



WORKSHOP

11 DE ENERO AL 18 DE FEBRERO. ONLINE Y MADRID

EVENTO PRESENCIAL

19 Y 20 DE FEBRERO. MADRID

CONFERENCIAS ONLINE

DURANTE TODO EL AÑO

Para más información visita [nuestra web](#) o escribe a info@nxlb.org

Síguenos en nuestras redes para no perderte las últimas novedades:

[Facebook](#) [Linkedin](#)

Patrocinador oficial:



**Comunidad
de Madrid**

Colaboradores



ANNEXY
FESTIVAL



Con el apoyo de



WELAW
WORLDWIDE LOCAL AND BUSINESS CONSULTING



realvirtual

¿QUÉ ES NEXT LAB?

Next Lab es una iniciativa que conecta **arte y tecnología** en la **industria de animación y los contenidos digitales**. Se basa en un workshop, un evento y una plataforma online con los siguientes objetivos:

- Incentivar el uso de tecnologías disruptivas para la producción audiovisual.
- Descubrimiento y apoyo al talento.
- Fortalecer el tejido empresarial y el emprendimiento digital.
- Generar empleo joven, altamente cualificado y de calidad.
- Creación de nuevos nichos de negocio y trabajo

La Fase I (octubre 2020 – 2021) tiene lugar en Madrid y centra su foco en el uso de **herramientas VR**, XR y AR junto con el uso de **motores de render de videojuegos** para el prototipado y producción de animación y VFX. Además del workshop, el evento y la plataforma, se organizan conferencias online y se publican artículos de investigación.

La Comunidad de Madrid, a través de la Consejería de Cultura y Turismo, es el patrocinador principal de esta primera fase con el fin de lograr descubrir nuevo talento e impulsar la producción de animación más avanzada desde el punto de vista técnico y narrativo.

Además, cuenta con la colaboración del Ministerio de Cultura y Deporte, Enisa, Annecy, Festival y Mercado Internacional de Cine de Animación de Annecy (Francia) y Weird Market; y el apoyo de ICAA, Tangram Solutions, HP, Welaw, Clan VR y Real o Virtual.

Annecy MIFA, Festival y Mercado Internacional de Cine de Animación de Annecy (Francia) es uno de los principales colaboradores y los mejores proyectos del workshop no solamente tendrán acreditación al mayor festival y mercado de animación del mundo sino que serán presentados durante su edición 2021.

A través de nuestra web y las redes sociales del proyecto generamos un punto de encuentro para el sector creando una comunidad alrededor de esta iniciativa. El foco está puesto en las novedades y noticias del sector, conferencias y jornadas online así como la publicación de papers e informes de investigación que sean útiles para toda la comunidad.

Next Lab está organizado por Paramotion Films, organizadores de Weird Market y los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana.

WORKSHOP

Se realiza una convocatoria en donde captar y aflorar talento. De ésta, sale un selecto grupo de proyectos, ya desarrollados visualmente, que recibe asesoría sobre cómo ser producidos, aplicando I+D+i, un amplio conocimiento del mercado y la tecnología más reciente. Estos proyectos son implementados haciéndolos más viables y competitivos gracias al ahorro de costes y tiempo aplicados en el taller. El resultado final del workshop es una pieza animada a modo de teaser de cada proyecto.

En la convocatoria de proyectos de animación y vfx para la primera edición del workshop Next Lab se presentaron un total de 49 trabajos.

Impartido por profesionales y expertos del sector, el workshop tiene lugar de manera online y presencial en Madrid y consiste en cuatro partes diferenciadas:

- **Aprendizaje de las herramientas** (online). Dos semanas de taller y tutorías grupales para los 8 proyectos.
- **Prototipado del proyecto** (online). Dos semanas de trabajo en el proyecto con tutorías personalizadas para cada proyecto.
- **Acabado y postproducción del proyecto**. *Puesta en común y feedback* (online y presencial). Una semana de acabado y una semana de puesta en común de los proyectos, masterclass Unreal y ensayo pitch proyectos.
- **Pitch público del proyecto durante el evento de Next Lab** (presencial). Pitch público del proyecto, con presencia del jurado.

