

LatAm
cinema★com
SUPLEMENTO ESPECIAL, MAI 2024



IBERIA MEDIA

NEXT

A
ANI
MA
ÇÃO
QUE
ESTÁ
POR VIR

IBER MEDIA NEXT

ibermedianext.com

@ibermedianext @IbermediaNext @ibermedia-next

O que é o IBERMEDIA NEXT?

Uma linha de ajuda pioneira do Programa IBERMEDIA destinada a **promover a aplicação de novas tecnologias no domínio da animação** digital e dos conteúdos audiovisuais com uma elevada percentagem de animação.

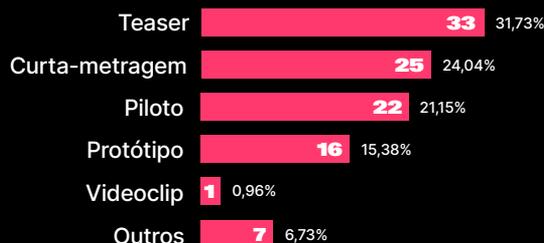
A aplicação de novas tecnologias no domínio da animação digital e dos conteúdos audiovisuais com uma elevada percentagem de animação. As bolsas IBERMEDIA NEXT, financiadas com fundos europeus NEXT GENERATION EU, foram concebidas para **impulsionar o sector da animação e para conectar empresas e profissionais ibero-americanos**.

Bolsas de até 150.000 euros e um programa de formação, consultoria e promoção.

Edição 2023/24

104 projectos recebidos no total

Segmentação por formato



Segmentação por modalidade

Modalidade A

Pelo menos uma empresa latino-americana independente

59 56,73%

Modalidade B

Pelo menos dois ou mais profissionais latino-americanos

26 25%

Modalidade C

Uma empresa/pessoa latino-americana com propriedade maioritária de PI

12 11,54%

Modalidade D

Outra empresa espanhola, italiana ou portuguesa

7 6,73%

Projectos benéficos

de Espanha, Portugal e Itália, em co-desenvolvimento com países da região latino-americana.

14
projectos
seleccionados

Portugal 2
Itália 2
Espanha 10



Países envolvidos nos projectos seleccionados

Argentina Cuba
Bolívia Equador
Colômbia Guatemala
Chile México
Brasil Peru



IBERMEDIA NEXT PLAZA

ibermedianextplaza.com

A plataforma online de dinamização e matchmaking **promove a colaboração entre empresas e profissionais** dos países membros do Programa Ibermedia.

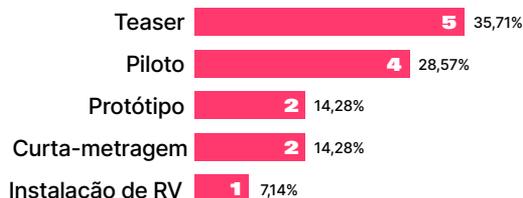
Utilizadores

630

Ficheiros activos

334

Tipo de formato



Tecnologias utilizadas

Tecnologias que impulsionam o software de fonte aberta e a criação de novas ferramentas:

- Código aberto
- Tecnologias disruptivas

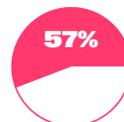
Tecnologia de videojogos, motores de renderização em tempo real, IA generativa, LLM (Large Language Model), VR/AR/XR ou fotogrametria, entre outras...

Igualdade de género

As mulheres profissionais desempenham um papel de liderança em projectos de animação que combinam novas tecnologias com consciência social.



Directoras



Directoras de animação



Directoras de arte

Projectos seleccionados



Descubra o talento da Iberoamérica através desta chamada inovadora. Todos os detalhes no site!

ibermedianext.com

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



IBER MEDIA NEXT CRIANDO AS BASES PARA A ANIMAÇÃO DO FUTURO

Em maio de 2023, o Programa IBERMEDIA lançou o IBERMEDIA NEXT, uma nova linha de apoio criada para incentivar o codesenvolvimento de processos inovadores na área da animação. Concebida em diálogo com o setor, uma aposta de tais características tinha que ser disruptiva desde suas origens. Por Marta García.

