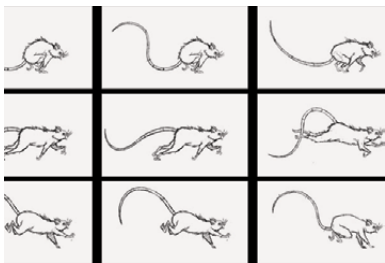
Dirección: Andrea Robles y Adriana Bravo  
(en colaboración con Sandra De Berduccy)

Técnica: Esténciles animados con la  
ciudad como soporte

Duración aproximada: 2'30"

Estudio: dobleA

México 2012.



Acción en tiempo real en el espacio cotidiano de la ciudad de México. Se trata de proyecciones de animaciones que develan poéticamente la violencia contenida en muros, rincones, interiores...

Acerca de dobleA: Andrea Robles y Adriana Bravo conforman en 2002 el dúo creativo dobleA. Desarrollan piezas intimistas y autorreflexivas, que exploran la intersección entre el cine, el video y las artes plásticas, teniendo exhibiciones en festivales internacionales y exposiciones en Alemania, Brasil, Bolivia, Cuba, Canadá, España, Estados Unidos, Francia, México.

## BONUS GAME

Director: Gabriel Castillo y Raúl Novoa  
Productor Ejecutivo: María Pérez Morad  
Duración aproximada: 3' 51"  
Técnica: Mixta  
Estudio: Zebra  
México 2012



Bonus Game cuenta la historia de Pablo, un niño cuya condición lo ha llevado a encontrar en los videojuegos el refugio para descargar su ira.

Sobre Zebra: Estudio de animación que ofrece servicios de Motion Graphics, VFX, animación 2D y 3D, y diseño de audio. Cuenta con el reconocimiento de la revista Stash como parte de los mejores estudios de Latinoamérica.  
<http://www.zebrastudio.tv/>

# IDEATOON

\* Nota importante: El premio para el proyecto ganador será entregado en tres partes, de acuerdo a las etapas de la producción que se establecerán en un plan de trabajo, y se publicarán en la página de LagunaFest para garantizar la transparencia de todo el proceso.

Entre sus objetivos LagunaFest Multimedia busca impulsar la creación y desarrollo de productos audiovisuales nacionales que puedan ser comercializables. Es por eso que lanzó Ideatoon, el primer concurso de ideas para series animadas.

Se recibieron 106 proyectos concursantes, de los cuales se han elegido 15 estudios que participarán en la segunda fase del concurso, el SpeedMeeting: encuentros de negocio entre los creadores seleccionados y potenciales inversionistas y co-productores que les darán asesoría y seleccionarán a los 4 finalistas y al proyecto ganador.

El premio es un apoyo económico de \$200,000 pesos para la realización del piloto de la serie.\*

# FINALISTAS



## COSMO TRIP

Autores: Odei Roca (Méx), Dario Sanchez (Esp.)

Estudio: Magic Gate Studios (México) y Lince Estudios (España)



## ROSY Y MOSY

Autor: Oscar Gerardo Hernandez Elias

Estudio: Platypus Animation Studio



## DEDOS

Estudio: Muv Experimento S.C.



### CANIJOS

Autor: Juan Miguel Figueroa



### BASEMENT RATS. THE ADVENTURES OF LOLO AND HAMSTER

Autores: Yolliztli Ruiz, Ricardo Niño,  
Erick Alvarado, Jonás Acosta  
Estudio: Basement joints



### SIMPHONY

Autor: Eduardo Elias Ancer Soto  
Estudio: Metacube Tecnología y  
Entretenimiento



### FUCHO

Autores: Ianis Guerrero & Jonathan  
Ostos Yaber  
Estudio: 11vs11 Studio



### LA VIDA APESTA

Autor: Alejandro Isaac Sandoval  
Capuchino  
Estudio: Surulú animación



### ROCCO

Autor: Carlos Matiella  
Estudio: Organika



### CUENTOS CULTOS ANIMALES

Autor: Luis Felipe Hernández Alanís  
Estudio: Animatitlan



### LUCHA!

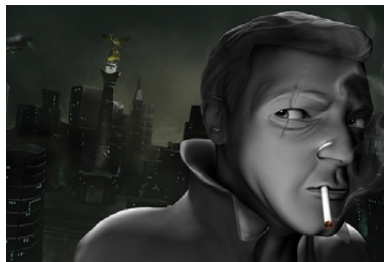
Autor: José Luis Saturno



### SCARLET "THE STEAM PUNK PRINCESS"

Autor: Daniella Alexandra Cortes  
Cavazos

Estudio: Lápiz de Fuego Studio



### PERRO CIEGO

Autor: Gustavo Ríos Gardea

Estudio: Flamita Studios



### EL DOC DOK

Autor: Marcos Vargas Ovando

Estudio: Bishop Consultores S.A de C.V.



### HACIENDAS

Autor: Maribel Martinez Galindo

Estudio: diecinueve36 (19+36)

# LARGOMETRAJES

## ARRUGAS

ARRUGAS es un largometraje de animación 2D para un público adulto basado en el aclamado cómic del mismo título de Paco Roca (Premio Nacional de Cómic 2008).

Arrugas narra la amistad entre Emilio y Miguel, dos ancianos reclusos en un geriátrico. Emilio, que acaba de llegar a la residencia en un estado inicial de Alzheimer será ayudado por Miguel y otros compañeros para no acabar en la planta superior de la residencia, el temido piso de los asistidos que es como llaman allí a los desahuciados. Su alocado plan tiñe de comedia y ternura el tedioso día a día de la residencia porque aunque para muchos sus vidas habían acabado, ellos acababan de empezar una nueva.



Ganadora de dos Goyas y 18 premios internacionales más.

### FUNCIONES:

Jueves 25 de octubre

19 y 21 horas

Cinépolis Galerías Laguna



## GORDO, CALVO Y BAJITO

Es una producción colombiana de animación en rotoscopía. Cuenta la historia de Antonio Farfán, un hombre de 46 años, que siempre ha creído que su fracaso profesional y su incapacidad para relacionarse con los demás, son consecuencia de su apariencia, pues es gordo, calvo y bajito. Su vida pasa sin incidentes hasta que conoce a un exitoso hombre que es amado por todos, y que también es gordo, calvo y aún más bajo que él. Aturdido y confundido, Antonio se ve de pronto enfrentado por la vida real a sus prejuicios, y empieza a vivir las situaciones más inesperadas.

### FUNCIONES:

Viernes 26 de octubre  
19 y 21 horas  
Cinépolis Galerías Laguna



## INDIE GAME: THE MOVIE

Dirigida por Lisanne Pajot y James Swirsky, mira a “los de abajo” de la industria del videojuego: los desarrolladores de juegos indie, quienes sacrifican dinero, salud y cordura para realizar su sueño de compartir su visión creativa con el mundo.

Siguiendo la creación y desarrollo de los juegos Super Meat Boy, Fez y Braid, este filme premiado en Sundance logra captar la tensión y el drama al enfocarse en la vulnerabilidad de esos desarrolladores obsesionados en la búsqueda de expresarse a sí mismos a través de esta forma de arte propia del siglo XXI

Algunos Premios que ha Ganado la película: 2012 Sundance Official Selection World Documentary Competition. 2012 Sundance Winner for Best Editing in World Documentary



Cinema, 2012 South by Southwest Official Selection, 2012 Hot Docs Festival & Hot Docs Live Official Selection.

### FUNCIONES:

Sábado 27 de octubre  
19 y 21 horas  
Cinépolis Galerías Laguna

# MUESTRAS

# ANIMASIVO

Animasivo - Foro de Animación Contemporánea - es el primer festival dedicado enteramente a la animación. Se realiza en México desde 2008 en el marco del Festival de México, y desde su origen fue concebido como un espacio para la reflexión y difusión de la animación experimental en la Ciudad.

El foro está constituido por un concurso internacional y una serie de actividades artísticas y educativas con un carácter marcado: explorar la relación de la animación con el museo y las artes visuales, insistiendo en la creación de formatos de presentación que trasciendan el cortometraje, como instalaciones, performances, tiempo real y exposiciones.

[www.animasivo.com.mx](http://www.animasivo.com.mx)

## 2012

### SISISISISISISISISI

Juan Camilo González  
Colombia, 5'42".



### AIMER

Nuria Menchaca  
México, 4'04".



### MY BROTHER GREG

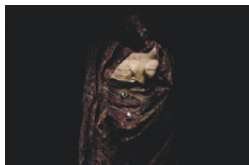
Philipp Enders  
Alemania, 3'20".



## 2011

### LAS FUGITIVAS DE ÜBERWASSER

Carlos Gamboa  
México, 2' 34".



### UNE ILE

Ugo Bienvenu  
Francia, 5' 50"



### POLIFÓNICO

Patricia Henríquez  
México, 3' 25"



## 2011

### EL SUEÑO DEL MONO

Jorge Cacho González

México, 3' 20"

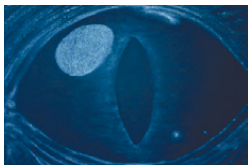


## 2010

### EL GATO CON BOTOX

Gava y Zulu

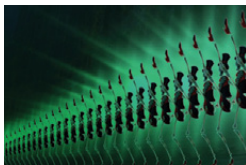
México, 3' 15"



### BUSSINES AS USUAL

Fifteen Pound Productions

Canadá, 4' 03"



### MEDIA ARQUEOLOGY

Eric Dyer

USA, 3' 41"



## 2009

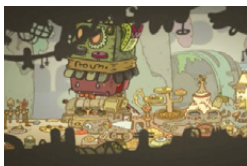
### INVASIÓN

Alberto Mar  
México, 4' 07"



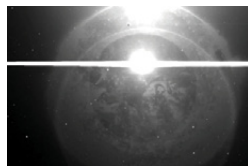
### THE ASTRONOMER'S DREAM

Malcolm Sutherland  
Canadá, 8' 40"



### BLACK RAIN

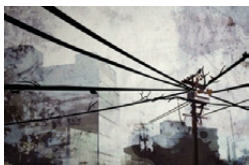
Semiconductor  
USA, 3' 03"



## 2008

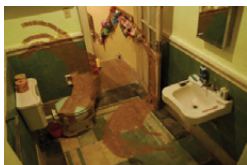
### VENTOSA

Esteban Azuela  
México, 2' 30"



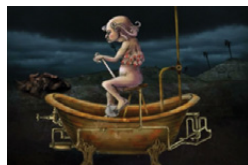
### CADUCO

Simon Gerbaud  
México, 3' 51"



### EL FISH

DobleA  
México, 3' 51".





CARTÓN - Festival Internacional de Cortos de Animación La Tribu – nació en 2011 con el patrocinio del humorista gráfico CALOI, gran difusor de la animación independiente, y el apoyo del INCAA (Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales). En sus dos ediciones pasadas (2011 y 2012) se propuso reunir animadores, directores, productores, dibujantes, historietistas, y a toda la comunidad, para ver, disfrutar e impulsar el cine de animación como medio de comunicación y expresión de ideas artísticas, técnicas y políticas.

CARTÓN es organizado por FM La Tribu, reconocida radio comunitaria de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires, y el equipo de producción del programa de la emisora Va... de Retro.



#### CLICK-CLACK

Pau Daveloza (2011), 4'47"



#### CONCIENCIA

Pablo Brand (2012), 3'04"

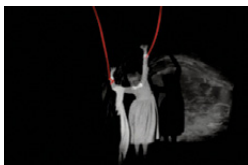
QUIEN TIENE EL MALDITO  
DINERO

César Barrangou (2010),  
5'49"



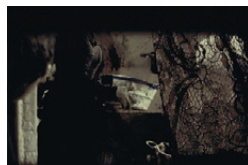
EL GATO BAILA CON SU  
SOMBRA

María Lorenzo (2012),  
4'52"



LES BESSONES DEL CARRER  
DE PONENT

Marc Riba/Anna Solanas  
(2010), 11'55"



LA NORIA

Karla Castañeda (2012),  
7'38"



SIN JUICIO

Alejandro Garcia  
Caballero (2010), 3:31



MAMUSHKAS

Brian Blaquesmith (2010),  
3'44"





### ZOMBIERAMA

Ariel López/Nano  
Benayón (2011), 7'20"



### EL CASTIGO

Nelson Fernandes (2012),  
3'13"



### DOMINGO 22 DE JULIO DE 1986

Fernando Herce Cochella  
(2011), 1'07"



### THE SARDINE TIN

Louise-Marie Colon  
(2011), 9'29"



### BERLIN RECYCLERS

Nikki Schuster (2012),  
6'01"



### BENDITO MACHINE

Jossie Malis (2011), 9'53"

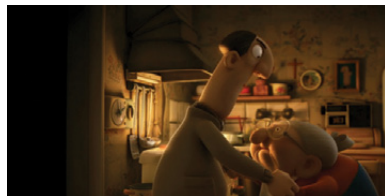
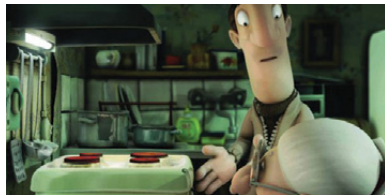


# CUTOUT FEST

NUEVAS FORMAS DE VER

CutOut Fest - Festival Internacional de Animación México - nace de la inquietud de difundir la animación como vehículo de transformación de la expresión artística, la diversidad cultural y el ejercicio de la tolerancia.

