



# E-FEST 2020 WACOM ACADEMY

Uno de los festivales más grandes de diseño, arte y fotografía de Latinoamérica, que da oportunidad a estudiantes de compartir un momento con los artistas más reconocidos de la industria, se adaptó de manera virtual con más de 30 webinars y 50,000 espectadores de todo el mundo.

POR: SOFÍA SANTOS ARIZPE

**W**acom Academy es una iniciativa educativa de la marca Wacom dirigida a estudiantes para que descubran nuevas técnicas y herramientas que los ayuden a impulsar su creatividad y potencial artístico.

El evento da oportunidad para que los aspirantes interactúen con personas profesionales en el campo a través de conferencias, eventos, talleres y concursos presentados por los mejores artistas en el mundo de la animación y diseño. Abarcando temas como diseño, animación 2D y 3D, escultura digital, diseño de cómics y personajes, efectos visuales y edición de fotografía.

Cada año, desde 2017, han realizado un tour por distintas universidades de América Latina, donde artistas reconocidos como: Aaron Blaise (Rey León, La Bella y la Bestia, Pocahontas), Dan Katcher (Game of Thrones) y Mike Thompson (Marvel: Black Panther), presentan clases a los estudiantes y hablan de su experiencia y procesos con herramientas de Wacom.

Este año tuvieron que planear una dinámica distinta para que el evento se presentara a los estudiantes. Formando así el e-Fest 2020 Wacom Academy, un evento en línea, completamente gratuito con más de 60 horas de contenido, dando oportunidad a que estudiantes interesados de otros países también tuvieran acceso a las pláticas con diferentes artistas.



(De izquierda a derecha) Ilustraciones para WacomAtrévete hechas por @bydigu, @leodelsabio, @dandan\_gula, @inhuumi, @cuartitochill en Instagram

Agenda e-Fest 2020 Horarios de artistas invitados el 4 de septiembre. academy.wacom.com

**VIERNES**

**Septiembre 4**

**Mikeila Borgia**  
11:00am (CDMX) | [Detalles](#)

[Ve la grabación](#)

---

**Guilherme Bandeira**  
12:00pm (CDMX) | [Detalles](#)

[Ve la grabación](#)

---

**Nicolás Chacín**  
1:00pm (CDMX) | [Detalles](#)

[Ve la grabación](#)

### E-FEST 2020 WACOM ACADEMY

Para su cuarta edición, se organizó un evento virtual de 4 días donde 30 artistas reconocidos mundialmente, platicaron sobre temas específicos a su carrera o también trabajaron en vivo creando piezas o ilustraciones para explicar su proceso al momento de trabajar con los programas y herramientas.

Las conferencias duraron aproximadamente una hora y media, contando con momentos para que los estudiantes presentes en la sesión pudieran hacer preguntas o mostrar trabajos de su portafolio para recibir retroalimentación de los artistas.

La edición reunió a más de 50,000 asistentes, de 20 países, registrados en las conferencias y 120 portafolios de alumnos de diferentes universidades para ser revisados por los profesionales y generar reconocimiento de la comunidad

Cumpliendo así el objetivo de Wacom Academy, que busca llegar a artistas aspirantes que quieran aprender nuevas técnicas y generar un espacio donde puedan acercarse al mundo laboral de esta increíble práctica a través de pláticas con los artistas más importantes que comparten con ellos la misma pasión por el arte y la animación.

### ARTISTAS INVITADOS

En esta edición se presentaron artistas destacados de diferentes partes del mundo como Argentina, Chile, Colombia, Perú, Estados Unidos, Guatemala, Inglaterra y México.

Reunieron a artistas reconocidos de Disney, Pixar, Marvel y DC como: Grant Alexander, de Pixar por diseño de personajes; Armand Serrano, que ha trabajado con efectos visuales en Disney; Hugo Blendl, que participó en la animación de Rick and Morty; Mike Sandoval, artista digital que participó en proyectos para Corona Capital y Foo Fighters; y Daniel Bel, escultor digital en Sideshow Collectibles.