A concepção do **IBERMEDIA NEXT** remonta ao processo que os **Prêmios Quirino** vinham realizando em conjunto com as associações de animação da região ibero-americana desde 2018, uma trajetória que já tinha dado frutos para o setor, como a criação de apoios específicos para o desenvolvimento da animação no **Programa IBERMEDIA**. José Luis Farias, o então diretor e atual produtor executivo dos Prêmios Quirino, identificou um fator catalisador que surgiu a partir das múltiplas reuniões, mas que em um primeiro momento fracassou: “Identificamos algo que nos unia a todas e todos: o curta-metragem como um instrumento para o codesenvolvimento e para iniciar relações entre criadores e produtoras de ambos os lados do Oceano. Diante disso, decidimos propor uma nova linha

de apoios à IBERMEDIA e, embora esse projeto não tenha continuado, ele foi a semente do IBERMEDIA NEXT”, diz Farias, que, com o objetivo de promover os laços regionais, em 2022 fundou **La Liga Iberoamericana de la Animación**, juntamente com o evento mexicano Pixelatl e o argentino Animation! Ventana Sur.

A visão e a vontade política de Beatriz Navas, então diretora geral do **Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA)**, foram a força motriz. “Os apoios surgiram do compromisso do ICAA com seus parceiros do IBERMEDIA, em um momento em que a Espanha, por meio de Navas, ocupava a Presidência do Programa”, diz Víctor Herrerueta, Coordenador da Unidade Técnica do Programa. Em julho



1

Prêmios Quirino
(Tenerife, maio de 2023)



3

Next Lab Generation
(Madri, fevereiro de 2023)



2

MIFA
(Annecy, junho de 2023)

de 2020, a União Europeia aprovou um subsídio temporário de recuperação pós-pandemia chamado **NextGenerationEU**, de 750 milhões de euros, que visava impulsionar o investimento nos países para alcançar uma “recuperação sustentável e resiliente que promova as prioridades climáticas e digitais da UE”. Dentro desse contexto, o programa **Espanha, Hub Audiovisual** de Europa foi aprovado com o objetivo de impulsionar o setor “a partir de uma perspectiva ampla e inclusiva, por meio da internacionalização, da promoção da inovação e da melhoria da regulamentação”. Foi nesse contexto que 3,3 milhões de euros foram destinados aos apoios do IBERMEDIA NEXT. “Foi graças a uma conjunção de vontades que o ICAA decidiu aplicar parte dos recursos para potencializar a animação e as novas tecnologias e, após adaptar nosso projeto original, as peças começaram a se encaixar.”, diz Farias.

Ignasi Camós, atual diretor geral do ICAA, ressalta a relação de proximidade com o setor no processo de criação do que ele define como “uma linha de apoio verdadeiramente inovadora”: “As associações de animação reivindicavam a possibilidade de investir em novas tecnologias para melhorar seus processos de trabalho e resultados, e foi com a chegada dos fundos

européus NextGeneration, que o ICAA decidiu investir no desenvolvimento de produções de animação digital no âmbito ibero-americano. Nesse contexto, a parceria mais importante foi construída com a Liga Ibero-Americana de Animação”, afirma Camós.

Em um primeiro momento, foram analisados diversos subsídios existentes na Austrália e no Reino Unido voltados ao apoio em Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação, mas não foi encontrado nenhum semelhante ao que estávamos procurando. “Foi um árduo processo de concepção do subsídio até conseguirmos alinhar os interesses da Comissão Europeia com as particularidades de um programa tão rico e heterogêneo como o IBERMEDIA. Finalmente, encontramos interesses em comum que deram forma a essa nova linha de apoio”, diz Herrueruela, que, além de destacar “o conhecimento específico do setor e a consultoria contínua da Liga Ibero-Americana de Animação”, enfatiza a participação das autoridades dos diferentes institutos de cinema dos países membros do Programa. “A Espanha assumiu a liderança desta convocação porque proporciona o financiamento, mas sempre em consenso e de comum acordo com o restante dos representantes”, destaca Camós.

Pixelatl
(Guadalajara,
setembro
de 2023)



5

**Animation!
Ventana Sur**
(Buenos Aires,
novembro de
2023)



7

4



**Italian Ani-
mation Days**
(Cagliari,
outubro de
2023)

6



**Next Genera-
tion Lab**
(Madri,
fevereiro de
2024)



“Ibero-América é um território orgânico para a coprodução, no qual temos espaço para codesenvolver, mas também para distribuir as obras”.

Ignasi Camós, diretor geral do ICAA.