Cada año, CutOut Fest realiza una Muestra Itinerante presentando 13 de los cortometrajes premiados en la última edición para promover el festival y a los directores galardonados. La Muestra Itinerante CutOut Fest se proyecta en festivales, universidades y centros de arte en México y el extranjero durante todo el año.



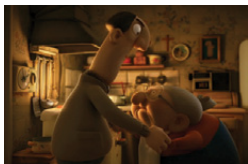
## THE VISIT

Conrad Tambour

Alemania, 2010, 8'30"

### PARIGOT

A. Mehdi, B. Loic, D. Alex,  
L. Geoffrey, W. Alexandre  
Francia, 2010, 4'50"



### THE EAGLEMAN STAG

Mikey Please  
Reino Unido, 2010, 8'55"



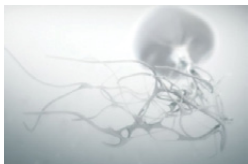
### TWO STEPS BEHIND

Paulina Majda  
Polonia, 2011, 8'23"



### ARTIFICIAL PARADISE INC.

Jean-Paul Frenay  
Bélgica, 2010, 3'20"



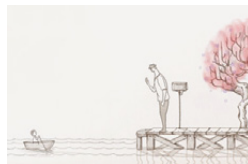
### BLACK DOLL

Sofia Carrillo  
México, 2011, 8'10"



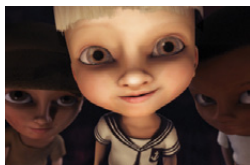
### THE LIGHTHOUSE

Po Chou Chi  
USA, Taiwan, 2011, 7'30"



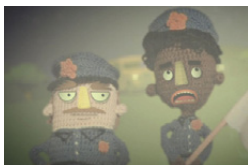
### TOUS DES MONSTRES

Gabrielle Lissot, Nicolas  
Deprez, Laurent Jaffier,  
Pierre Lippens  
Francia, 2011, 6'



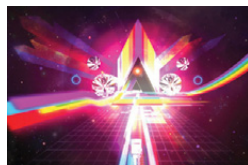
### THE PANIC BROADCAST

Carlos Alberto Rupit  
Olvera  
México, 2011, 4'35"  
8'55"



### CLEAN IS GOOD

Carlos Matiella  
Arrigunaga  
México, 2010, 9'45"



### KARMA TSUNAMI

Julián Gleizer  
México, 2011, 2'



### LAS FUGITIVAS DE ÛBERWASSER

Carlos Gamboa  
México, 2011, 2'35"



### SINEXISCOPIO

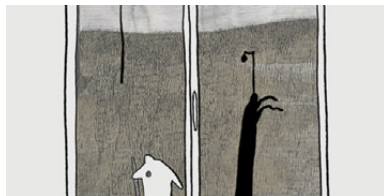
Álvaro Ortiz Altamirano,  
José R. Guzmán Sánchez  
México, 2011, 4'49"



# ETIUDA & ANIMA

Etiuda&Anima International Film Festival, organizado en Cracovia desde 1994, es el evento internacional de cine más antiguo de Polonia. Confronta los mejores trabajos de las escuelas de arte y cine de todo el mundo, con trabajos de autor y de animación artística (tanto de profesionales, como de estudiantes y de cineastas independientes).

Cada año el festival va creciendo en reputación respecto a festivales similares alrededor del mundo, siendo cada vez más popular entre artistas y personalidades de todo el mundo, así como mayor el número de espectadores que acuden a Cracovia para ver lo que se muestra en el festival.



## AFTER APPLES

Marta Pajek

Krakow Academy of Fine 2004, 5'30"



## CARACAS

Anna Błaszczuk

Lodz Film School 2006, 9'

### AMERICAN DREAM

Jakub Wroński  
Lodz Film School 2007,  
7'50"



### THE AGE OF STONE

Marta Skrocka  
Krakow Academy of Fine  
2007, 8'



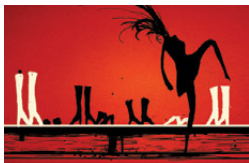
### INSIDE OUT

Andrzej Jobczyk  
Lodz Film School 2008,  
5'30"



### STICK

Michał Socha  
Lodz Film School 2008, 5'



### THE REST OF THE WORLD

Agata Gorzdek  
Lodz Film School 2008,  
6'40"



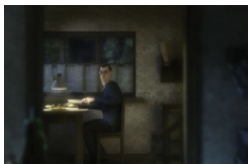
### VIRUS

Robert Proch  
Poznan Academy of Fine  
Arts 2009, 4'33"



### HIDDEN

Piotr Szczepanowicz  
Lodz Film School 2009, 7'



### ECTROSPECTION

Stéphanie Sergeant  
Krakow Academy of Fine  
2009, 4'10"



### WHO WOULD HAVE THOUGH?

Ewa Borysewicz  
Krakow Academy of Fine  
2009, 10'41"



### SHIVERING TRUNKS

Natalia Brożyńska  
Lodz Film School 2010, 3'



### THA GALLERY

Robert Proch  
Poznan Academy of Fine  
Arts 2010, 4'44"



### PROTOZOA

Anita Kwiatkowska-Naqvi  
Lodz Film School 2010, 6'



# BRASIL STOP MOTION

Brasil Stop Motion es un festival completamente focalizado en la técnica Stop Motion, cuya primera edición se realizó en noviembre de 2011 en la ciudad de Recife, capital de Pernambuco, en Brasil.

Además de la sección competitiva y los invitados de varios países, el festival promueve talleres y conferencias de profesionales y académicos de Brasil y otras partes del mundo.

La selección oficial de su primera edición estará en LagunaFest Multimedia.



## EN LA OPERA

Juan Pablo Zaramella  
Argentina 2010, 1'

## ESCARGOT

Laira Ávila  
Minas Gerais, Brasil 2011,  
1'15"



## EU QUERIA SER UM MONSTRO

Marão  
Rio de Janeiro, Brasil  
2009, 8'





### GRAND PRIX

Marc Ribba y Anna  
Solanas  
España 2011, 8'



### TAPE GENERATIONS

Johan Rijpma  
Holanda 2011, 2'39"



### ANIMALES DE ALQUILER

Pablo Ortega  
Costa Rica 2011, 10'



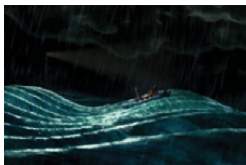
### GEMELAS DE LA CALLE DEL PONIENTE

Marc Ribba y Anna  
Solanas  
España 2010, 11' 37"



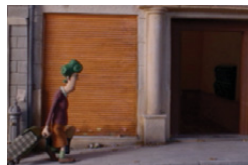
### TEMPESTADE

Cesar Cabral  
Rio de Janeiro, Brasil  
2010, 10'



### VICENTA

Sam  
España 2010, 22'46"





Toon a Ville es un evento que tiene lugar en la ciudad de Sant Cugat del Vallès (Barcelona), y que llevó a cabo su primera edición en Diciembre de 2011 y la segunda en Abril de 2012.

Toon a Ville quiere ser un escaparate internacional para la producción de las empresas españolas y el espacio donde descubrir y compartir lo bueno que se hace fuera. Un instrumento de formación de talento y una oportunidad para generar redes de complicidad con los mejores profesionales de todo el mundo.

Toon a Ville es una plataforma que actúa desde compromiso con el ocio audiovisual infantil en vistas a fomentar el desarrollo empresarial y cultural. Un

instrumento generador de contenidos y experiencias innovadoras, educativas y de entretenimiento para el público infantil y familiar. Un lugar de encuentro y un agregador de intereses entre proyectos, profesionales, creadores y empresas dedicadas al audiovisual y al público infantil y familiar.

Pero sobretudo Toon a Ville es la ciudad de los dibujos animados, una fiesta para las familias y el lugar de encuentro y de dialogo de los talentos de la animación que nos visitan...

¡Bienvenidos a Toon a Ville!

## SESIÓN PREESCOLAR 45

S.D.: Sin Diálogos

V.E.: Versión Española

V.O.S.E.: Versión Original Subtitulada  
en Español

### LA ISLA DEL FARO

Ángel Coronado, Oriol Roca y Alberto Alcázar, España, 2011. 6', V.O.S.E.



Dana, una niña de 7 años, está cansada del invierno y de no hacer vacaciones. Un día, un viaje mágico con naufragio incluido la traerá hasta la maravillosa Isla del Faro. La acompañará Micu, un perro Labrador, que será su amigo y compañero ideal de juegos y descubrimientos en su nuevo y pequeño mundo. Y en la isla encontrarán a Dromi, un increíble faro robot que será su nueva casa y los protegerá de los peligros que puedan encontrar. La Isla del Faro será, a partir de ahora, más que su hogar: un paraíso natural donde vivirán fantásticas aventuras.

## ZOOBABU

Screen 21, España, 2010.  
2', V.E.



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

Es un pájaro... es un oso... ¡es ZOObABU! El juego de adivinanzas más divertido al que hayas jugado nunca. ¿Te resulta familiar esta trompa grande, grande? ¿Y esa piel estampada en blanco y negro? ¿Has visto cómo se arrastra lentamente?

Paso a paso, indirecta tras indirecta, una caja dará las claves para averiguar qué animal se esconde dentro de la caja: ¡ZOObABU!

## SAARI

Pablo Jordi, España, 2009. 3', S.D.



[www.saari.tv](http://www.saari.tv)

Saari explica las aventuras de un creativo grupo de amigos que vive en la isla de Saari. En cada episodio, Pulpo, Buu búho, la sensible Pii y el pájaro bohemio Rikiki exploran el fantástico e imaginario mundo de la isla, donde encuentran inesperadas y divertidas maneras de vivir los cambios de la infancia.

### LILA "EL DISFRAZ"

Jordi Muray, España, 2006. 6', V.O.S.E.



Lila desea poder vestirse como quiera... y lo hace: hoy se va de excursión disfrazada de caballero medieval. Pero quizás sus padres tenían razón, porque ir a ver pájaros con una armadura que chirría no es lo más cómodo.

### LA LUA Y EL MUNDO "EL DÍA DEL RELOJ"

Oriol Carbonell y Joan Cruells, España, 2005. 7', V.O.S.E.



Hoy Lua se ha puesto el reloj sideral y declara El día del reloj: ella controlará todo lo que se hace y la hora en que se hace. Pero de tanto mover el tiempo hacia delante y hacia atrás, al final no sabrá ni qué hora es ni qué toca hacer.

### EMA & GUI

Nuno Beato, Portugal, 2010. 7',  
V.O.S.E.



[www.ema-gui.com](http://www.ema-gui.com)

Ema es una niña muy especial, alegre pero algo sola, que tiene un amigo imaginario llamado Gui. Con la ayuda de sus botas mágicas, Ema entra en un mundo de fantasía y comparte con Gui muchas aventuras. Ella ayuda a Gui a salir de situaciones difíciles, mientras que Gui le enseña a tener más confianza en sí misma y la ayuda a hacer amigos en el mundo real.

### MICA

Screen 21 / Plural Entertainment /  
Santillana, España, 2011. 2' 58", V.E.



[www.brb.es/en/productions/animation-series/mica](http://www.brb.es/en/productions/animation-series/mica)

Mica considera que nunca hay problemas, sino desafíos, así que siempre enfrenta todas las situaciones con una gran sonrisa y toneladas de entusiasmo. Junto a sus amigos Daniel y Julia, Mica encuentra aventuras en su vida cotidiana de la casa, la escuela, los amigos o la ciudad. ¡Casi se me olvidaba! Además, Mica tiene un pequeño gran secreto: Lío, el encantador bicho de los libros que vive escondido en la furgoneta-guarida del jardín.

### VAN DOGH

Motion Pictures, España, 2009.  
4'23", V.E.



[www.motionpic.com/our-productions-info/vandogh/10/0/](http://www.motionpic.com/our-productions-info/vandogh/10/0/)

Yon, Pan y Kit se encuentran a Van Dogh pintando entre girasoles. Pero en el lienzo de este genial perro pintor, surgen mágicos rompecabezas. Enigmas visuales que los tres niños intentarán resolver, convirtiendo esas adivinanzas en un juego apasionante.

### FUNGI: EL SUBMARINO DE FRIDA

Stor Fisk / Televisió de Catalunya / Top Draw Animation, España, 2011  
7', V.O.S.E.

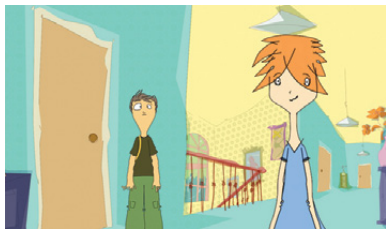


Un día, bajando a la piscina natural, Frida ve un submarino. Está tan excitada que lo explica a todo el mundo, pero nadie la cree realmente. Todos creen que simplemente es otra de sus historias. Pero ya sabéis lo que dicen los buenos espías: “es nuestro trabajo ver las cosas como realmente son y no de la manera que dice la gente que son ...”.