## WEBINARS

El evento presentó las conferencias a través de Zoom, desde la mañana hasta la media tarde, donde los artistas contaron con una hora y media aproximadamente para compartir una charla o presentación con los estudiantes. Te presentamos un resumen de algunos webinars de esta edición:

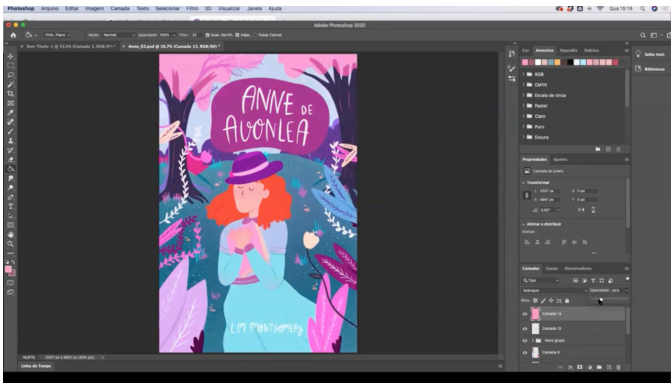


### LILA CRUZ

La conferencia empezó con la artista, presentándose y demostrando su trabajo de ilustración editorial para portadas de libros. Su plática fue muy útil para los estudiantes ya que hizo una demostración con la tablet de Wacom en el proceso de sus ilustraciones, aportando tips y técnicas mientras compartía su pantalla para que pudieran ver lo que estaba haciendo.

También habló de la importancia de estar familiarizados con materiales reales como acuarela, para poder trabajar más fácil con las tabletas gráficas y los pinceles.

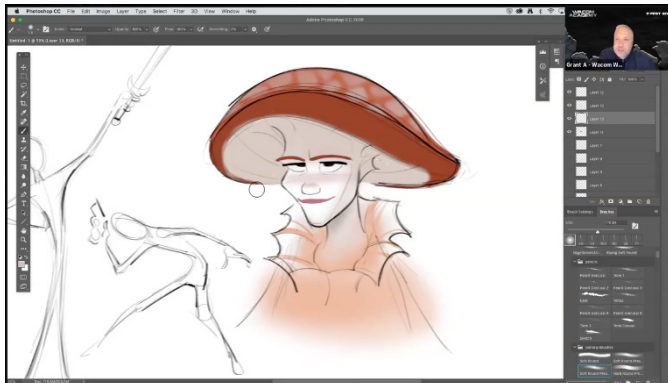
Hubo un momento donde revisó trabajos de los estudiantes y les ayudó a mejorar sus piezas demostrando las técnicas y referencias para que pudieran lograrlo.



### GRANT ALEXANDER

Grant empezó presentando su trabajo en Pixar, en el cual estuvo por 12 años, formando parte de producciones como Cars 2, Onward, Soul y Coco.

Esta plática informó a los estudiantes de los procesos que se llegan a tener en Pixar, y cómo trabajó los backgrounds de Coco. También platicó sobre el diseño de personajes, haciendo una demostración de su proceso, mientras respondía preguntas sobre su carrera y experiencias en todo su trayecto artístico.



## ¡MIRA TODAS LAS CONFERENCIAS!

Puedes visitar la página de Wacom Academy, [academy.wacom.com](http://academy.wacom.com) para disfrutar de los webinars de todos los invitados, accesibles para todo público.

**Guilherme Bandeira**  
Caricaturista

Conoce al artista ➔

Artistas Invitados Ba

**Webinars** Captura de pantalla de las sesiones de Lila, Grant, Gretel y Hugo. Reproducidas en la página de Wacom Academy.

## #WACOMATRÉVETE

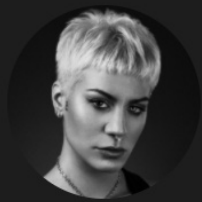
Además de las conferencias y demostraciones de nuevos productos de Wacom, se organizaron concursos con algunos artistas y el concurso principal “#WacomAtrévete”.

La convocatoria empezó a finales de agosto cerrando el 11 de septiembre para anunciar a los ganadores una semana después. Sin embargo, debido a la gran respuesta de los aspirantes, recibiendo 2000 piezas por calificar, la fecha de la premiación se cambió para el 23 de septiembre donde los ganadores se nombraron en la cuenta oficial de WACOM en instagram.