Entrevista completa com Ignasi Camós (espanhol)



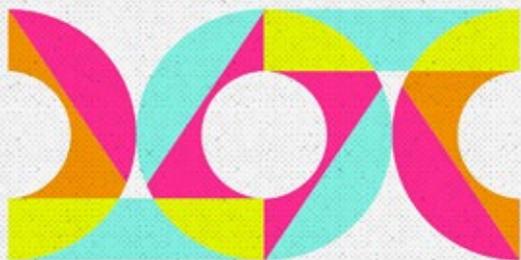
A CONVOCATÓRIA: UM DESAFIO POR SI SÓ

Em maio de 2023, no marco dos Prêmios Quirino, foi lançada a convocatória para projetos de animação digital ou com uma alta porcentagem de animação que utilizassem novas tecnologias. Pela primeira vez, IBERMEDIA abriu uma chamada para o desenvolvimento de formatos de curta duração ou experimentações, como pilotos, *teasers* e protótipos. Ao mesmo tempo, o IBERMEDIA NEXT expandiu o conceito de coprodução, valorizando a propriedade intelectual. Os projetos deviam ser desenvolvidos majoritariamente por uma empresa espanhola, italiana ou portuguesa em coprodução com um dos países latino-americanos integrantes do Programa Ibero-Americano, seja com empresas de produção, pessoas físicas que desempenhassem cargos de autor (direção, roteiro, direção de arte, direção de animação) ou que fossem proprietárias de uma obra que pudesse ser adaptada. “O espírito do apoio era inovar inclusive no modo em que as produtoras se relacionam e como o conhecimento é compartilhado, dando lugar a uma nova era em que a colaboração é fundamental”, ressalta Farias.

A argentina Silvina Cornillon, coordenadora do **Animation! Ventana Sur** e membro do La Liga Iberoamericana, destaca a essência integradora como uma grande oportunidade para a anima-

ção latino-americana: “Estes apoios propõem um estímulo 360º. Quer dizer, eles favorecem a geração de um maior número de parcerias de coprodução, além de priorizarem a inovação, contemplarem a capacitação de seus participantes e incentivarem o compromisso de compartilhar os desenvolvimentos tecnológicos e criativos aplicados nos projetos com toda a comunidade da animação”, destaca. O IBERMEDIA NEXT propõe não apenas uma contribuição financeira de até 150.000 euros por projeto, mas também consultorias personalizadas de capacitação e divulgação. “Criamos um apoio que procura adotar uma visão holística para que os projetos sejam fortalecidos em todas as áreas, algumas não tão óbvias, como as áreas jurídicas ou de coprodução, que muitas vezes são negligenciadas. Também abordaremos os processos de roteiro, investimento, pesquisa, desenvolvimento e inovação”, diz o produtor dos Quirino. Na mesma linha, Raciél del Toro, recém-nomeado Presidente do IBERMEDIA e diretor do Centro de Produção Cinematográfica de Costa Rica, ressalta: “O impacto do IBERMEDIA NEXT é multiplicador, pois não só está diretamente ligado à produção, mas também repercute na criação de capacidades profissionais por meio de seu programa de formação e na posterior democratização do conhecimento adquirido pelos beneficiários durante o desenvolvimento de seus projetos”.

SPANISH



KALEIDOSCOPE

A Tapestry of
Unveiled Diversity

NEW SPANISH ANIMATION

ANNECY 2024



www.spanish-kaleidoscope.es

[@cineicob](#) [@cineICAA](#) [@cine.icob](#) [/cineicob](#)



“O processo de concepção do subsídio foi árduo até conseguirmos alinhar os interesses da Comissão Europeia com as particularidades do Programa IBERMEDIA”.

Víctor Herreruella, Coord. da Unidade Técnica do IBERMEDIA

Entrevista completa com Víctor Herreruella (espanhol)



A divulgação dos subsídios também se revelou um desafio por si só: “Em nenhum momento perdemos de vista o desafio de comunicação que estávamos enfrentando: por ser uma linha de apoios totalmente inovadora, ela incorpora elementos diferentes àqueles que os produtores e produtoras estão acostumados a ver nas linhas

tradicionais do IBERMEDIA”, diz Herreruella. Para superar o desafio, eles trabalharam lado a lado com os institutos de cinema e associações de animação, que divulgaram a convocação de propostas em todos os territórios. Em paralelo, com o objetivo de facilitar o encontro, foi criada a **IBERMEDIA NEXT PLAZA**, uma plataforma gratuita para profissionais ibero-americanos, que recebeu mais de 600 inscrições.

No dia 21 de agosto, três meses após sua abertura, a convocatória foi encerrada com uma grande participação: 104 projetos com integrantes de 15 dos 22 países do IBERMEDIA. Da totalidade de projetos, 71 vieram da Espanha, 22 da Itália e 11 de Portugal. As parcerias minoritárias foram realizadas com profissionais e empresas da Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Cuba, República Dominicana, Equador, Guatemala, México, Panamá e Peru. 93 projetos foram pré-selecionados. “O setor correspondeu e superou todas as nossas expectativas. Foram apresentados projetos muito inovadores do ponto de vista tecnológico, mas também do ponto de vista social e empresarial”, resume Farias.