## SESIÓN INFANTIL 53

### ASK LARA

Pierre Nothman y Mercedes Marro,  
España, 2010.  
11', V.O.S.E.



Lara, una preadolescente de 12 años, ha ido al extranjero a estudiar un idioma. Ella y los amigos que conoce allá viven cada uno en casa de una familia anfitriona y estudian juntos en una academia de idiomas donde hay chicos y chicas de todo el mundo. Todos ellos están en plena pubertad, pero cada uno afronta esta etapa de su vida de una manera muy diferente.

### DR. W "EL ESPACIO"

Muyi Neira, España, 2010. 4', V.E.



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

El doctor Woody Bonepecker, conocido como Dr. W, es un científico un poco loco que siempre busca una explicación, y no siempre lógica y racional, a los hechos de la vida cotidiana. Es el presentador de un programa de televisión y, en cada episodio, explica a la audiencia diferentes fenómenos con su particular e irónico estilo.



## SUCKERS

Juanma Sánchez, España, 2010. 2', S.D.



[www.suckers.es](http://www.suckers.es)

SUCKERS es una comedia slapstick diferente, algo irreverente y muy, muy fresca. A través de pequeños bocados de realidad, nos muestran a Travis y a un grupo de muñecos que viven en la parte trasera de los coches. Se llaman SUCKERS y son retorcidos y perversos... aunque nada peligrosos para el género humano. Muestra sus sueños y ambiciones, sus temores y debilidades, sus sentimientos y también todo aquello que les molesta.

## CANIMALS

Screen 21 / BRB Internacional / Vooz Club / EBS /Aardman Animation Ltd.  
Esp. - Kor.- Gbr., 2011. 7', S.D.



[www.brb.es/es/producciones/series-de-animacion/canimals](http://www.brb.es/es/producciones/series-de-animacion/canimals)

Curiosos, travessos, juguetones, los Canimals miran y descubren el mundo desde un punto de vista completamente diferente a lo que nunca antes nos habiéramos planteado: los objetos más normales, las tareas más rutinarias, los rincones más corrientes y las actividades más sencillas se convierten en una experimentación y diversión constante.

### SPACE NENA: ALGO HUELE MAL

Angelgrafico, Carpe Diem Film&Tv  
España - Canadá, 2011. 7', V.O.S.E.



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

Un olor muy malo flota sobre Mimos y Nena está decidida a encontrar el origen de este mal olor. Guía a Pepe desde la flor hasta el río pero no encuentra el mal olor. Cuando ya están a punto de darse por vencidos, siguen el olfato y la esencia del mal olor que hay en el aire hasta una cueva donde encuentran a Beti durmiendo.

### PAPAWA

Pedro Muñoz y E. Berthier, España,  
2010. 7', V.E.



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

Fama, amor, dinero, diversión... no importa lo que se desee: en PAPAWA podrá hacerse realidad... siempre y cuando no se cruce con los isleños, unos seres tan entrañables y surrealistas como extraños, capaces de convertir cualquier sueño en la peor de las pesadillas.

## GLUMPERS

Enrique Uviedo y Pere Clos, España, 2009. 2', S.D.

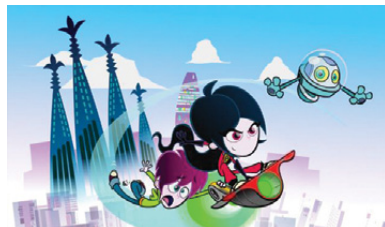


[www.glumpers.com](http://www.glumpers.com)

¿Alguien dijo que la convivencia sería fácil? Los Glumpers son un clan, un grupo de amigos con personalidades muy diferentes que viven juntos. Su hogar es una especie de reactor nuclear donde la mínima interacción entre sus partículas puede provocar una reacción en cadena de imprevisibles y desastrosas consecuencias. ¡Una simple discusión de amigos puede acabar peor que una explosión atómica! Así que, prepárate para descubrirlos y no parar de reír. ¡Los Glumpers son capaces de cualquier cosa!

## LUCKY FRED

Myriam Ballesteros, España, 2010. 13', V.O.S.E.



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

Fred, un robot extraterrestre que se llama Friday y Brains, una agente secreta intergaláctica tienen una misión muy importante: salvar el planeta y luchar contra los alienígenas.

# ENTRE EL ARTE ESTATAL Y EL UNDERGROUND

## ANIMACIÓN EN LA RDA (REPÚBLICA DEMOCRÁTICA ALEMANA)

Los dibujos animados en la República Democrática Alemana eran mucho más que películas para niños. Esta muestra de piezas animadas producidas por la oficialista DEFA-Studio, reunidos en Dresde, son perlas artísticas sobre aquel tiempo. Lo que es sorprendente es el alto nivel de artesanía de las películas, las muchas ideas subversivas en el subtexto, el diseño artístico... van más allá de las normas.

### JUSTO A LA IZQUIERDA DETRÁS DE LA LUNA

Günter Rätz  
RDA 1959, 20'15"



### LA SENSACIÓN DEL SIGLO

Otto Sacher  
RDA 1959, 13'54"



### ENT ODER WEDER

Bruno J. Böttge  
RDA 1964, 3'45"



### UN HOMBRE HECHO O "LOS FALSOS CINCUENTAS"

Kurt Weiler  
RDA 1978, 16'01"



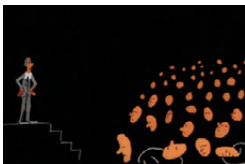
### EINMART

Lutz Dammbeck  
RDA 1981, 14'33"



### LOS SIETE DERECHOS DEL ESPECTADOR

P. Missbach, M. Rasche  
RDA 1980, 1'58"



### CONTRASTES

Sieglinde Hamacher  
RDA 1982, 5'17"



### SIRENAS

Klaus Georgi  
RDA 1983, 4'01"



### LA DESCOMPOSTURA

Lutz Stützner, Klaus Georgi  
RDA 1988, 3'22"



### EL MONUMENTO

Lutz Stützner, Klaus Georgi  
RDA 1989, 3'58"



# CONTEMPORÁNEOS

## PELÍCULAS DE ANIMACIÓN ALEMANA DE LA ACTUALIDAD

Animación de marionetas, dibujos animados, animación por ordenador, híbridos artísticos...esta selección de animación alemana de los últimos veinte años incluye una serie de emocionantes piezas artísticas breves. Con la caída del Muro de Berlín cambió el panorama de la animación en Alemania. El estudio de animación DEFA, en Dresde, fue cerrado después de que fracasó en su intento de continuar bajo las nuevas condiciones económicas. Se establecieron nuevas escuelas de cine, y hubo un fortalecimiento de los cursos de animación. Además, la digitalización de los procesos de animación contribuyó a aumentar y acelerar las producciones de animación.

Abstracta, opulenta, ingeniosa y subversiva, siempre profunda y llena de ideas brillantes, la animación alemana se destaca por su alto nivel artístico reconocido en festivales de todo el mundo. Esta muestra es un compendio único de la animación contemporánea alemana.

### CLOCKS

Kirsten Winter

Alemania 1995, 6'53"



### VIVÍAMOS EN LA HIERBA

Andreas Hykade

Alemania 1995, 16'45"



### EL JUGADOR EQUIVOCADO

Mariola Brillowska

Alemania 1996, 4'27"



### QUEST

Tyron Montgomery,

Thomas Stellmach

Alemania 1996, 11'04"



### RUBICON

Gil Alkabetz

Alemania: 1997, 7'05"



### FUEGO EN CASA

Bärbel Neubauer

Alemania 1998, 5'28"



### LA CRISIS DEL CONSUELO

Daniel Nocke

Alemania 1999, 7'27"



### YO LO VI

Hanna Nordholt, Fritz

Steingrobe

Alemania 2003, 14'30"



### \_GRAU

Robert Seidel

Alemania 2004, 10'01"



### 458NM

Jan Bitzer, Tom Weber,

Ilija Brunck. 2006, 6'43"



Los ciclos "Entre el arte estatal y el underground: Animación en la RDA (República Democrática Alemana)" y "Contemporáneos. Películas de animación alemanas de la actualidad", se han realizado gracias a la iniciativa de Absolut MEDIEN y el Goethe Institute.



# HORARIOS

## CINÉPOLIS GALERÍAS LAGUNA

Arrugas (España, 2011)

Jueves 25. Funciones 19 y 21 horas

Gordo, Calvo y Bajito (Colombia, 2011)

Viernes 26. Funciones 19 y 21 horas

Indie Game: The Movie (Canadá, 2012)

Sábado 27. Funciones 19 y 21 horas

Muestra retrospectiva de Animación en la República Democrática Alemana

Muestra Animación Alemana Contemporánea

Del 25 al 28 de octubre, funciones alternadas a las 15 y 17 horas

## MUSEO AROCENA

Etiuda&Anima (Polonia)

Viernes 26. 10:30 a 12 horas

Sábado 27. 13:30 a 15 horas

Animasivo - Foro de Animación contemporánea (México)

Viernes 26. 12 a 13 horas

Cartón - Festival Internacional de Cortos de Animación La Tribu (Argentina)

Viernes 26. 13 a 14.30 horas

Brasil Stop Motion (Brasil)