PROYECTOS SELECCIONADOS WORKSHOP 2021

Amarradas de Carmen Córdoba González. Proyecto de cortometraje. Participante: Carmen Córdoba González.

Cockroachety de Jorge Sarria. Proyecto de largometraje. Participante: Jorge Sarria.

Going Down de Joaquín Martínez. Proyecto de cortometraje. Participante: Joaquín Martínez.

IBIS de María Burgués y Enric Sant. Proyecto de cortometraje. Participante: Enric Sant Marqués

La abuela pirata de Hampa Studio. Proyecto de largometraje. Participante: Aitor Herrero.

Protocolo Flambé de Rubén Fernández. Proyecto de cortometraje transmedia. Participante: Rubén Fernández.

Titan Tofu de María Luquero García. Proyecto de serie transmedia. Participante: María Luquero García.

Villa Fábula de Víctor Marín. Proyecto de serie. Participante: Lucia Calvente.

"AMARRADAS" de Carmen Córdoba

-Proyecto de cortometraje-

Tagline: Madre e Hija están amarradas de por vida por un vínculo eterno que sana y que hierde, y que se perpetúa cuando Hija se convierte en Madre.



Carmen Córdoba: Ingeniera Informática con más de 6 años de experiencia en el sector TIC hasta que en 2012 da un salto profesional y decide dedicarse en exclusiva a la animación. Con este objetivo completa su formación con Daniel Martínez Lara en PepeSchoolLand y con Alicia Luna en la Escuela de Guión de Madrid y trabaja en su primer corto de animación "Roberto". Estrenado en septiembre de 2020, "Roberto" suma ya más de 40 premios y casi 100 selecciones internacionales, incluyendo varios festivales que califican para los Oscars.

"COCKROACHETY" de Jorge Sarria

-Proyecto de largometraje-

Tagline: Gregor sale del búnker donde se refugia de una bomba nuclear y encuentra un planeta gobernado por cucarachas de tamaño humano.



Jorge Sarria: Artista de layout y previsualización que compagina su trabajo con proyectos personales. En su aún breve trayectoria ha podido trabajar en varios proyectos entre los que destaca "Colrun", su propio cortometraje de animación que cuenta con numerosas nominaciones y varios premios. Además, ha sido artista de previsualización para la última cinta de Javier Fesser "Historias lamentables". En la actualidad es layout artist en B-Water Studios para las series de televisión "Pettson and Findus" y "Treasure Trekkers".

"GOING DOWN" de Joaquín Martínez

-Proyecto de cortometraje-

Tagline: Durante el trayecto en metro una mujer irá viendo cómo las fronteras sociales se quiebran, dejando a relucir la sombra y los instintos más reservados de cada uno.



Joaquín Martínez: Con formación en el campo de las Bellas Artes, Joaquín ha desarrollado la mayor parte de su carrera profesional en Londres, animando series de televisión para público infantil. Fue allí donde, en una convocatoria abierta de pitches de animación, consiguió vender una serie de animación

infantil a Jellyfish Pictures. Ha trabajado para BBC, CBeebies, BlueZoo y Jellyfish. Actualmente se encuentra de vuelta en España y forma parte del equipo de animadores de la nueva entrega de Tadeo Jones: "Tadeo Jones 3: La maldición de la momia".

"IBIS" de María Burgués y Enric Sant (participante Enric Sant)

-Proyecto de cortometraje-

Tagline: Dos adolescentes emprenden un misterioso y revelador viaje que las ayudará a ambas a comprenderse mejor a sí mismas y al mundo que las rodea.