A SELEÇÃO E O PROCESSO

Uma comissão de avaliação e consultoria composta pelo português Luís Belerique (Artista-Chefe da Tequila Works), a argentina Rosario Carlino (CEO da OSA Estudio, professora de animação na ENERC e na Universidade Blas Pascal), o espanhol Raúl García (animador, diretor, produtor e professor de cinema, membro da Academia de Hollywood e da Academia Espanhola de Artes e Ciências Cinematográficas), a peruana Aïda del Solar (Professora da Gobelins L'École de L'image - Paris e Diretora de Arte e Criação do CNAM-ENJMIN - Angoulême) e a venezuelana Alejandra Luzardo (Manage Innovation - Creative Economy & Public Policy BID) foi a responsável pela escolha dos projetos que foram anunciados no final de novembro do ano passado no âmbito do Animation! Ventana Sur.

Foram selecionados quatorze projetos da Espanha, Itália e Portugal para codesenvolvimento com produtoras e estúdios da Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Cuba, Equador,

Guatemala, México e Peru. Herreruela chama a atenção para a diversidade dos trabalhos: “Temos projetos que atendem a uma ampla gama de públicos, desde séries pré-escolares e juvenis que usam a IA como ferramenta de pesquisa criativa, até projetos de RV para adultos que abordam questões como as consequências da violência ou reformulam mitos como o Inferno de Dante, aproveitando o potencial interativo das novas tecnologias para levar o audiovisual até os museus”, ressalta.

O processo de formação e consultoria teve início em janeiro de 2024 e será concluído em junho de 2025, com a apresentação dos projetos no MIFA Annecy. O programa consiste em sete capacitações que serão ministradas online, com algumas exceções presenciais. “As capacitações e a equipe de especialistas foram projetadas especificamente para os líderes dos projetos contemplados e vão desde consultorias de roteiro, investimento e distribuição até capacitações mais específicas sobre aspectos legais de coproduções e tópicos relacionados à inovação e tecnologia, como a obtenção de fundos de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação”, explica Herreruela. Ao mesmo tempo, cada projeto tem um fundo para investir em serviços de consultoria que considerem necessários.

O primeiro encontro de formação foi realizado no final de fevereiro no **Next Lab Generation**, o laboratório de inovação promovido pelo próprio Farias e sua equipe desde 2020. Na ocasião, os projetos receberam capacitação específica em Blender e Grease Pencil, ferramentas de código aberto utilizadas na maioria dos projetos escolhidos. Farias, que também é diretor do Next Lab, avalia o encontro: “Foi muito positivo. Principalmente pelo fato de que, gradativamente, está se formando um grupo, uma comunidade. De fato este primeiro encontro foi fundamental porque era voltado para as áreas de tecnologia e inovação. É aqui onde é muito importante compartilhar conhecimentos. Estamos trabalhando na vanguarda e, como muitas vezes não existem caminhos traçados, cabe a nós traçá-los juntos”, afirma. Além do intercâmbio entre projetos, surgiram colaborações



“O impacto do IBERMEDIA NEXT é multiplicador porque incide também na criação de novas capacidades profissionais”.
Raciél del Toro, presidente do IBERMEDIA.

externas: ao final do evento, profissionais e empresas do Next Lab se envolveram em projetos do IBERMEDIA NEXT e vice-versa.

Em relação às etapas de promoção e *networking*, está prevista a participação de pelo menos um representante de cada projeto em atividades específicas nos eventos da Liga Ibero-Americana de Animação, com credenciamento, hospedagem e despesas de viagem pagas. “Essas ações fazem parte de uma estratégia para incentivar o desenvolvimento posterior



“Estamos trabalhando na vanguarda e, como muitas vezes não existem caminhos traçados, cabe a nós traçá-los juntos”.

José Luis Farias, produtor executivo dos Prêmios Quirino.

Entrevista completa com José Luis Farias (espanhol)



de sua PI (Propriedade Intelectual) e ampliar o alcance dos projetos a médio e longo prazo”, explica Herrerueta. A parada seguinte acontecerá nos Prêmios Quirino, proporcionando um encontro entre os parceiros de cada projeto de ambos os lados do Atlântico, que terá continuidade no Pixelatl, em setembro, e no Animation! Ventana Sur, em novembro, onde cada projeto terá reuniões personalizadas com profissionais da indústria.