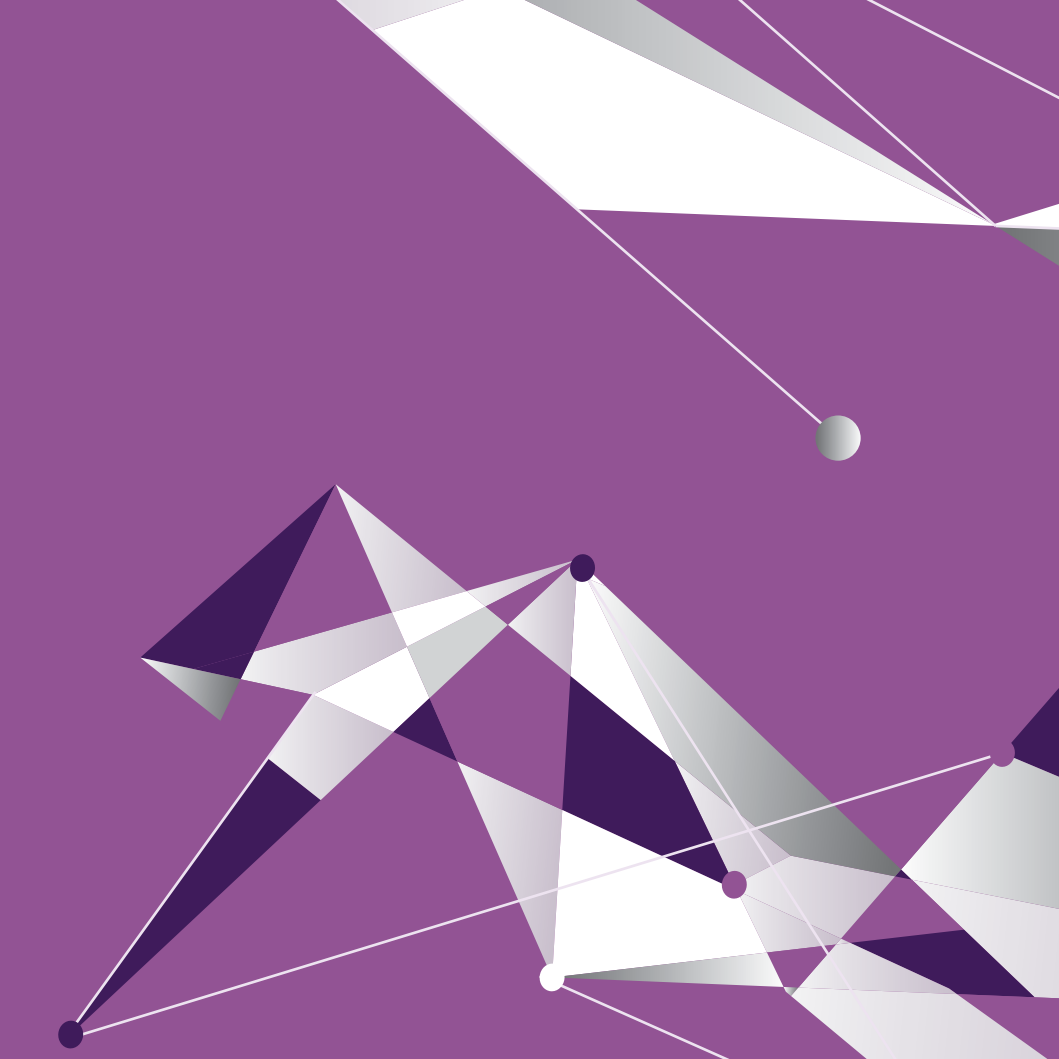
Sábado 27. 10:30 a 12 horas

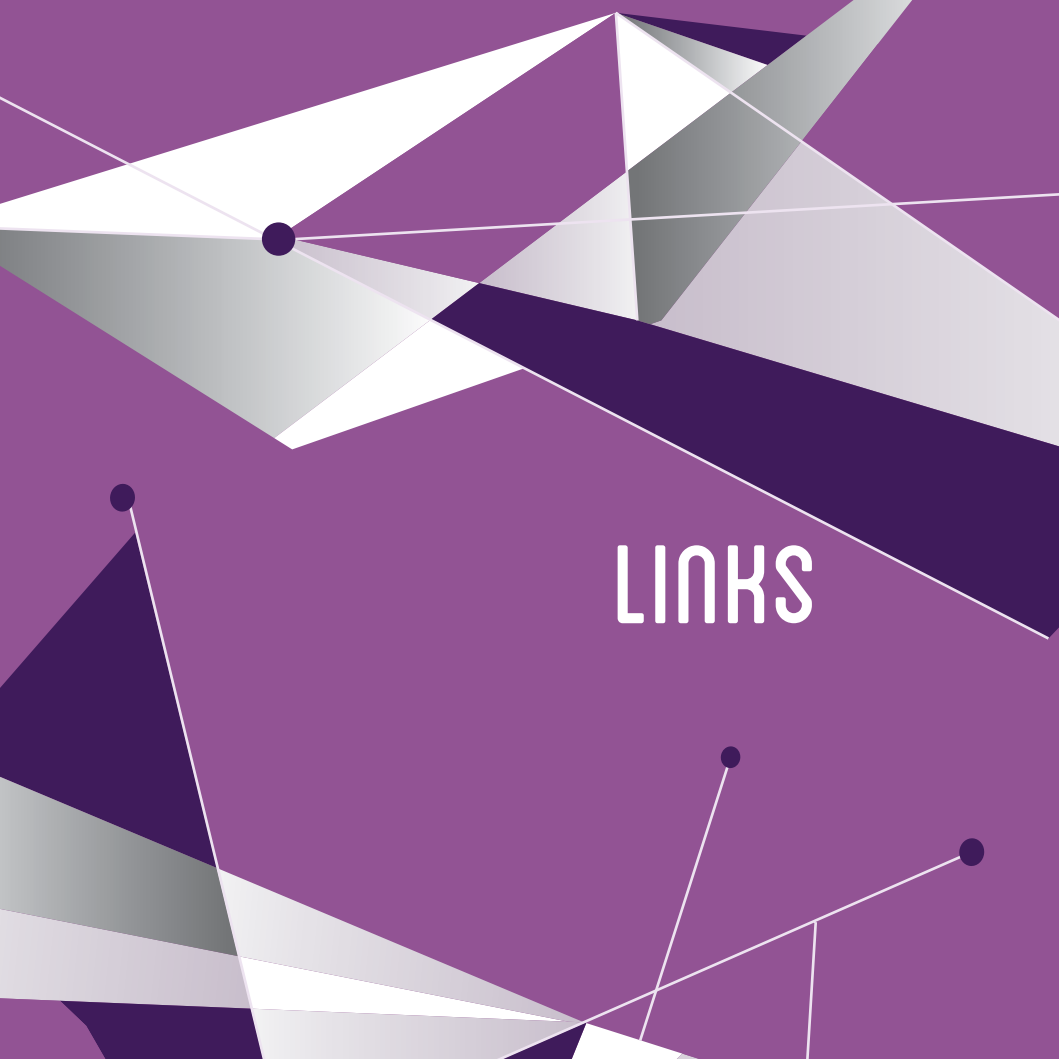
CutOut Fest – Festival Internacional de Animación (México)

Sábado 27. 12 a 13:30 horas

Toon a Ville – La capital internacional de la animación infantil

Domingo 28. 10 a 12 horas





LINKS

# EXPO LAGUNAFEST MULTIMEDIA 2012

Para favorecer la construcción de una red de intercambio y coproducción profesional, durante LagunaFest Multimedia se instalará una gran Exposición de los diversos estudios de diseño, animación, videojuegos y desarrollos interactivos de la región, así como de escuelas y universidades con carreras relacionadas.

Con stands tradicionales, pantallas con demo reels e interfaces interactivas donde podrás probar algunos de los desarrollos (y hasta ponerte a jugar), la exposición mostrará la gran calidad de las producciones hechas en México.

Además, durante la duración del festival, en la Expo se llevarán a cabo una serie de actividades para los interesados en el mundo multimedia, y conciertos de música electrónica.

## LOS PABELLONES

La exposición del evento cuenta con seis pabellones distintos. Con excepción del pabellón para niños, que se instalará únicamente el domingo 28 de octubre en el Museo Arocena, todos los demás pabellones estarán instalados en el estacionamiento del Hotel Marriott Torreón, y permanecerán abiertos a todo público del jueves 25 al sábado 27 de octubre en los siguientes horarios:

Jueves: 12 a 20 horas

Viernes: 12 a 23 horas

Sábado: 10 a 23 horas



## HERRAMIENTAS

Empresas con tecnología para la producción multimedia que expondrán sus productos y nuevos desarrollos especializados para los estudios mexicanos.



## MULTIMEDIA MX:

Pabellón donde empresas mexicanas especializadas en la producción multimedia mostrarán sus trabajos y/o presentarán servicios



## SCHOOLS CORNER

Las escuelas especializadas en diseño, animación y videojuegos expondrán sus planes de estudio y cursos de actualización. Además también se expondrán los programas de training de los estudios más grandes.



## GAMEZONE

Zona de consolas e interfaces de juego, con facilitadores que enseñen a jugar a quienes no tienen experiencia en videojuegos y con torneos organizados para quien quiera inscribirse.



## PABELLÓN TECNOLÓGICO

Es una zona donde se muestran en conjunto todas las piezas comisionadas y desarrolladas específicamente para LagunaFest Multimedia.



## KIDS ZONE

Zona de proyecciones y actividades para niños, con stands de productos y series enfocados a ellos

# ACTIVIDADES EN LA EXPO

A lo largo de la duración del festival, se realizarán en la Expo una serie de actividades que a continuación se detallan.

## RECLUTAMIENTO

Algunas de las empresas que participarán en la Expo estarán revisando y comentando portafolios de diseñadores, animadores y artistas en general, o recibiendo solicitudes para trabajar con ellas.

Horario: Jueves 25 de Octubre, entre las 18 y las 20 horas.

Lugar: Foro Lounge

Empresas participantes:

- Átomo Films
- Alebrije Estudios
- Grupo W
- Digital Invaders
- Gasolina Studios



### SPEED MEETING

Los speed-meetings son encuentros de negocios breves, cara a cara, de artistas mexicanos con distribuidores, inversionistas y productores mexicanos y extranjeros. El objetivo de la actividad es acercarlos a los creadores nacionales la oportunidad de presentar su proyecto de serie animada hasta a diez distintos potenciales inversionistas y co-productores, para recibir de ellos comentarios, sugerencias y, eventualmente, iniciar una potencial asociación que ayude a concretar su proyecto.

El evento se realizará el viernes 26 de octubre a las 19:30, y tras los encuentros formales tendremos un coctel para favorecer el intercambio.

\* Para conocer los proyectos mexicanos elegidos para participar, consulta la sección Ideatoon al inicio de este documento.



## FORO DE TECNOLOGÍA Y VIDEOJUEGOS

¡Ven a conocer los últimos desarrollos y lanzamientos de los mejores estudios del norte de México!

Algunos de los estudios de animación y videojuegos, así como de otras empresas relacionadas con la tecnología, presentarán sus últimos lanzamientos en un foro instalado en el tercer nivel de la expo.

Para mayores detalles, visita la sección de la Expo en [www.lagunafest.com](http://www.lagunafest.com), donde se publicará el horario y la lista de expositores que participarán en el foro.

Día y hora: sábado 27 de octubre a las 12 horas

Lugar: Foro del tercer nivel de la Expo





## PITCHING

Un pitching es un evento en el que una serie de estudios presentan sus proyectos ante productores, inversionistas, distribuidores y demás público interesado, en busca de apoyo, coproducción, financiación o asesoría.



Funciona como una plataforma de promoción del talento local. Como parte de LagunaFest Multimedia, los cuatro mejores proyectos entre los inscritos al concurso Ideatoon para series animadas, tendrán la oportunidad de presentarse públicamente como parte del programa oficial, en un evento a realizarse el sábado 27 de octubre, antes de la ceremonia de premiación.

Horario: Sábado 27 de octubre a las 19:30 horas

Lugar: Foro del tercer nivel de la Expo



# EL PROCESO

Tres proyectos mexicanos: uno estrenado en 2011 y premiado en diversos festivales, otro que se estrenará el próximo 30 de noviembre y que ha generado grandes expectativas, y el tercero en plena producción. Los tres se presentarán en LagunaFest Multimedia para hablarnos del proceso detrás de cada proyecto, que ya los ha hecho exitosos.

Horario: Sábado 27 de octubre, 20 horas.

Lugar: Foro del tercer nivel de la Expo



CLEAN IS GOOD

Director: Carlos Matiella  
México 2011



## EL SANTOS CONTRA LA TETONA MENDOZA

Directores: Alejandro Lozano, Andrés Couturier  
México 2012



## GARRA DE JAGUAR

Director: Iván Espinoza  
México 2014

# FIESTAS

Todas las actividades de Links están pensadas como una plataforma de promoción de los estudios mexicanos, o como un espacio para promover los contactos y la interrelación que fomenten el Networking entre los artistas.

En ese sentido las fiestas cobran un lugar relevante dentro del Festival, como un ámbito particularmente favorable para lograr la interacción. ¡No te las puedes perder!



## INAUGURACIÓN

La primera edición de LagunaFest Multimedia iniciará con una sencilla y protocolaria ceremonia de apertura, tras la cual nos daremos la bienvenida unos a otros con un poco de vino, y en una relajada fiesta que será ambientada por el sonido electrónico y los visuales de Lao y RGB.

Horario: Miércoles 24 de octubre a las 20 horas.

Lugar: Museo Arocena



### COCTEL

Un agradable coctel Lounge que se celebrará tras el Speed Meeting, para impulsar la interacción, en un ambiente más informal y relajado, entre nuestros invitados inversionistas y productores, y los artistas finalistas de Ideatoon. La fiesta será ambientada por DJ's locales, y cualquiera que se quiera atrever a improvisar...

Horario: Viernes 26 de octubre a las 21 horas.

Lugar: Zona Lounge de la Expo



### FIESTA DE PREMIACIÓN

Tras la ceremonia de premiación de los Concursos LagunaFest Multimedia 2012, celebraremos a los ganadores con la música de Seconds.

Como parte del programa tendremos también la proyección de los trabajos comisionados para LagunaFest 2012, y las palabras de clausura del festival.

Horario: Sábado 27 de octubre a partir de las 21:30 horas.

Lugar: Foro del tercer nivel de la Expo





FORUM

# EXPOSICIÓN EL CADÁVER DE LA NOVIA

Grangel Studio es una empresa barcelonesa especializada en el Desarrollo de Estilos y Creación de Personajes para largometrajes de cine de animación, que cuenta con una larga y exitosa trayectoria a nivel internacional.

Carlos Grangel inicia su carrera en el sector de la animación en el año 87, ocupando el lugar de Diseñador de Personajes en la productora Amblimation-Universal Pictures en Londres. Durante ese periodo trabajó para los films "American Tale II", "Un Dinosaurio en Nueva York" y "Balto".

En 1993 su estudio inicia una nueva relación con la compañía cinematográfica DreamWorks Pictures, en donde con su equipo de Barcelona realiza creaciones para "El Príncipe de

Egipto", "Hormigaz", "La Ruta hacia El Dorado", "Spirit El Corcel Indomable" (por el que es galardonado con un Annie Award el año 2002), "Simbad y La Leyenda de Los Siete Mares", "El Espantatiburones", "Madagascar", "Ratopolis", "Bee Movie", "Kung-Fu Panda" y "Cómo entrenar a tu Dragon".

El estudio también ha trabajado para otras productoras especializadas en técnica de animación Stop-Motion, con "El Cadáver de la Novia" de Tim Burton, de Warner Bros., y "¡Piratas!" de la productora Aardman y Sony Pictures.

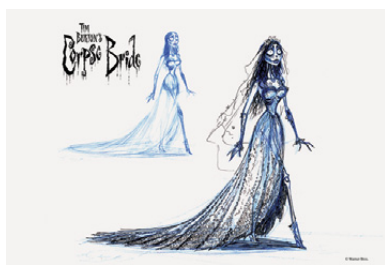
Destacamos también de su trabajo más reciente la aportación de diseños para la producción "Hotel Transylvania" de Sony Pictures, que sale en pantallas durante este mes de Octubre.



## LA EXPOSICIÓN

Grangel Studio comienza la relación con Tim Burton a finales del año 2002, cuando el artista y director norteamericano ve los diseños realizados por Grangel Studio para el cortometraje "The Periwig Maker", en el estudio de Mackinnon and Saunders en Inglaterra. Interesado y atraído por el grafismo y originalidad de los bocetos realizados por Grangel, contacta con ellos para proponerles colaboración en un nuevo proyecto de técnica Stop-Motion, el largometraje "El Cadáver de La Novia" de la productora Warner Bros.

El proyecto envuelve rápidamente tres departamentos básicos en Grangel Studio, Carlos Grangel en el Diseño de Personajes, Carles Burgès con el diseño del Título de Producción y Títulos de los Créditos del film y Jordi Grangel, que realizó la supervisión del estilo de las esculturas realizadas por Mackinnon and Saunders para la confección de los "puppets".