Enric Sant: Graduado en Bellas Artes, los inicios artísticos de Enric fueron en el mundo del arte urbano y del graffiti, junto con la "crew" Mixed Media, quienes experimentaban con diferentes técnicas con la intención de superar las convenciones populares. Más tarde comenzó a dedicarse al diseño y dirección de arte en videojuegos y fundó su propio estudio en 2013, Omnidrone. Simultáneamente, siguió madurando su obra artística y comenzó un proyecto en solitario: Enric Sant, el cual ha sido expuesto en diversos países. Gracias a sus más de 10 años de experiencia en la industria digital, actualmente se dedica a la dirección de arte freelance, y colabora con varios estudios de animación y productoras audiovisuales, como Bliss y Dvein, entre otras, para llevar a cabo proyectos tanto de publicidad como cinematográficos.

"LA ABUELA PIRATA" de Hampa Studio

-Proyecto de largometraje-

Tagline: La historia de una abuela pirata que vive una gran aventura junto a sus nietos: liberar al abuelo que lleva cuarenta años prisionero en una isla encantada.



Aitor Herrero: Trabaja desde 1990 como story artist en series de animación, películas y publicidad. Los últimos proyectos relevantes en los que ha colaborado han sido para la serie Love Death and Robots de Netflix (episodio "Suits") o el mediometraje "What Do You Do With an Idea" de la productora Film Roman. También ha dirigido varios cortos y ha trabajado como director de arte en varios proyectos. En los últimos diez años ha compaginado su trabajo profesional con la docencia en varias escuelas de animación. En 2015 funda la empresa Aúpa dedicada a la realización de storyboards de animación.

"PROCOLO FLAMBÉ" de Rubén Fernández

-Proyecto de cortometraje transmedia-

Tagline: 1944. Un pequeño y bonito restaurante situado cerca de los Pirineos se prepara para un nuevo día. La joven cocinera Isabela y sus camareros hacen los preparativos sin ser conscientes del día que se les avecina.



Rubén Fernández: Cuenta con más de 20 años de experiencia en animación para publicidad, cine y videojuegos. Licenciado en animación, fue animador en Milímetros trabajando en series de televisión y la película "Dragon Hill, la colina del dragón" (2002), ganadora de un Goya. De 2004 a 2008 trabajó en Zinkia Entertainment en preproducción para las series "Pocoyó" y "Shuriken School". Posteriormente pasa a ser trabajador independiente para empresas como UserT38 y Cartoon Network. En 2010 se incorpora a Gameloft Madrid como 2D Lead Animator y en 2018 crea junto con su hermano la productora Lamae Studio. Actualmente compagina el trabajo de animador freelance y director de arte para Sunny Side Up Studios, con las labores de producción para Lamae Studio.

"TITAN TOFU" de María Luquero

-Proyecto de serie transmedia-

Tagline: Titan y Tofu son dos amigos simpáticos y medio valientes que, tras un mágico encuentro, no podrán vivir el uno sin el otro.



María Luquero: María está especializada en producción de animación. Actualmente es Coordinadora de Producción de layout, animación y postproducción para la serie infantil "Pocoyó", en la productora audiovisual Zinkia. Anteriormente ha trabajado en empresas como Lab Cave y LeonStudio. Además, cuenta con habilidades de modelado, animación 3D, texturizado, iluminación, edición, diseño gráfico, y está graduada en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad de Valladolid, Campus de Segovia.

"VILLA FÁBULA" de Víctor Marín (participante Lucia Calvente)

-Proyecto de serie-

Tagline: La vida de un grupo de jóvenes estudiantes se ve patas arriba cuando, un ente de otro universo, les otorga el don de ver a las criaturas de los cuentos con los que sus padres intentan convencerles de que hagan la tarea.



Lucía Calvente: Desde pequeña Lucía no paraba de dibujar personajes de Disney y siempre tuvo claro que quería dedicarse profesionalmente a ello. Acabando la carrera de Bellas Artes, realiza un curso en La Galería Roja donde conoce a Víctor Marín, con quien en 2019 comenzará a colaborar en la creación de la serie "Villa Fábula", proyecto con el que participa en el workshop. La serie además representó a España en la última edición de Ventana Sur, el principal mercado de cine latinoamericano. También ha realizado un curso intensivo con el artista Bill Schwab y varios libros ilustrados.