O IMPACTO E O FUTURO

O IBERMEDIA NEXT foi concebido como um programa piloto de desenvolvimento e ainda é muito cedo para visualizar resultados concretos. Mas os benefícios a nível coletivo já são visíveis. O mexicano José Iñesta, diretor do festival **Pixelatl**, identifica claramente o impacto causado nos estúdios latino-americanos: “As

subvenções do IBERMEDIA NEXT obrigam os estúdios latino-americanos a aprender, a coproduzir e a incorporar tecnologias em seu processo de produção. Esses valores representam o futuro da animação em geral. O caminho da coprodução representa a oportunidade de colaborar em uma diversidade de escalas com vários países visando enriquecer as histórias e garantir uma distribuição mais ampla, enquanto a apropriação tecnológica permitirá que os conteúdos audiovisuais sejam realizados de forma mais eficiente e rápida”.

O diretor geral do ICAA menciona também o impacto positivo do IBERMEDIA NEXT na animação espanhola: “Vem se destacando em festivais e prêmios de reconhecido prestígio internacional, é um bom momento para continuar crescendo. Nesse sentido, Ibero-América é um



“Estes apoios propõem um incentivo de 360°”.

Silvana Cornillon, coordenadora do Animation! Ventana Sur.



“Os apoios exigem que os estúdios latino-americanos aprendam a coproduzir e a incorporar recursos tecnológicos em seu processo de produção”.

José Iñesta, diretor do Pixelatl.

território orgânico para a coprodução, no qual temos espaço para codesenvolver, mas também para distribuir as obras. A rede que está sendo gerada em torno desse apoio vai dar frutos muito positivos nos próximos anos”, afirma. Com relação a uma possível segunda edição, Camós se mostra cauteloso: “No momento, temos que ser prudentes a respeito disso. O que podemos afirmar é a vontade de todos os envolvidos na continuidade do programa e no trabalho para torná-lo possível. Sem dúvida, foi um sucesso

e faremos tudo o que estiver ao nosso alcance para continuar apoiando o projeto”, ressalta.

Farias defende a importância da continuação do programa de fomento: “Acredito que uma parte muito importante para a sua continuidade é que o próprio setor o reivindique como um instrumento fundamental para o futuro da animação em nossa região. Muitas associações já estão fazendo lobby para que isso aconteça e acho que outro ponto muito importante será a evolução dos 14 projetos contemplados. É nesse momento que será possível observar a real utilidade e o efeito transformador. Durante o processo, ficou demonstrado que as coisas podem ser feitas de forma diferente. Ao mesmo tempo, acredito que temos que ser proativos e procurar parceiros que possam garantir que esses subsídios continuem e se fortaleçam”, conclui. Quando perguntado sobre uma possível segunda edição, Herrerueta comenta que “Desde o início do projeto, estamos trabalhando em diferentes linhas de ação para tornar possíveis novas convocatórias do IBERMEDIA NEXT. Espero que possamos dar boas notícias em breve e que possamos continuar impulsionando esse setor tão estratégico com ajudas inovadoras”.

O próprio processo e a arquitetura do IBERMEDIA NEXT podem impactar os incentivos públicos voltados ao fomento das diferentes entidades governamentais e até mesmo do Programa IBERMEDIA. A coordenadora do Animation! enfatiza as tecnologias disruptivas e os softwares de código aberto: “São aspectos que podem inspirar outros programas de apoio a nível nacional ou regional. Ao incorporar essas práticas, os programas podem catalisar o desenvolvimento tecnológico e promover a inovação e a competitividade no mercado, beneficiando inclusive uma ampla gama de profissionais e empresas. Por outro lado, Iñesta destaca os benefícios dos formatos de demonstração: “Com a produção desses conteúdos, é possível medir os eventuais impactos que as obras terão sobre o público e, ao mesmo tempo, será mais fácil obter recursos dos institutos de cinema de cada país para viabilizar a produção completa de uma série ou de um longa-metragem. Del Toro fala na

mesma direção: “Esses são formatos que, com um capital inicial, podem levar à consolidação de projetos mais ambiciosos que permitam a expansão da propriedade intelectual”.