El trabajo de "Corpse Bride" supone una nueva experiencia, no sólo por la interacción constante con Tim Burton y su co-director Mike Johnson sino por la colaboración desde un inicio con Mackinnon and Saunders realizando las maquetas día a día y perfeccionando los muñecos para obtener una mayor riqueza visual en el producto.

Fruto de la excelente relación y por la gran labor ofrecida por Grangel Studio, Tim Burton decide incluir varios originales de estos en su exposición Tim Burton Exhibit, muestra que dió comienzo en el prestigioso museo MoMa (Museum of Modern Art) de Nueva York el año 2009. Posteriormente se presentó en otros centros como el Tiff/ Bell Light Box en Toronto, el ACMI (Australian Centre for the Moving Image), el LACMA (Los Angeles County Museum of Art) y en la Cinematheque Française de París.



#### DATOS

La exposición "El arte de El Cadáver de la Novia" de Grangel Studio podrá visitarse en el Museo Arocena del 24 al 28 de Octubre, durante LagunaFest Multimedia. La entrada es gratuita.

# CONFERENCIAS

JUEVES 25 DE OCTUBRE

ARRIBA EL NORTE: LA OPORTUNIDAD  
REGIONAL PARA LA INDUSTRIA DE  
VIDEOJUEGOS

Mario Valle / 9:30 horas



Considerado uno de los pioneros de la industria de videojuegos en México, Mario Valle ha trabajado con entretenimiento interactivo y tecnología desde hace 15 años. Es actualmente Director de Mercados Emergentes Digitales de Electronic Arts en la oficina matriz de Silicon Valley. Durante la charla, Mario hablará de la tremenda oportunidad de la región norte de México como un potencial clúster de desarrollo de videojuegos para toda América Latina.

## HIERRO ANIMADO

Carlos Smith

10:45 horas



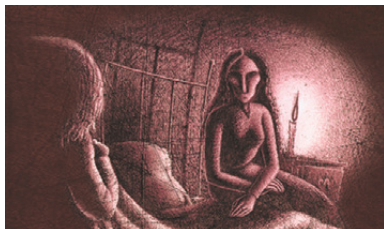
HIERROanimación es una pequeña empresa basada en el trabajo experimental, que en cambio ha logrado posicionarse y consolidarse en la generación de contenidos nuevos tanto en animación como en trasmedia.

Basados en esa experiencia, Carlos Smith, fundador de la empresa, explicará los procesos de gestación y desarrollo de sus más recientes proyectos exitosos.

## DE LA PIEDRA AL PIXEL

Regina Pessoa

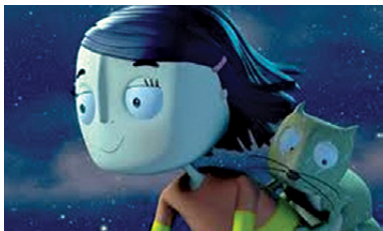
12:00 horas



Durante la conferencia se analizará la trilogía de los cortometrajes de Regina, lo que permitirá mostrar una evolución desde las técnicas artesanales de la animación, hasta las nuevas tecnologías digitales volcadas a un trabajo artístico, y manteniendo siempre una firma muy personal. “La Noche” es una animación grabada en yeso. “Historia trágica con final feliz” (Gran Premio Annecy 2006) es una animación grabada en papel. Y “Kali, el pequeño vampiro” es una producción totalmente animada y grabada en ordenador.

## POSIBILIDADES DE LA ANIMACIÓN PARA LA FINANCIACIÓN DE COPRODUCCIONES CON BRASIL

Marta Machado / 13:15 horas



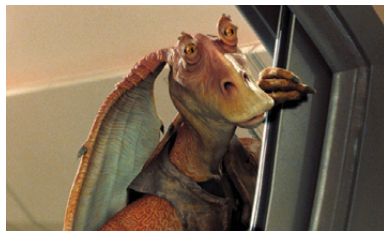
Brasil es considerado un país emergente en la producción de animación. Se ha desarrollado un sistema de financiación que permite a los productores brasileños co-producir películas y series de televisión animadas con otras empresas de países con los que Brasil ha firmado acuerdos de coproducción.

Durante la conferencia, Marta hablará de las reglas y de esas colaboraciones con diversos países con los que compañías brasileñas han trabajado recientemente de manera exitosa.

## ¿QUÉ SALIÓ MAL CON JAR JAR?

Robert Corbett

16:00 horas



Luego de crear personajes inmortales como C3PO y R2D2 en Star Wars, George Lucas falló por completo con Jar Jar Binks. ¿Cómo pudo suceder? Jar Jar pudo ser uno de los personajes más queridos de Star Wars: Lucas tenía recursos y tecnología de punta para lograrlo... pero frustró a las audiencias del mundo.

Si él lo hizo, nosotros podemos hacerlo. Aprendamos la lección y asegurémonos de no cometer los mismos errores.

## DISEÑO DE ANIMACIÓN: FUNDAMENTOS

Deanna Marsigliese

17:15 horas



Deanna es diseñadora de personajes en Pixar Animation Studios, impartirá esta interesante conferencia sobre algunos de los aspectos básicos de la animación.

Durante la charla introducirá a los asistentes en los fundamentos del diseño de personajes, con un énfasis en el uso de la forma, la línea, la proporción, el diseño y el color, para la expresión de la personalidad y la historia.

## NUEVOS MEDIOS: ARTE + DISEÑO + TECNOLOGÍA

Eduardo Jiménez Contreras

18:30 horas



Eduardo hablará de algunos de los más recientes proyectos y experiencias del estudio, trabajando con nuevos medios y herramientas de código abierto. Hotpixel es uno de los mejores estudios mexicanos dedicados a la creación de nuevos medios, que funde arte, diseño y tecnología para desarrollar nuevas formas de interacción. Sus proyectos buscan contar historias representadas en espacios digitales, por medio de software y hardware implementados por el propio estudio.

## ARTE DIGITAL MÓVIL: MOBILE PAINTING

Gabriel Palacios

10:30 horas

VIERNES 26 DE OCTUBRE



El término Mobile painting no significa que el pintor móvil debe estar en movimiento mientras pinta. Se refiere a la creación visual digital realizada con un dispositivo (teléfono, tableta) que permite estar alejado del espacio común de trabajo: El tren subterráneo, la fila del banco o una reunión tediosa son algunos escenarios. Durante la conferencia, Gabriel Palacios nos mostrará algunos secretos de la técnica que lo ha llevado a exponer en galerías de diversas partes el mundo.

## LA NARRATIVA INTERACTIVA DEL VIDEOJUEGO

Josué Rodrigo Contreras

11:15 horas

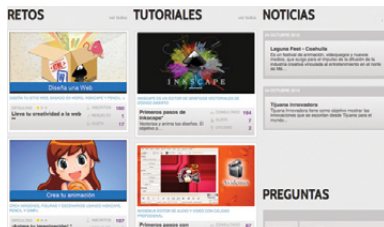


Siempre nos han gustado las historias: antes las contábamos y las escribíamos. Después empezamos a fotografiarlas, a filmarlas, a grabarlas... y hoy las jugamos. Los videojuegos ofrecen una narración interactiva con gran potencial de explotación. ¿Pero de qué se compone la narración interactiva?, ¿Cómo es posible contar una historia dentro un videojuego? Un videojuego le brinda al jugador la oportunidad de tomar decisiones y hacer de la historia su propia historia. Durante la charla se abordará la estructura de la narrativa del videojuego y sus elementos dramáticos.

## GENERANDO TALENTO CON TECNOLOGÍA

Eduardo Durazo Watanabe

12:00 horas



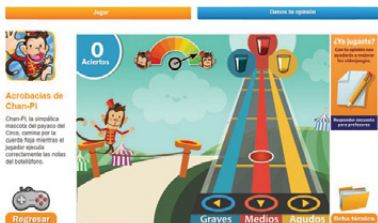
Club Digital es una comunidad que se forma sobre una plataforma tecnológica de colaboración e intercambio para el desarrollo profesional y creativo. Planteado a partir de retos, pone al acceso tutoriales y contenidos disponibles de manera gratuita, para que el usuario pueda construir su propia ruta de aprendizaje. Durante la conferencia se hablará de este modelo pedagógico lúdico que, entre otras cosas, permite aprender a animar en diversas técnicas de manera sencilla y divertida.



## GAME DESIGN, GAMIFICATION Y TRANSMEDIA PARA LA EDUCACIÓN

Josué Contreras y Gabriel Palacios

12:45 horas



Durante la charla se describirán los diversos elementos en el diseño de videojuegos con fines educativos, partiendo de la experiencia del proyecto de videojuegos educativos “Chispale” y del curso de cómputo “La Feria”. Se abordarán temas como los Serious games, la gamificación y el proceso para hacer un videojuego educativo: concepto, prueba, prototipo, game design document, arte, programación, pruebas, etc.

## LOS MITOS DEL EMPRENDEDOR, DIGITALÍZATE O DESAPARECE

Jorge Camil Starr

16:00 horas



Ser emprendedor no significa que te harás millonario de la noche a la mañana, pero sí tendrás la mejor calidad de vida.

México y el mundo necesita más emprendedores. Jorge platicará de los mitos de los emprendedores y compartirá cómo no caer en las trampas que plagan a esta industria. Aprende a tener una cultura de disciplina en tu empresa y cómo llevar tus ideas al mercado.

## MASIFICACIÓN DEL ARTE

Víctor Hugo Celaya

17:15 horas



El arte ha servido desde el principio de la humanidad como un vehículo de comunicación y expresión. El arte trasciende épocas. El arte es la voz con la que muchos han logrado poder enviar un mensaje. Sin embargo el arte por mucho tiempo fue percibido como algo exclusivo para unos cuantos, lo cuál parece ha estado cambiando durante los últimos años.

¿Qué rol ha jugado la tecnología?

¿Qué implicaciones tiene esto?

## UN ACERCAMIENTO A LA ANIMACIÓN DE LOS MUSEOS

El Bloque

18:30 horas



Con la participación de algunos de los miembros de El Bloque, un grupo integrado por distintos estudios de animación, colectivos y creadores independientes, durante la charla se abordará la experiencia de la incursión de la animación en los museos y otros ámbitos culturales.

Moderado por Alejandra Guevara Castillo, presidenta de El Bloque, AC.

SÁBADO 27 DE OCTUBRE

DOCUMENTAL ANIMADO - EL PROCESO  
CREATIVO Y TEMAS RELACIONADOS CON  
ESTA FORMA HÍBRIDA DE CINEMATOGRAFÍA  
Sheila M. Sofian / 16:00 horas



¿Es apropiado usar la animación en filmes no ficticios? ¿Cuándo la animación mejora la comprensión de la audiencia sobre el tema, y cuándo distrae o diluye el contenido? ¿Cómo el uso de la animación en películas de no-ficción retan las convenciones? Sofian discutirá estas y otras cuestiones que se ha encontrado cuando produce y exhibe sus películas, ilustrando la discusión con sus propios trabajos. Además, examinará el proceso creativo de la producción de documentales animados, y los retos únicos de producir películas animadas de no-ficción.

## EL ARTE DE "EL CADÁVER DE LA NOVIA"

Jordi Grangel

18:15 horas



Durante la conferencia Jordi Grangel, co-director de Grangel Studio, mostrará los secretos de la labor artística ofrecida por su estudio en el film "El Cadáver de la Novia" de Tim Burton.

La conferencia recoge en detalle los diversos niveles de participación de Grangel Studio en el largometraje en materia de diseño de los personajes, proceso de confección de los muñecos y creación del título original para la producción, creación de los escenarios, los "sets" de filmación y el proceso de animación stop-motion.

# TALLERES

## TRAKTOR Y EL MUNDO DEL DJ DIGITAL

Lao y SoundSpace  
Jueves 25 / 12 a 14 horas

Pregunta a un DJ profesional de destacada trayectoria sobre uno de los mejores programas para mezclar, y prepárate para escuchar respuestas diferentes acerca de su uso. Lao te contará sobre sus preferencias de software, te enseñará a usarlos y te dará un taller para que puedas hacer tus propios mixtapes.



## REMIX DIGITAL

Iván López  
Viernes 26 de octubre  
12:30 a 14 horas

Iván López (Soundspace) productor musical desde hace más de 10 años, te dará tips sobre el uso de Ableton Live para la producción de remixes y bootlegs.

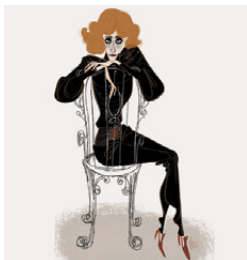
Conoce las técnicas necesarias para poder dar tu propio toque a tus canciones favoritas usando solo tu computadora.

## EXPLORACIÓN Y DISEÑO

Deanna Marsigliese

Viernes 26 y sábado 27 /  
10 a 14 horas

El taller se centra en la inspiración creativa como una consecuencia de la reunión de las personas, lugares, cosas y acontecimientos de la vida cotidiana. Incorporando la investigación de campo, los estudiantes aprenderán a explorar su entorno y a proyectar sus descubrimientos en la creación de un diseño conceptual dinámico. Examinarán distintos entornos usando todos los sentidos, estimulando a cada individuo a traducir su propia percepción única del mundo en obras de arte originales.