PROFESORES Y ASESORES

FEDERICO MORENO BRESER

Cuenta con una trayectoria de casi 20 años como director de animación y artista digital. Fundador de su propio estudio Mcfly Studio y cofundador de Luty Art Studio. Ha trabajado para Disney, Ubisoft, Netflix, Reel Fx, entre muchos otros. En la actualidad trabaja como Partner para Oculus / Facebook realizando contenido narrativo en VR. Es experto en el uso del programa Quill para crear personajes y escenarios usando la realidad virtual.

[Linkedin](#)



RAÚL COLOMER

Colaborador del “movimiento de código abierto”, especialmente desde el campo de la investigación y la enseñanza, que persigue la democratización de las herramientas y la apertura del conocimiento. Es actualmente el CG Supervisor de pinkman.tv, productora audiovisual de Alberto Mielgo, donde trabaja para introducir la tecnología RT (Real Time) en la previsualización inmersiva para animación.

[Linkedin](#)



DANIEL MARTÍN PEIXE

Animador de personajes en Walt Disney Studios desde noviembre de 2009. Con veinte años de experiencia en la industria de la animación como animador tradicional 2D y CGI en una variedad de proyectos y ubicaciones en todo el mundo. Trabajó en el largometraje aclamado por la crítica "Tangled" (2010), además de películas ganadoras de un Oscar como "Zootopia" (2016) y "Moana" (2016). Mentor del taller profesional online Animsquad desde 2017. Escritor, director y creador del cortometraje de realidad virtual "The Remedy" (2019), creado íntegramente con la aplicación de realidad virtual "Quill".

[Linkedin](#)



EDU MARTÍN

Empezó a trabajar en el campo de los gráficos por ordenador a mediados de los años 90. A lo largo de su carrera ha formado parte de una gran diversidad de proyectos, aunque acabó especializándose en iluminación para largometrajes de animación. Ha trabajado en empresas de prestigio internacional como Animal Logic, Pixar o Skydance Animation.

[Linkedin](#)



BLANCA LI

Blanca Li es coreógrafa, bailarina, directora de escena para ballets, musicales y óperas, realizadora de cine y audiovisual, actriz, artista multimedia. En su faceta cinematográfica destaca la dirección de cinco largometrajes, incluyendo la comedia musical “Le Défi”, el documental sobre su obra “Pas à Pas”, o el musical “Elektro Mathematrix”. Dirigió el primer cortometraje de danza en realidad virtual en Francia en 2013. Y ha creado múltiples instalaciones y eventos para el MUSAC en León, el Museo Guggenheim en Bilbao, la Noche Blanca en Madrid o el Grand Palais en París, entre otros. En abril del 2019, ha sido nombrada primera mujer coreógrafa en la Academia de Bellas Artes de Francia. Dirige los Teatros del Canal en Madrid desde noviembre 2019 donde recientemente ha estrenado “Le Bal de Paris”, un espectáculo inmersivo en realidad virtual.

[Web](#)



DANIEL MARTÍNEZ LARA

Premio Goya al mejor cortometraje de animación por “Alike” en 2016. Realiza su actividad profesional en tres áreas: la enseñanza con su escuela Pepe School Land, la creación de sus propios cortometrajes y por último diseñando y desarrollando herramientas de animación como Blender Grease Pencil, KeyMesh y EasyRigging.

[Web](#)



PABLO BERGER

Pablo Berger es uno de los cineastas más aclamados de la industria audiovisual española; autor de “Blancanieves”, una de las cintas que más Premios Goya ha recibido en la historia (con un total de 10 galardones, entre ellos el de mejor película). Caballero de las Artes y las letras por el gobierno francés y miembro de la Academia de Hollywood, Pablo cuenta con una carrera de más de 30 años donde destacan éxitos de crítica y público como los largometrajes “Torremolinos 73” o “Abracadabra”, así como cortometrajes multipremiados como “Mama” o “Truth and Beauty”. Su próximo proyecto, Robot Dreams, es una película de animación basada en la novela gráfica del mismo nombre de Sara Varon.