Herreruela chama a atenção para alguns elementos técnicos que podem servir como diretriz para outros apoios. Além da elegibilidade de formatos curtos ou com fins demonstrativos, o Coordenador da Unidade Técnica ressalta a padronização das inscrições por meio de um dossiê que facilita a análise dos projetos, e destaca a iniciativa IBERMEDIA NEXT PLAZA: “É um marco, pois o próprio Programa disponibiliza diretamente ao seu público uma ferramenta simples, segura e gratuita para a busca de parceiros para o codesenvolvimento de futuras coproduções”. No entanto, demonstra cautela:

“Caberá ao Conselho Intergovernamental do Programa IBERMEDIA analisar os aspectos inovadores desta convocatória em função de seus resultados, e sua possível adaptação às linhas clássicas do Programa”. Quando questionado sobre a possibilidade de incorporar inovações nesse sentido, o Presidente do IBERMEDIA olha para o futuro: “A longo prazo, deveríamos começar a imaginar que as audiências consomem conteúdo audiovisual de múltiplas formas e em diversos formatos, e que novas narrativas, multimídia e transmídia, bem como projetos interativos e de realidade virtual estão ganhando destaque”, aponta, e sugere onde considera estar o objetivo a curto prazo: “O mais urgente é que o Programa comece a incorporar mecanismos efetivos de incentivo à distribuição, exibição e difusão de obras da região ibero-americana”.



LatAm cinema é o mais importante portal de imprensa especializada na indústria de cinema latino-americana. Destinado a profissionais do setor e ao público em geral, nosso site, newsletters, revistas online e redes sociais oferecem informações relevantes e atualizadas para descobrir, promover e financiar novos projetos e negócios.

Criada em 2007 com sede em Montevidéu, nosso time de colaboradores é formado por insiders da indústria de diferentes países da região.

www.latamcinema.com



Subscrever a nossa newsletter semanal em www.latamcinema.com/suscribase

*LatAm cinema e-magazine.
SUPLEMENTO ESPECIAL IBERMEDIA NEXT
Maio de 2024*

Os conteúdos desta publicação foram produzidos de forma independente pela LatAm cinema com a colaboração do Programa IBERMEDIA e do ICAA.

Editor: Gerardo Michelin (gerardo@latamcinema.com)

Redação: Marta García.

Edição e revisão de texto: Mariana Mendizábal.

Tradução ao português: Joseph Specker Nys.

Design: venado - www.venadoweb.com

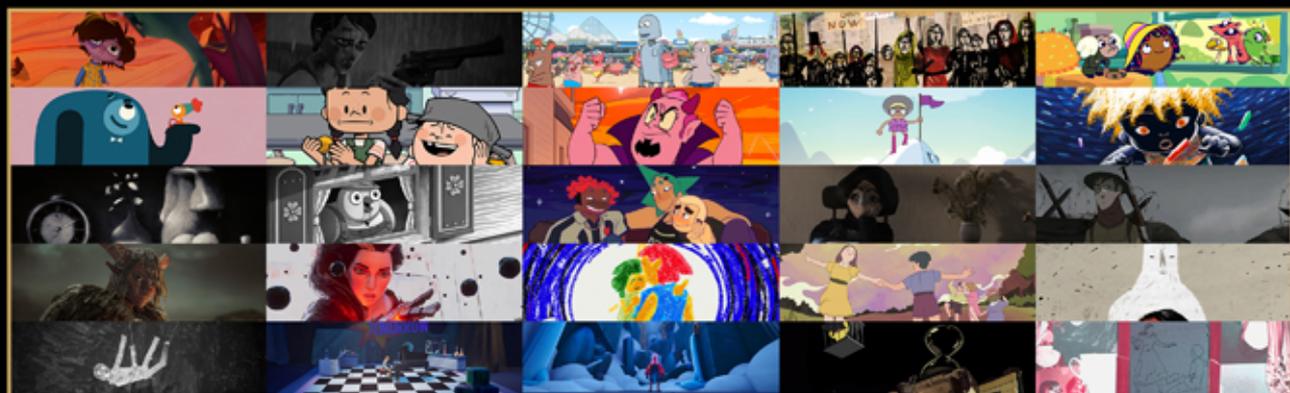
Agradecimentos: Jara Ayucar, Bea Bartolomé, Gabriel Bonilla, César Cabral, Claudia Jara Rodríguez y Henar Ortega Hortigüela.



Prémios Quirino
de Animação
Ibero-Americana

Premios Quirino
de la Animación
Iberoamericana

7ª edición, del 9 al 11 de mayo de 2024
San Cristóbal de La Laguna, Tenerife



Gala de entrega de premios 11 de mayo
Gala de entrega de prémios 11 de maio

¡Conoce a los finalistas!
Conheça os finalistas!