## STOP MOTION: UNA REVISIÓN BÁSICA CUADRO POR CUADRO

José Luis Saturno

Viernes 26 y sábado 27 /  
10 a 14 horas

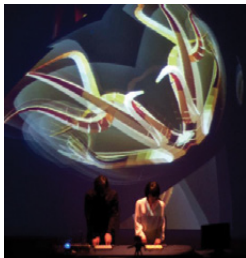
Un taller que explora todo lo que debías saber, aunque no te interesaba, pero que te hacía falta para poder producir animación filmica: exponentes, técnicas, proyectos, y todos aquellos detalles útiles para el animador independiente.

## ACTUACIÓN PARA ANIMACIÓN

Robert Corbett

Viernes 26 y sábado 27 /  
10 a 14 horas

Con más de 20 años de experiencia en el campo como profesor principal en Canadá, el taller de Rob será interactivo, energizante, inspirador y transformador. Repensarás y recrearás algunas de las escenas más famosas del mundo de la animación (así que es necesario que traigas ropa cómoda). No es del todo seguro que esto será del todo útil, pero al menos la vas a pasar bien.



## LIVE VISUALS

Pamela Rojas

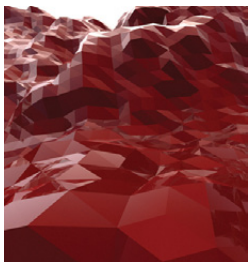
Viernes 26 / 11 a 13  
horas

El taller es impartido por Pammela, una de las dos partes del proyecto audiovisual RGB, en el cual se fusiona música y video en tiempo real. Conoce de manos de una experta en live visuals cómo es su proceso de producción, programación y ejecución del proyecto en vivo.

## LINEAS Y FORMAS CON CÓDIGO. INTRODUCCIÓN A PROCESSING

Eduardo Jiménez Correa  
Viernes 26 y Sábado 27  
10 a 14 horas

Processing es un lenguaje de programación de código abierto para personas que desean crear imágenes, animaciones e interacciones. Inicialmente desarrollado para servir como un cuaderno de bocetos de software y para enseñar los fundamentos de programación dentro de un contexto de procesamiento visual, también se ha convertido en



una herramienta para generar trabajo profesional.

En la actualidad estudiantes, artistas, diseñadores, investigadores y aficionados utilizan Processing para el aprendizaje, desarrollo de prototipos y la producción.

Requerimientos para alumnos: Computadora personal PC o Mac.



# SEMBLANZAS



## JORGE CAMIL STARR

Especialista en implementación de soluciones estratégicas para nuevas empresas, administración, micro finanzas, telecomunicaciones y tecnología, así como gestión de eventos ecológicos con alta difusión. Es fundador y coordinador de tecnología y educación de Grupo ENM México S.A. de C.V. (Enova), donde desarrolló la plataforma educativa Mako que administra y gestiona el proceso de aprendizaje de los usuarios de la Red de Innovación y Aprendizaje. Participa coordinando el programa Movimiento a Tiempo por la Naturaleza, en Pronatura, AC, y es fundador y director comercial de LT Solutions S.A. de C.V.



### VÍCTOR HUGO CELAYA

Es amante del arte, la música, la política y el diseño, pero no es ni artista, ni músico, ni político ni diseñador. Sin embargo encamina sus esfuerzos para trabajar en esas áreas y hacer que las cosas sucedan: Es uno de los fundadores de ARTO, que junto a Mamutt Creatividad y el Museo del Juguete Antiguo conceptualizaron y produjeron uno de los festivales de arte urbano más importantes en el mundo: ALL CITY CANVAS. Es también CEO de PIECE – Business and Social Development Innovation, y uno de los fundadores de JOIN, la primera Agencia Ciudadana de Noticias en México.



### JOSUÉ RODRIGO CONTRERAS

Líder trasmedia en el departamento de Producción de Contenidos de Enova, en donde ha desarrollado el game design, narrativa y guión de un Portal de videojuegos educativos. Rodrigo también es parte de TheMost, pool creativo dedicado a la escritura de proyectos para medios audiovisuales como Cine, televisión, Publicidad y Videojuegos. Pertenecer a la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales INAV, e imparte clases en la Universidad Anáhuac del Norte. Estudió Ciencias de la Comunicación, la Especialidad en Producción de Medios Audiovisuales y la Maestría en Guionismo.



#### ROBERT CORBETT

Es un canadiense experto en actuación para la Animación. Tiene conferencias y ha dirigido talleres internacionales sobre el tema. Su experiencia lo ha llevado a trabajar para un gran número de estudios de animación, incluyendo Walt Disney Animation Studios. Actualmente es profesor en programas de animación de renombre internacional, en los colegios Séneca y Sheridan. Por otra parte, es un galardonado guionista, con un MFA en Escritura Creativa.



#### EDUARDO DURAZO WATANABE

Es fundador de Genesis Ventures, y asesor en temas de emprendimiento tecnológico y apropiación digital para la Coordinación de la Sociedad de la Información y el Conocimiento del Gobierno Federal. Su investigación académica se ha enfocado en temas de desarrollo regional, emprendimiento e innovación. Cursa el Doctorado en Ciencias Administrativas en la Universidad Autónoma de Baja California, tiene Maestría en Desarrollo Regional por El Colegio de la Frontera Norte y es Ingeniero en Electrónica por la Universidad Autónoma de Baja California.



### JORDI GRANGEL

Co-director de Grangel Studio, empresa especializada en el desarrollo de estilos artísticos y creación de personajes para el cine de largometraje de animación, con participación en películas como "El Príncipe de Egipto", "Hormigaz", "La Ruta hacia El Dorado", "Spirit El Corcel Indomable", "Simbad y La Leyenda de Los Siete Mares", "El Espantatiburones", "Madagascar", "Ratopolis", "Bee Movie", "Kung-Fu Panda", "Cómo entrenar a tu Dragón". El estudio también ha trabajado para productoras especializadas en técnica de animación Stop-Motion, con "El Cadáver de la Novia de Tim Burton" y "¡Piratas!" de Aardman / Sony Pictures.



### ALEJANDRA GUEVARA

Nació en México D.F. Estudió cine y artes plásticas en MATC, Madison, Wisconsin. Inicio su carrera en la producción de cine en 1981, desde entonces trabaja en el desarrollo de proyectos, producción, arte, postproducción, promoción y difusión de cine en México. Ha participado en un sinnúmero de proyectos cinematográficos en las áreas de producción y postproducción, algunos de ellos premiados internacionalmente como: *Hasta los Huesos* de René Castillo, *La hora de todos* de Blanca Aguirre o *El Violín* de Francisco Vargas. Actualmente es la presidenta de El Bloque.



#### EDUARDO JIMÉNEZ CORREA

Productor sonoro y visual autodidacta. Su trabajo consiste en experimentar con dispositivos análogos, digitales y código. Sus recursos más comunes incluyen circuit bending, cinta magnética, microcontroladores, instrumental médico electrónico, instrumentos musicales y software de código abierto. Desde 2010 forma parte de Hotpixel programando interfaces de interacción con hardware, análisis de audio, composiciones de música generativas, programación de sensores, DMX y microcontroladores, colaborando en piezas interactivas para redes sociales y espacios públicos.



#### LAO

Lauro Robles, mexicano, destacado twittero, productor y DJ, es también conocido como Majadero, o como Lao en el ámbito de la música electrónica. Inició desde 1999 en la producción y mezcla. En 2006 editó "Am en", su primer EP. Desde 2007 experimenta con ritmos afrolatinos enfocados a la pista de baile. Ha participado en distintos sellos como: filtro, yukiyaki, pueblo nuevo, nimbo.org

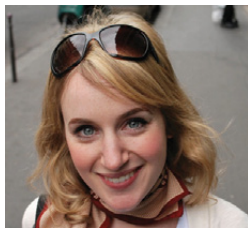
En el 2011, editó "Rave Negro" (Blaq Records, México) y "Papolin" (Wicked Bass, Ucrania). Es fundador de 401.mx



### MARTA MACHADO

Licenciada en Ciencias de la Comunicación en la Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Marta Machado ha venido trabajando con producciones animadas por los últimos quince años.

Con estudios de maestría por la Universidade de São Paulo - USP, actualmente produce el tercer largometraje animado de Otto Desenhos Animados. Fue también la responsable de Brujerías, una coproducción de Otto Desenhos y Continental Films de España, así como de las series Good Night, Marta, que será dirigida por Vivian Altman.



### DEANNA MARSIGLIESE

Deanna es una artista de la animación de origen canadiense, especializada en el desarrollo conceptual y visual de personajes.

Con una fuerte pasión por el turismo y la historia mundial, Deanna incorpora en sus muy personales piezas, los colores más llamativos, los patrones y las diversas tradiciones artísticas de las distintas culturas del mundo. Actualmente trabaja como diseñadora de personajes en Pixar Animation Studios en San Francisco, California.



### LA MATATENA

La Matatena es una organización mexicana cuyo objetivo es acercar a las niñas y niños a una cinematografía de calidad. Su principal evento es el Festival Internacional para niños (...y no tan niños), que realiza cada año en la Ciudad de México, y que tiene itinerancias en Morelos y Nuevo León. Además imparten talleres para niños y jóvenes que van desde la apreciación cinematográfica, hasta animación con plastilina.



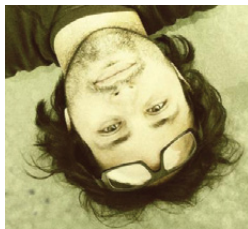
### GABRIEL PALACIOS

Informático de profesión y comunicólogo de formación, tiene experiencia en diversas áreas de la tecnología de información como capacitación, consultoría, planeación estratégica, administración de proyectos, arquitectura de soluciones empresariales, desarrollo de software, soporte técnico y venta. Como artista digital ha participado en muestras colectivas que se han presentado en diversas galerías de Estados Unidos y en el Museo MK&G de Hamburgo, Alemania. Actualmente es responsable de la Dirección de Producción de Contenido de Enova.



### REGINA PESSOA

Nació en 1969 en Coimbra, una comunidad rural de Portugal. Se inició en la animación con las películas de Abi Feijó ("The Outlaws", "Fado Lusitano" y "Stowaway"). Fue co-autora de "Vicious Cycle" y "Christmas Stars". En 1999 dirigió su primera película independiente, "The Night", que junto con su segundo corto de animación, "Tragic Story with Happy Ending" de 2005, ha ganado más de 60 premios en todo el mundo. En 2012 terminó "Kali the little Vampire". Ha usado diferentes técnicas de animación, desde yeso hasta computadora.

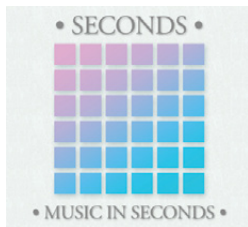


### JOSÉ LUIS SATURNO

Es un cineasta independiente mexicano, de origen lagunero, que actualmente radica en Montreal, Canadá. Es el fundador del estudio "Enjambre Hexagonal".

Con sus proyectos animados en la técnica Stop Motion ha participado en diversos festivales internacionales en por lo menos diecisiete países.





### SECONDS

Seconds es una banda recientemente integrada por Iván López-Aréchiga (Soundspace), María Letona y Paul Ginsburg, con claras influencias del sonido electrónico y con voces que bien pueden llevarnos desde lo dulce hasta lo melancólico y atrevido. En su corta trayectoria este trio ha logrado penetrar dentro del gusto del público gracias a la gran calidad musical del proyecto.

Music In Seconds es el nombre del primer disco de la banda, y consta de 10 canciones que logran llevar al escucha a través de diferentes atmósferas.



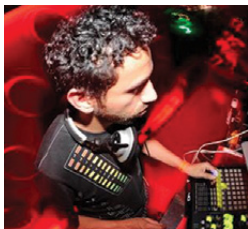
### CARLOS SMITH

Realizador y productor en animación, fundador de HIERROanimación en Bogotá. Con postgrado en animación por ordenador por Universitat Pompeu Fabra y con Diploma de Estudios Avanzados en Componentes Expresivos, Formales y Espacio-Temporales de la Animación por la Universidad Politécnica de Valencia. Se ha dedicado profesionalmente a la animación desde 1993, alternando la producción por encargo con la realización independiente de cortometrajes y piezas experimentales. Ha sido profesor de la Universidad Nacional, la Universidad Javeriana, la Universidad de los Andes y es coordinador académico del Master en Animación de la Universitat Pompeu Fabra en Barcelona.



### SHEILA M. SOFIAN

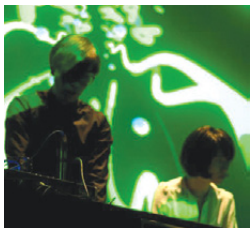
Sheila crea filmes que investigan problemas sociales usando un híbrido único de animación y documental. Ha producido, dirigido y animado seis filmes independientes, que se han exhibido en todo el mundo ganando numerosos premios, incluyendo MoMA, Annecy, Hiroshima International Animation Festival, Zagreb Animation Festival y CaixaForum en Barcelona. Ha impartido talleres de pintura sobre vidrio y animación documental en distintos institutos. Es profesora asociada en la University of Southern California, donde enseña el popular curso Documentary Animation Production.