[Imdb](#)



VERÓNICA RODRÍGUEZ

Profesional de la comunicación especializada en realidad virtual. Graduada en Comunicación Audiovisual, Máster en Transmedia Storytelling y Branded Content y Certificado de Producción de Realidad Virtual y Aumentada. Ha trabajado en agencias de branded content y marketing y participado en varios proyectos de VR entre ellos la presentación del Informe XR sobre el estado de la industria de realidad virtual y aumentada en España en 2018 (Oarsis & TAD) y el Virtual Reality Day. Actualmente es Directora de Comunicación & PR en Wowin Group y colaboradora en Real o Virtual además de asociada del grupo de profesionales Innovación Audiovisual.



[Web](#)

EVENTO

El evento de Next Lab está orientado a profesionales con la participación también de escuelas de animación y estudiantes.

Además de los pitch de los proyectos participantes en el workshop, tendrán lugar diversas conferencias, presentaciones y actividades de networking sobre el futuro de la animación y la producción audiovisual.

Se celebra los días 19 y 20 de febrero en [Talent Garden Madrid](#). Contará también con streaming en el [canal de youtube](#).

El evento se realizará con control de aforo y cumpliendo estrictamente todas las medidas de control y prevención por la covid-19 exigidas por la Comunidad de Madrid.

En esta primera edición, Next Lab cuenta con el patrocinio principal de la Comunidad de Madrid; la colaboración del Ministerio de Cultura y Deporte, Enisa, Annecy, Festival y Mercado Internacional de Cine de Animación de Annecy (Francia) y Weird Market; y el apoyo de ICAA, Tangram Solutions, HP, Welaw, Clan VR y Real o Virtual.

La reserva de entrada puede realizarse en [eventbrite](#).

Spot promocional: <https://youtu.be/D-ESdqsMohs>

ESQUEMA DE PROGRAMACIÓN

— VIERNES —

09:00 - 10:00 Recepción y acreditación

10:00 - 10:30 Inauguración y bienvenida al acto

10:30 - 11:15 **SHOW ME THE MONEY!! Financiación para proyectos e innovación**
Conoce las líneas y ayudas disponibles para financiar tu proyecto.

Ponentes: Comunidad de Madrid, Ministerio de Cultura y Deporte y Enisa.

11:15 - 12:00 Break y desinfección

12:00 - 12:45 **NUEVAS FORMAS DE PRODUCIR: Workflow Quill + Unreal. Pistas y conclusiones a través del análisis de casos prácticos**

La mejor forma de entender y valorar algo es enfrentándose a ello, por eso hemos analizado y traqueado los procesos de todos los proyectos que han participado en el workshop de Next Lab. Gracias a eso podremos daros un avance en exclusiva de qué funciona y qué no, en

dónde se ahorra tiempo y dinero y cuáles son las ventajas desde el punto de vista del creador y del productor.

Ponentes: Raul Colomer

12:45 - 13:15 Break y desinfección

13:15 - 14:00 **EL FUTURO DE LA ANIMACIÓN. Tecnologías disruptivas que van a cambiar el sector**

En esta mesa redonda analizaremos e intentaremos vislumbrar los cambios que están ya en marcha y los que llegarán. Nuevas formas de crear, machine learning, IA, nuevas formas de diseñar los contenidos e identificar nuevos públicos, en fin, un futuro lleno de retos y desafíos al igual que oportunidades para las que hay que empezar a prepararse.

Ponentes: Francisco Asensi, Daniel Martínez Lara.