[Patrocinadores principales]

[Patrocinador oficial]



tenerife!
film commission



EXCMO. AYUNTAMIENTO DE
SAN CRISTÓBAL DE
LA LAGUNA



CULTURA
LA LAGUNA

[Patrocinadores oro]



Funded by the
European Union
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



ICEX
Cooperación
Internacional
y Comercio



INSTITUTO DE LA LAGUNA
INSTITUTO DE LA LAGUNA



#Spain
AVSHub

[Patrocinador plata]

[Instituciones colaboradoras]



FESTIVAL DE MÁLAGA
MAFIZ

QUEBRANDO O TETO DE VIDRO

Dentre os elementos inovadores, destaca-se também a alta participação de mulheres em cargos de direção entre os projetos inscritos. As medidas afirmativas implementadas desde a chamada de projetos deram seus frutos, já que dos 104 projetos enviados, 43% eram dirigidos por mulheres, enquanto 57% das funções de direção de animação correspondiam a mulheres e 71% a diretoras de arte. Entre os 14 selecionados, 5 serão dirigidos por mulheres e 3 serão codirigidos por uma mulher.

As normas do IBERMEDIA NEXT concederam pontuação extra a projetos

dirigidos e roteirizados por mulheres, com diretoras de animação e diretoras de arte. De acordo com dados do **Libro Blanco de la Animación Iberoamericana** publicado pelos Prêmios Quirino em 2022, apenas 22% dos projetos inscritos nos Prêmios Quirino nas primeiras quatro edições foram realizados por mulheres. “Sabemos que ainda há muitos tetos de vidro a serem quebrados, mas esses números positivos, sem dúvida, nos dão energia para continuar trabalhando na mesma direção”, diz Camós. As regras da convocação também visavam integrar comunidades sub-representadas por meio de pontuação extra.

APOSTAS TECNOLÓGICAS

“As necessidades dos projetos em termos de tecnologia são muito diversas, e essa é a beleza e a complexidade, pois temos que garantir que cada um deles receba o suporte de que se precisa”, diz José Luis Farias. Um dos elementos quase comuns em todos os projetos é a intenção de usar ferramentas de código aberto, como o Blender ou o Grease Pencil, aplicadas aos processos de pré-produção e produção dos projetos.

Outra particularidade dos 14 projetos selecionados é que muitos deles se propõem a compartilhar gratuitamente as ferramentas desenvolvidas ao longo

do programa com a comunidade de animação ibero-americana. “Esse é um dos impactos mais interessantes, pois além de ajudar a desenvolver projetos mais consistentes, há um retorno real para toda a indústria de animação ibero-americana”, diz Farias. Além disso, vários dos projetos planejam incorporar tecnologias disruptivas em diferentes processos criativos e de produção, como mecanismos de renderização em tempo real, fotogrametria, tecnologia de videogames ou inteligência artificial. Neste caso, a reflexão ética está incluída em seu uso vinculado a histórias reais.



AMBASSADE
DE FRANCE
EN ARGENTINE

INSTITUT
FRANÇAIS

ANNÉCY
FESTIVAL

ANIMATION!

VENTANA SUR

Animation! es el espacio exclusivo para la animación en el Mercado Ventana Sur.

Sumate para conectar con expertos internacionales y colegas de la región,
explorar las últimas tendencias y crear alianzas estratégicas.

¡Te esperamos!



CÁNDIDA FORESTA

Formato: Série

Direção: Bernardita Ojeda e Sandra Varela Quiñoa

Produtora: [Antaruxa](#) / [Pájaro](#) / Estudios ICAIC

Técnica: 2D-3D



IBER MEDIA NEXT

A PRIMEIRA GERAÇÃO EM CARTAS COLECIONÁVEIS



EL ORIGEN DE LA EXPERIENCIA

Formato: Longa-metragem

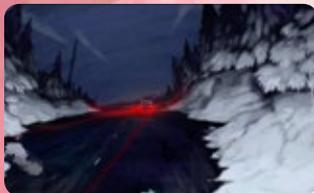
Direção: Pedro Esteban González "Zulu"

Produtora: [Cornelius Films](#) / [Hampa](#)

Studio / [La Corriente del Golfo](#)

Técnica: 2D, Cutout, Stop-Motion,

3D + VR



EL RASTRO DE TU SANGRE EN LA NIEVE

Formato: Longa-metragem

Direção: Gonzalo García Barcha e Elías Nahmías

Produtora: [Hampa Studio](#) / Cine

Tornado / Midralgar

Técnica: 2D-3D



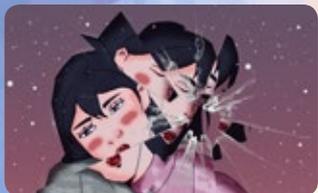
IL VIAGGIO DI GUAMAN

Formato: Série

Direção: Caterina de Mata

Produtora: [L&C](#) / [Desfase Films](#) / Producen Bolivia

Técnica: 2D-3D + Live-action



SOPHIA (SOFÍA)