### SOUNDSPACE

Soundspace surge de la mente de Iván López, DJ desde 1997. Como niño siempre fue influido por el cine de ficción, tecnología y futurismo, y por ello mucha de su música es electrónica en su base, complementada con sonidos que provienen del mundo tecnológico.

Como parte de Noiselab y C+R, Soundspace ha trabajado en algunas de las más importantes fiestas: a veces abriendo a algunos de los más famosos DJ's del mundo, o como artista principal en otras ocasiones. También ha tenido residencias en clubes como Colmillo, Rioma, Cosmo, AM y otros.



## RGB

Es un proyecto desarrollado por Pamela Rojas y Rafael Marfil, artistas que han trabajado juntos desde 2009 en diversos proyectos. RGB es música e imagen en perfecta armonía, fluyendo a través de esa tecnología con el toque humano que todo robot necesita para actuar a imagen y semejanza del artista. El soplo de vida que le inyecta Pamela Rojas a su Launchpad, proyecta escenas en pixel que se entrelazan con los sonidos impredecibles del Tenori-on de Rafael Marfil. Porque la vida no es CMYK, sino RGB, no te pierdas de esta dupla y su interesante propuesta audiovisual.



## MARIO VALLE

Uno de los pioneros de la industria de videojuegos en América Latina. Fue cofundador de medios impresos y electrónicos como Sputnik y Atomix entre otros, y fue cofundador del Electronic Game Show, considerado entre 2002 y 2011 como el evento de videojuegos más grande Latinoamérica. En 2006 abrió las oficinas mexicanas de Electronic Arts, y estuvo al frente en la región hasta el 2010, cuando fue invitado a la oficina matriz en Silicon Valley, donde se ha desempeñado como Director Online y como Director de Mercados Emergentes Digitales.

# ENGLISH VERSION

LagunaFest is an animation, video game, and new media festival that was born to ignite and to promote the creative industries related to entertainment in the northern region of Mexico. Also, to broaden the type of productions, the training and the development of the producers and entrepreneurs, along with the professionalization of the sector and the networking with creators all over the world.

LagunaFest supports the sharing of knowledge and best practices between artists and producers from abroad with the local industry in various activities such as conferences, workshops, business meetings, and consulting.

Finally, with a varied selection of the best and most representative works of animation, video games, and experimental art from around the world, LagunaFest wants to create new audiences in Mexico for the different expressions of the moving art and interactive narratives while connecting the local producers and market with international artists and future investors.



## WORKING LINES

LagunaFest Multimedia has three working lines: Forum, Links and Festival.

### FESTIVAL

A series of selections from around the world that, when shown together, will display the industry trends, building a reference for local artists and companies as well as a platform to exhibit their own productions.

The projection programs will be divided in 4 sections:

- **National Animation Competition:** two animation contests to support Mexican creators.
- **Feature Animated Films:** Presentation of the most representative movies from around the world (some of them not shown previously in Coahuila).
- **Official Selections:** from two of the most important national animation festivals, with some of the most international shorts from around the world.

- **Commissioned Productions:**

Addressing the situation of violence prevailing in Mexico, six renowned national animation studios have been commissioned to develop short films reflecting the fraying social fabric and possible solutions to it. The works will be released at the first edition of the festival.

### LINKS

Activities whose goal is to construct a network of contacts for professional exchange and coproduction initiatives.

Meeting intersections that link existing technologies and producers with national multimedia studios that have new talent and aim for international exposure.

### FORUM

The LagunaFest Forum focus on knowledge exchange. The main objective is for participants to know international success stories straight from the protagonists themselves: artists, animators,

producers, and developers from around the world.

- 15 international conferences that will showcase best practices from the distribution, production and sales' side.
- 8 specialized workshops for professionals, presented by some of our more renowned guests.
- 1 Forum with Mexican videogame studios.

## FESTIVAL

### COMMISSIONED PRODUCTIONS: THE PROJECT

Addressing the situation of violence prevailing in Mexico, six renowned national animation studios have been commissioned to develop short films reflecting the fraying social fabric and possible solutions to it.

The works will be released at the first edition of the festival that will be held from October 24 to 28, 2012, in Torreon, Coahuila.

#### ESCALA DE GRISES (GREYSCALE)

Comesosos Studio  
México 2012

#### ALL THE ROBOTS

Director: Joe Alanís  
Gasolina Studios  
México 2012

#### MARIO

Director: Carlos Matiella and Rodrigo Escárcega  
Organika Studio  
México 2012

#### DARÍO NO HA MUERTO (DARIO IS NOT DEAD)

Director: Rodrigo de la Vega  
ViuMasters Studio  
México 2012

### ERRANTES (WANDERING)

Director: Andrea Robles y Adriana Bravo  
dobleA Studio  
México 2012

### BONUS GAME

Director: Gabriel Castillo y Raúl Novoa  
Executive Producer: María Pérez Morad  
Zebra Studios  
México 2012

## FEATURE FILMS

### ARRUGAS (WRINKLES)

Based on Paco Roca's comic of the same title (2008 National Comic Prize), WRINKLES is a 2D animated feature-length film for an adult audience. Wrinkles portrays the friendship between Emilio and Miguel, two aged gentlemen shut away in a care home. Recent arrival Emilio, in the early stages of Alzheimer, is helped by Miguel and colleagues to avoid ending up on the feared top floor of the care

home, also known as the lost causes or assisted floor. Their wild plan infuses their otherwise tedious day-to-day with humour and tenderness, because although for some their lives is coming to an end, for them it is just beginning.

### GORDO, CALVO Y BAJITO (SHORT, BALD, SHORT MAN)

Antonio Farfan is a 46 year old man working in a notary's office who has always believed that his personal and professional failure is the inevitable result of his looks: he is bald, short and fat. Though his mind is never silent, his life goes almost uneventfully until the new notary arrives: a fatter, balder and shorter man that, unlike Antonio, is successful and loved by others. Dazed and confused, Antonio is now thrown out to the real world where he faces his own fears and ends up living pretty unexpected situations.

## INDIE GAME: THE MOVIE

INDIE GAME: THE MOVIE, directed by Lisanne Pajot and James Swirsky, looks at the underdogs of the video game industry, indie game developers, who sacrifice money, health and sanity to realize their lifelong dreams of sharing their creative visions with the world. Following the making of the games SUPER MEAT BOY, FEZ and BRAID, this Sundance award-winning film captures the tension and drama by focusing on these developers' vulnerability and obsessive quest to express themselves through a 21st-century art form.

## OFFICIAL SELECTIONS

Official Selections of the famous international animation festivals in Mexico and some of the best in the world.

## ANIMASIVO

Animasivo is the first festival completely dedicated to the animation that is performed in Mexico since 2008.

Annually performed as part of the Festival de México [Festival of Mexico], it is a forum for contemporary animation, seeking to promote the creation, production and mass dissemination of animated pieces as a current form of art and expression.

Animasivo serves a triple purpose:

- An animation competition for young artists
  - A platform to exhibit the works of well-established artists
  - An academic forum on animated art
- (For Animasivo program, check page 25)

## FESTIVAL CARTÓN

Cartón, Festival Internacional de Cortos de Animación La Tribu – was first held in 2011 under the patronage of the brilliant cartoonist, CALOI, and with the support of the National Institute of Cinema and Audiovisual Arts (INCAA in Spanish). In its last two editions (2011 and 2012), the Cartón Festival gathered animators, directors, producers, cartoonists, illustrators, and the public at large to



see, enjoy and promote animated films as a means to communicate and express artistic, technical, and political ideas. CARTÓN is organized by FM La Tribu. (For Festival Cartón program, check page 29)

### CUTOUT FEST

CutOut Fest - International Animation Film Festival Mexico aims to spread audiovisual animation in short formats as a cultural Vehicle for artistic expression, cultural diversity and tolerance.

Every year CutOut Fest goes on tour featuring 13 award winning short films from the last edition to promote the festival itself and the awarded directors. The CutOut Fest Tour is held at art centers, universities and festivals during the year. (For CutOut Fest program, check page 32)

### ETIUDA&ANIMA

Etiuda&Anima International Film Festival, organized in Krakow since 1994, is the oldest international film event in Poland confronting the achievements of art and

film school students from all over the globe with the works of the authors of artistic animation including professional, student and independent filmmakers. The festival enjoys highly reputable position among world's film events of similar type and every year is becoming more and more popular among both artists and outstanding personages of the film world, as well as viewers who come to Krakow to attend it in large numbers. (For Etiuda&Anima program, check page 35)

### BRASIL STOP MOTION

Brasil Stop Motion is a fest entirely focused on the Stop Motion technique, which was first held in November 2011 at the city of Recife, the capital of the north-eastern state of Pernambuco in Brazil. In addition to the competitive screening and guests from many countries, the festival promote workshops and speeches by professional and academics from Brazil and abroad. (For Brasil Stop Motion program, check page 38)

## TOON A VILLE

Toon a Ville is an international animators gathering revolving around children's animation, including screenings and workshops given by experts in this realm. It was first held in 2011, with the purpose of becoming a showcase for Spanish companies, and as an instrument for building talent and creating links around children's animation. (For Toon a Ville program, check page 40)

## LINKS

### LAGUNAFEST EXPO

During LagunaFest Multimedia, a great exhibition of Mexican animation, production, and videogame development studios will be installed, including companies providing technology for developers, schools and universities with related careers.

Through traditional stands, screens with demo reels, and interactive interphases to test some of the developments presented (and even to get to play!), the exhibition will show the excellent quality made-in-Mexico productions have.

The pavilions will remain open from Thursday October 25 to Saturday October 27, 2012.

## ACTIVITIES

Meetings that allow exchange between creators, producers, investors, professors, and students.

### SPEED MEETINGS

Speed-meetings are brief one-on-one business gatherings of Mexican artists with national and international distributors, investors and producers.

The purpose of this activity is to give national creators the opportunity to present their animated series projects before up to ten potential investors and

co-producers in order to obtain feedback and suggestions, and eventually initiate a partnership that allows them to complete their project.

The event will be held on Friday, October 26, at 19:30pm. After formal gatherings, a cocktail will be drawn to favor interaction.

### PITCHING

As part of LagunaFest Multimedia, the best three projects registered in the Ideatoon contest for animated series will have the opportunity to appear publicly as part of the official program at an event to be held on Saturday, October 27, before the award ceremony.

### PROGRESS

On Saturday, October 27, at 20:00hrs, two Mexican studios will be presenting advancements of their projects, some of which are the most noteworthy in recent years.

Come and see the advancements of some of the best Mexican projects in production process!

### STREET ART / CITY CANVAS

As part of the upcoming activities for LagunaFest, Victor Hugo Celaya and his team, will take over a public space by using it as a canvas.

This unusual canvas, part of the Marriott Hotel's structure, will make this unique intervention visible to every people driving or walking by the hotel, celebrating the success of LagunaFest while, at the same time, making an ordinary wall an extraordinary urban artwork.

## FORUM

### CORPSE BRIDE EXPO

Grangel Studio began its relationship with Tim Burton late in 2002, when the American artist and director saw the designs made by Grangel Studio for "The Periwig Maker" short film in the Mackinnon and Saunders studio in England. Interested and attracted by the graphic style and originality of the sketches

performed by Grangel, Burton decided to contact them to propose a collaboration in a new Stop-Motion technique project, the Warner Bros' "Corpse Bride" film.

The project rapidly involved three basic elements at Grangel Studio: Carlos Grangel, in the Character Design; Carles Burgès, in the design of the Production and Credits Titles of the film, and Jordi Grangel, who was in charge of supervising the style of the sculptures created by Mackinnon and Saunders to manufacture the puppets.

The work performed in "Corpse Bride" represents a whole new experience, not only because of the constant interaction with Tim Burton and his co-director, Mike Johnson, but also because of the partnership established with Mackinnon and Saunders since the beginning, making dummies on a daily basis and refining the puppets to obtain a visually richer product.

As a result of a great collaboration and work performed by Grangel Studio, Tim Burton decided to incorporate various of these original dummies in his Tim Burton Exhibit, which first saw the light of day in 2009 at the prestigious MoMa (Modern Museum of Art) in New York, to be exhibited afterwards at other centers, including the Tiff/ Bell Light Box in Toronto, the ACMI (Australian Centre for the Moving Image), the LACMA (Los Angeles County Museum of Art), and the Cinémathèque Française in Paris.

## CONFERENCES

THURSDAY, 25 OCTOBER

### ARRIBA EL NORTE

Mario Valle / 9:30

The conference will introduce the opportunity that represents Northern Mexico for the videogame industry worldwide. A glance at the great opportunity that northern Mexico poses

as potential cluster for the development of videogames in Latin America

### ANIMATED STEEL

Carlos Smith / 10:45

HIERROanimación is a small company dedicated to experimental works, which has managed to earn and consolidate a position in the creation of new animated and transmedia contents. Based on this encouraging experience, Carlos Smith—founder of the company—will explain the drafting and development processes of their most recent and successful projects.