Dentro de los jueces para decidir a los ganadores, estaban los mismos artistas invitados al evento: Gretel Lusky, Mike Sandoval, Mikeila Borgia, Nicolás Chacín, Mr. Phillip y Linda Platas. Calificando a los artistas por la ejecución de la idea, presentación, la historia, sin dejar a un lado el nivel de originalidad y técnica.

El concurso estaba dirigido a artistas amateurs exclusivamente, ya que su objetivo principal era descubrir el talento emergente e impulsar a nuevos artistas a mostrar su trabajo con la comunidad sin importar qué tipo de arte usan para expresarse, ya fuera, digital, analógico, fotografía o animación.





**Mikeila Borgia**  
Artista conceptual / fotografía  
y retoque

Conoce al artista >



**Armand Serrano**  
Desarrollo visual y diseño  
de producción

Conoce al artista >



**Jarl Midelfort**  
Animador 3D / Rigger

Conoce al artista >



**Félix Hernández**  
Fotógrafo, artista digital  
y miniaturista

Conoce al artista >



**Jvdas Berra**  
Fotógrafo de moda y bellas  
artes

Conoce al artista >

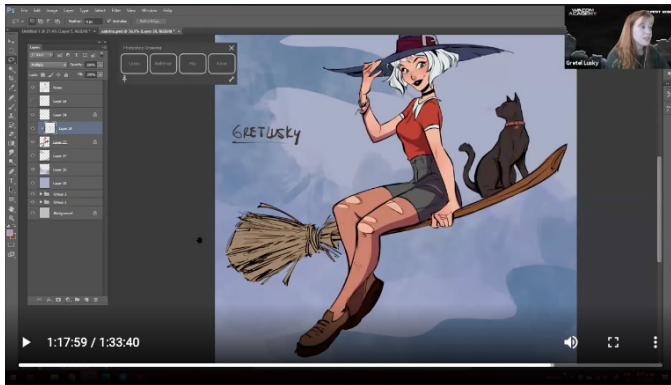
...ner de academy.wacom.com



### GRETEL LUSKY

La artista empezó con una pequeña introducción de su trabajo y carrera. Para la conferencia presentó su proceso desde cero para crear una ilustración.

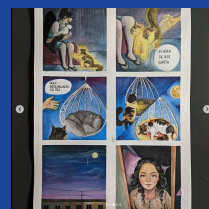
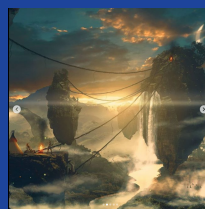
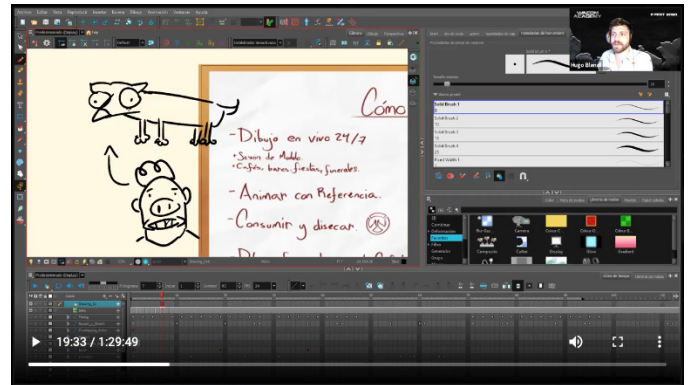
Explicó paso por paso todo lo que hace desde los ajustes del archivo en Photoshop hasta detalles de la paleta de color que utilizaría. Mientras trabajaba en la ilustración, respondió preguntas sobre el proceso de sus bocetos, las herramientas que más usa en la aplicación, entre otras.



### HUGO BLENDL

Su plática empezó con un agradecimiento a WACOM por la oportunidad de trabajar con la comunidad artística y sus viajes con la marca para dar charlas y clases de animación 2D y 3D, para mejorar la industria de esta rama en Latinoamérica.

Habló sobre su carrera en Netflix y proyectos con Universal. Sobre su proceso, técnicas y tips para mejorar. La plática fue muy divertida ya que mientras iba contando un poco de su historia, estaba animando pequeñas ilustraciones que acompañaban lo que decía. Además de la plática, preparó unos ejercicios para presentarles a los estudiantes y les explicaba herramientas del programa mientras animaba.



**Ganadores de WacomAtrévete** Captura de pantalla de @wacom en instagram.