Modera: Jose Luis Farias

14:00 - 17:00 Pausa para la comida

17:00 - 18:30 **MEET UP & NETWORKING B2B: reuniones de trabajo para ayudar a lanzar y financiar tu proyecto.**

Habilitaremos una zona con mesas de reuniones donde podrás tener encuentros con diversas instituciones y empresas de cara a financiar y lanzar tu proyecto. Entre otras, participarán la Comunidad de Madrid, Ministerio de Cultura y Deporte, Enisa, Welaw y DeAPlaneta.

— SÁBADO —

09:00 - 10:00 Recepción y acreditación

10:00 - 11:00 **PITCH PROYECTOS PARTICIPANTES WORKSHOP NEXTLAB. Bloque I**

Pitch de los proyectos participantes en el workshop de Next Lab, en donde veremos el resultado final de haber trabajado en las últimas semanas exclusivamente con Quill y Unreal estos proyectos. El jurado que estará presente en el pitch decidirá los 2 proyectos ganadores que se presentarán en Annecy 2021.

11:00 - 12:00 Break y desinfección

12:00 - 13:30 **PITCH PROYECTOS PARTICIPANTES WORKSHOP NEXTLAB. Bloque II**

Pitch de los proyectos participantes en el workshop de Next Lab, en donde veremos el resultado final de haber trabajado en las últimas semanas exclusivamente con Quill y Unreal estos proyectos. El jurado que estará presente en el pitch decidirá los 2 proyectos ganadores que se presentarán en Annecy 2021.

13:00 - 17:00 Pausa para la comida

17:00 - 18:00 **STUDIO SYRO. Cómo funciona una productora con Quill como herramienta principal**

Dan Franke, uno de los creadores de Studio Syro nos contará, cómo es la experiencia de tener un estudio creativo donde la herramienta principal es Quill. Cómo organizan sus trabajos, qué opinan los clientes, qué retos se han encontrado, en definitiva, veremos las tripas de lo que quizás sea el modelo de la productora de animación del futuro. La conferencia será en inglés y por videoconferencia.

Ponentes: Dan Franke

18:15 - 19:00 **ENTREGA DE PREMIOS**

INFORMACIÓN DETALLADA DE LAS CONFERENCIAS

SHOW ME THE MONEY!! Financiación para proyectos e innovación

Conoce las líneas y ayudas disponibles para financiar tu proyecto.

Ponentes: Comunidad de Madrid, Ministerio de Cultura y Deporte y Enisa.

La **Consejería de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid** cuenta con diversas líneas de ayudas para el desarrollo de proyectos audiovisuales: desarrollo de largometrajes o series, ya sean de ficción, documental o animación; producción de cortometrajes; así como desarrollo de videojuegos. La finalidad es fomentar el talento audiovisual en la región de Madrid, favorecer la internacionalización de los proyectos audiovisuales y apoyar a creadores y empresas en la fase de desarrollo de sus nuevos proyectos.

<http://www.madrid.org/filmmadrid/audiovisual-comunidad-madrid.html>

El **Ministerio de Cultura y Deporte, y a través de la Dirección General de Industrias Culturales, Propiedad Intelectual y Cooperación**, trabaja en el Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia de la Economía española. Por medio de este instrumento, se propone contribuir al fortalecimiento del tejido de las industrias culturales y creativas en España, fomentando, por un lado, su recuperación tras la gravosa situación causada por la pandemia del Covid-19, y fortaleciendo por otro su profesionalización. El impulso, en este sentido, de la cultura digital mediante la transformación y la innovación de sus agentes y procesos, constituye una prioridad. Todo ello dentro del marco del refuerzo de los derechos de autor y derechos conexos. La Dirección General convocará próximamente varias líneas de ayudas en régimen de concurrencia encaminadas a impulsar el desarrollo de las industrias culturales y creativas: Ayudas para la Acción y la Promoción Cultural, Ayudas para la Modernización e innovación de las industrias culturales y creativas mediante proyectos digitales y tecnológicos. Junto a ellas, este año convocará una nueva línea de ayudas para los videojuegos y la creación digital, estrechamente relacionada con el sector audiovisual. Además, para abordar el reto de mejorar el acceso a la financiación y hacer frente a las necesidades de tesorería derivadas de la crisis de la COVID 19, a través del Real Decreto

Ley 17/2020 hemos creado una línea de financiación específica para el sector cultural, en marcha junto con CREA SGR.