### FROM STONE TO PIXEL

Regina Pessoa / 12:00

The conference will examine the trilogy of short films from Regina, showing an evolution from the traditional techniques of animation, until new digital technologies, always maintaining a very personal signature.

“The Night” is an animation produced in plaster. “Tragic history with a happy ending” (Grand Prix Annecy 2006) is



an animation on paper. And “Kali, the little vampire” is produced entirely by computer.

### THE POSSIBILITIES OF ANIMATION FOR CO-FINANCING WITH BRAZIL

Marta Machado / 13:15

Brazil is being considered an emerging country regarding the animation production. It has developed a financing system that allow Brazilian producers to coproduce films and TV shows with other companies from countries with which Brazil has signed coproducing agreements. Marta will be talking about the rules for those collaborations and about the countries which Brazilian companies have been working with.

### WHAT WENT WRONG WITH JAR JAR?

Robert Corbett / 16:00

Twenty two years after creating immortal characters like C3PO and R2D2 in Star Wars George Lucas missed the mark completely with Jar Jar Binks. How did this happen?

Jar Jar could have been – and should have been – one of the most loved characters in the Star Wars world. Lucas had huge resources and cutting edge CG technology. Instead, he disappointed and frustrated audiences around the world. Jar Jar is one of the great examples of what can go wrong. One of the great geniuses of modern film goofed BIG TIME. If he did, we can. Let's take a lesson from the Gungan and make sure we don't make the same mistakes.

### DESIGNING FOR ANIMATION: FUNDAMENTALS

Deanna Marsigliese / 17:15

In this brief segment, I will introduce students to the basic fundamentals of character design, with an emphasis on the expression of story and personality through the use of shape, line, proportion, pattern and colour.

### NEW MEDIA: ART + DESIGN + TECHNOLOGY

Eduardo Jiménez Contreras / 17:15

During the conference, Eduardo of

Hotpixel, is gonna talk about some of the most recent projects and experience of the studio, working with new media and open source tools. Hot Pixel is one of the top Mexican studios dedicated to the creation of new media, that find art, design and technology for development of new forms of interaction. His projects seek storytelling represent's in digital spaces, by mean software and hardware are implemented for the right studio.

FRIDAY, OCTOBER 26

### MOBILE PAINTING

Gabriel Palacios / 10:30

Mobile painting refers to visual digital art, yet it differentiates from traditional digital art in the way that instead of using computers and devices, such as graphical tablets, mobile art is performed specifically with a device that allows being away from the common work space.

It does not mean that the mobile artist should be in motion while painting. In fact, this concept intends to highlight that

the artist does not need to detach from their daily activities in order to paint. The subway, the waiting line at the bank or a boring meeting are some of the scenarios where the mobile artist can paint and even feel comfortable. A smartphone with touch screen, an iOS or Android-based tablet (or any other device allowing drawing and coloring with the fingers) are the tools needed by a mobile artist. During the conference, Gabriel Palacios will share some of the secrets of this technique that has given him the opportunity to exhibit at several galleries around the world.

### THE INTERACTIVE NARRATIVES OF VIDEOGAMES

Josué Rodrigo Contreras / 11:15

People have always liked stories: in the past, we narrated and wrote stories. Then, they began to be photographed, filmed and recorded...today, we play them. Videogames offer an interactive narrative with great potential. But what does interactive narrative entail? How is it

possible to tell a story within a videogame?

A videogame gives the player the opportunity to make decisions and make the story their own.

During the conference, the videogame narrative structure will be addressed, together with its dramatic elements for the benefit of game design, and its final format in the game design document.

Finally, panelists will try to respond to the question What do I need to know to start writing a videogame?

### CLUB DIGITAL: GENERATING TALENT THROUGH TECHNOLOGY

Eduardo Durazo Watanabe / 12:00

Club Digital is a community established over a collaborative technology platform for professional and creative development. Raised from challenges, Club Digital offers tutorials and files available for free, so that users can build their own learning path.

The conference will discuss this ludic and educational model in which, among other things, you can learn how to animate in a simple and fun way.

### GAME DESIGN, GAMIFICATION AND TRANSMEDIA FOR EDUCATION

Josué Contreras y Gabriel Palacios / 12:45

During the talk, various elements in educational videogame design will be explained, based on the experience gained from the educational videogame project known as “Chispale”, and the computer training course “La Feria”.

During the conference, topics such as Serious games, gamification, and the process to create an educational videogame—concept, trial, prototype, game design document, art, programming, testing, etc.—will be addressed. Additionally, some tips will be given to “engage” the player.

### THE MYTHS OF THE ENTREPRENEUR, GO DIGITAL OR DISAPPEAR

Jorge Camil Starr / 16:00

How to take your ideas to the market.

The need of a culture of discipline in your company.

Through tips and anecdotes, Jorge will talk about some of the myths about



“entrepreneurs” and explain how to avoid getting caught in the traps that afflict this industry.

Being an entrepreneur does not mean that you will become a millionaire overnight, yet it means that you will have a better quality of life. Mexico and the world need more entrepreneurs.

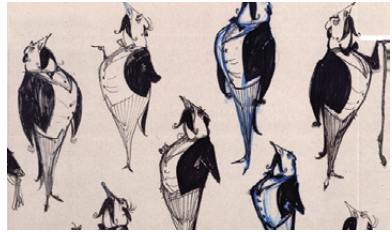
### MASSIFICATION OF ART

Victor Hugo Celaya / 17:15

Since the beginning of humankind, art has served as a communication and expression vehicle. Art transcends time. Art has been the voice with which many have managed to convey a message.

However, it has been long perceived as something exclusive to a few, yet in recent years, this perception seems to be changing.

Which role has technology played? What implications does it have?



## ANIMATION IN MUSEUMS

El Bloque / 18:30

With the cooperation of some members of "El Bloque," a collective formed with several animation studios and independent creators, the talk will focus on the use of digital animation in museums and other cultural spaces. This talk will be moderated by Alejandra Guevara Castillo, President of El Bloque.

SATURDAY, OCTOBER 27

## ANIMATED DOCUMENTARY- THE CREATIVE PROCESS AND ISSUES SURROUNDING THIS HYBRID FORM OF FILMMAKING

Sheila M. Sofian / 16:00

Sheila examines Documentary Animation from a filmmaker's perspective. Is it appropriate to use animation in nonfiction films? When does animation enhance the audience's understanding of the topic and when does it distract or dilute the content? Does the use of animation in documentary filmmaking reveal the filmmaking process in a more overt

fashion than live action filmmaking, and what controversies arise as a result? How does the use of animation in nonfiction films challenge convention?

Sofian will discuss these issues and others she has encountered when producing and exhibiting her films, illustrated by excerpts from her own work. Further, she will examine the creative process of documentary animation production and the unique challenges faced when producing non-fiction animated films.

## ART IN CORPSE BRIDE

Jordi Grangel / 18:15

Jordi, co-director of Grangel Studio, will share at a conference the secrets of the artistic work his studio performed for Tim Burton's "Corpse Bride" film.

At the conference, details will be given on the different levels of involvement Grangel Studio had in the film, in terms of character design, manufacturing of puppets, creation of the original title for the production, creation of filming sets, and the stop-motion animation process.

## WORKSHOPS

### TRACKTOR AND THE WORLD OF THE DIGITAL DJ

Lao (Lauro Robles)

Thursday, October 27 / 12:00 to 14:00

Ask a couple of professional DJs about the best software to mix music and get ready to hear distinctive answers about their use. Professional DJs will tell you about their software choices, show you how to use it and give you a workshop, so you can make your own mix tapes.

### DESIGN & EXPLORATION

Deanna Marsigliese

Friday 26 and Saturday 27, October  
10:00 to 14:00

This workshop focuses on the gathering of creative inspiration from the people, places, things and happenings of everyday life. Through the incorporation of Field Research, students will be taught to explore their surroundings and to project their discoveries into the creation of dynamic conceptual design. Students will be taught to examine

environments with all senses, encouraging each individual to translate his or her own unique perception of the world into original artwork.

### STOP MOTION: A BASIC REVIEW FRAME BY FRAME

José Luis Saturno

Friday 26 and Saturday 27, October  
10:00 to 14:00

This is a workshop that explores everything you should know, even if you're not interested, to produce animation films: exponents, techniques, projects, and all those details useful for independent animator.

### ACTING FOR ANIMATION

Robert Corbett

Friday 26 and Saturday 27, October  
10:00 to 14:00

Bringing over 20 years of experience as Canada's premier teacher in the field, Rob's workshop will be interactive, energizing, inspiring and challenging. Bring comfortable clothes, you'll be on

your feet re-creating and re-thinking some of the greatest scenes from the world of animation.

### LIVE VISUALS

Pamela Rojas

Friday, October 26 / 11:00 to 13:00

Pammela is one of two parts of RGB project, which merges music and video in real time. Learn from our live visual expert about her production, programming and live performing process.

### LINES AND FORMS WITH CODES. INTRODUCTION TO PROCESSING

Eduardo Jiménez Correa

Friday 26 and Saturday 27, October / 10:00 to 14:00

Processing is a language of open source programing for people that want to create images, animation and interactions, this is Initially developed to serve as a software sketchbook and to teach fundamental programming in a context of visual processing, also within a visual context processing, has also become a tool for

generating professional work.

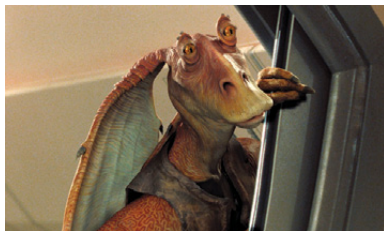
Currently students, artists, designers, researchers and hobbyists use Processing to learn about prototyping and production.

### REMIX DIGITAL

Iván López

Friday, October 26 / 12:30 to 14:00

Ivan Lopez (Soundspace) music producer for over 10 years, will give tips on using Ableton Live to produce remixes and bootlegs. Learn the skills necessary to be able to give your own touch to your favorite songs using only your computer.





MERCADO DE  
ANIMACION  
VIDEOJUEGOS  
Y NEW MEDIA  
3D WIRE | **SEGOVIA**  
2013  
**OCT**  
WWW.MERCADO3DWIRE.ES



Organiza



Patrocinador principal



Junta de  
Castilla y León

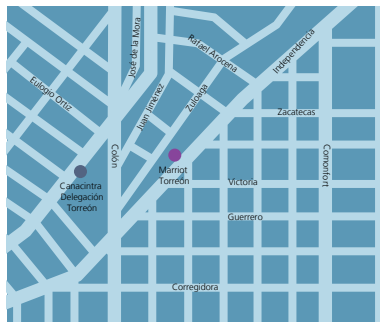
Patrocina



Colabora

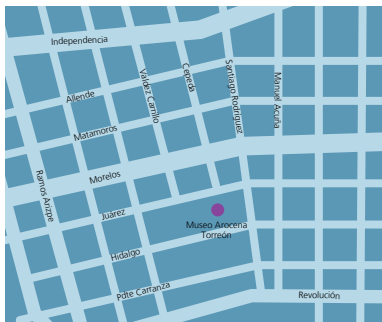


## SEDES



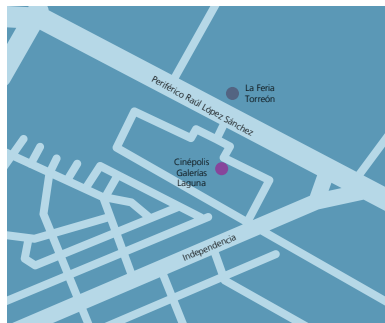
## MARRIOTT TORREÓN

Independencia 100 Pte. Torreón,  
Coahuila. CP 27000. México



### MUSEO AROCENA TORREÓN

Cepeda 354. Torreón, Coahuila.  
CP 27000. México.



### CINÉPOLIS GALERÍAS LAGUNA

Raúl López Sánchez 6000. Torreón,  
Coahuila. CP 27018. México.

# PATROCINADORES

GRACIAS AL APOYO DE:



FONDO  
PYME

SECRETARÍA  
DE ECONOMÍA

SE

GOBIERNO  
FEDERAL



**Coahuila**  
*El Gobierno de Todos*

SEDEC

Secretaría de Desarrollo  
Económico

SEC

Secretaría de Cultura



**ONCE  
TVMÉXICO**  
INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

Empowered by Innovation

**NEC**

**Marriott**  
TORREON



Porque tú lo vales  
**L'ORÉAL**  
PARIS





MEDIA PARTNERS:



ANIMASIVO

COLABORADORES:



# CRÉDITOS

Dirección

Marketing y Relaciones Públicas

Programación

Asesora de Programación

Comunicación e Imagen

Vinculación con Industria y Academia

Vinculación Empresarial y Links

Redes Sociales y Blog

Diseño y Arte

Promo

Producción y Logística

Vinculación Académica

Programación Web

Equipo de producción

Prensa

José Iñesta

José García Camil

Rodrigo González

Lucia Cavalchini

Jordi Iñesta

Joe Alanís

José Luis Mina

Gabriel de la Rosa

Diana Pérez

KulnNation

Claudio Sánchez

Cristina Silvestre

Teorus

Elia Sánchez

Brenda Sánchez

María Eugenia Brito

Mariana Irigoyen

Claudia González