<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/industriasculturales/portada.html>

ENISA es una empresa pública adscrita al Ministerio de Industria, Comercio y Turismo, a través de la Dirección General de Industria y de la Pequeña y Mediana Empresa, que desde 1982 participa activamente en la financiación de proyectos viables e innovadores, impulsados por pymes y emprendedores.

www.enisa.es

EL FUTURO DE LA ANIMACIÓN. Tecnologías disruptivas que van a cambiar el sector

En esta mesa redonda analizaremos e intentaremos vislumbrar los cambios que están ya en marcha y los que llegarán. Nuevas formas de crear, machine learning, IA, nuevas formas de diseñar los contenidos e identificar nuevos públicos, en fin, un futuro lleno de retos y desafíos al igual que oportunidades para las que hay que empezar a prepararse.

Ponentes: Francisco Asensi, Daniel Martínez Lara.

Modera: Jose Luis Farias

FRANCISCO ASENSI

Cuenta con más de 17 años de experiencia en proyectos de transformación e innovación. Trabajó en RTVE como director de desarrollo de negocio y estrategia digital. En la actualidad es Head of E-Sports & Digital Business en DeAPlaneta, la división de entretenimiento del Grupo Planeta.

DANIEL MARTÍNEZ LARA

Premio Goya al mejor cortometraje de animación por "Alike" en 2016. Realiza su actividad profesional en tres áreas: la enseñanza con su escuela Pepe School Land, la creación de sus propios cortometrajes y por último diseñando y desarrollando herramientas de animación como Blender Grease Pencil, KeyMesh y EasyRigging.

[Web](#)

STUDIO SYRO. Cómo funciona una productora con Quill como herramienta principal

Dan Franke, uno de los creadores de Studio Syro nos contará, cómo es la experiencia de tener un estudio creativo donde la herramienta principal es Quill. Cómo organizan sus trabajos, qué opinan los clientes, qué retos se han encontrado, en definitiva, veremos las tripas de lo que quizás sea el modelo de la productora de animación del futuro. La conferencia será en inglés y por videoconferencia.

Ponentes: Dan Franke

Dan Franke es cofundador de Studio Syro, un estudio de animación virtual con un equipo internacional de diseñadores, animadores y desarrolladores que utilizan la herramienta de pintura en VR Quill para producir experiencias hechas a mano tanto dentro como fuera de la realidad virtual. Actualmente dirige "Tales from Soda Island", la primera serie de realidad virtual creada íntegramente en realidad virtual. Habiendo dirigido la serie de televisión infantil "Petzi" en Studio Soi en Alemania y proveniente de una formación profesional en modelado 3D, animación y arte conceptual, siempre ha sentido la necesidad de crear historias sin los límites de grandes equipos y presupuestos de producción. La herramienta de realidad virtual Quill le permitió superar esos límites y desde entonces ha realizado una variedad de proyectos, que van desde instalaciones, programas educativos, cortometrajes, diseño de juegos y videos musicales. La realidad virtual le permite crear y experimentar su trabajo de una manera totalmente inmersiva e intuitiva y está convencido de que tiene el potencial de revolucionar profundamente la industria de la animación. Poder caminar dentro de su pintura y pararse junto a sus personajes le permite involucrarse con su arte en un nivel emocional completamente diferente. Comparte su conocimiento con la comunidad VR con gran entusiasmo y ha comenzado a enseñar Quill en talleres por toda Europa.

Descarga de materiales de prensa [aquí](#).



Para más información

escribenos a info@nextlab.org

o síguenos en nuestras redes sociales:

Facebook: <https://www.facebook.com/nxtlb/>

Linkedin: [Linkedin.com/company/nxtlb](https://www.linkedin.com/company/nxtlb/)