Formato: Curta-metragem + Longa-metragem

Direção: Anna Saura

Produtora: [Atlántika Films](#) / Rudo Company / Ambiro

Técnica: Animação 2D + Live-action



TIERRA MILAGROSA

Formato: Longa-metragem

Direção: Alberto Rodríguez Collía

Produtora: [BAP Animation Studios](#) / Efecto Concordia / [Anarquía Visual](#)

Técnica: Rotoscopia e grafite sobre papel



TITÁN TOFU

Formato: Série

Direção: María Luquero

Produtora: [UniKo](#) / [Abano Producciones](#) / [Matte CG](#)

Técnica: 2D-3D





Pré-escolar - Infantil



Jovem



Jovem adulto - Adulto



Curta-metragem



Instalação



Longa-metragem



RV



Série



CITTÀ DOLENTE. THE MIRROR

Formato: Série + VR

Direção: Francesco Forti e Massimo Ottoni

Produtora: [Ibrido Studio](#) / [Ojo Raro](#)

Técnica: 2D, 3D, *Stop-Motion*, pintura



LO OSCURO DEL FUEGO

Formato: Série + RV

Direção: Amir Galván Cerveza e Mitzi Vanessa Arreola

Produtora: [REM Experience](#) / [Polar Studio](#) / [Spandafilms](#)

Técnica: 2D-3D + IA + *Live-action* (minissérie), RV + RA (projeto museográfico)



LÚCIDO

Formato: Série + RV

Direção: Vier Nev, Bruno Simões, Amir Admoni, Fabito Richter, Julián Sánchez, Rikke Planeta, Philip Piaget e Maria L. Lo Presti

Produtora: [COLA Animation](#) / [Studio Kimchi](#) / [Delirium XR](#) / [Dinamita Animación](#) / [Ouros Animation](#) / [Robin Studio](#)

Técnica: 3D



PINK NOISE

Formato: Série

Direção: María Ruisánchez e Álvaro León Rodríguez

Produtora: [LaMola Studio](#) / [Pájaro](#)

Técnica: *Cutout*



UN VIAJE PELIGROSO. LA HISTORIA DE PEPI

Formato: Instalação

Direção: Lucija Stojević

Produtora: [Noon Films](#)

Técnica: 2D-3D + IA



URKE

Formato: Série

Direção: Aitor Herrero

Produtora: [Bígaro Films](#) / [Aupa Studio](#) / [Sísmica Studio](#)

Técnica: 2D-3D



VIGILADOS. LA PRISIÓN DE KOIRA

Formato: Curta-metragem

Direção: Diego Guzmán e Gianpierre Yovera

Produtora: [Tourmalet Films](#) / [Apus Estudio](#) / [Pudoctopus Entertainment](#)

Técnica: 2D-3D



 Pixelatl **GUADALAJARA**

FESTIVAL

animación - videojuegos - cómic

3 AL 7 DE SEPTIEMBRE 2024

CONFERENCIAS + CINE + TALLERES + SHOWROOM DE VIDEOJUEGOS
SESIONES DE DIBUJO + EXPOSICIONES + NETWORKING

ideaTOON²⁴

CONCURSO DE IDEAS PARA SERIES O PELÍCULAS ANIMADAS

CONCURSO DE CÓMICS DE AUTORES EMERGENTES

**SECUENCI
ARTE**

**Pixel
Arts**

CONCURSO DE CUENTO INFANTIL ILUSTRADO

CONCURSO DE CORTO ANIMADO

Pixelatl

chine|o
2024

CONVOCATORIASPIXELATL.COM

#VENCETUSMIEDOS



WWW.ELFESTIVAL.MX

A julgar pelos 14 projetos selecionados pelo IBERMEDIA NEXT, o futuro da animação ibero-americana é promissor. Todos eles propõem inovações - tanto em nível técnico e narrativo, quanto nos processos de produção - com o potencial de revolucionar as metodologias e produções de animação que atualmente conhecemos na região.

A animação da Espanha, Itália, Portugal, Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Cuba, Equador, Guatemala, México e Peru está presente na seleção da primeira edição dessa linha de fomento. Os projetos selecionados incluem longas-metragens, séries, curtas-metragens e outros formatos além de experiências de realidade virtual (RV) voltadas para o público infantil e jovem, alguns com perfil educativo e cultural, projetados para serem exibidos em museus e espaços culturais, enquanto outros propõem novas experiências narrativas para o público adulto.

PROJETO A PROJETO

Em termos de tendências, destaca-se a forte aposta no código aberto por meio de programas como Krita e Blender; a proposta de diferentes modalidades de RV, bem como o uso de mecanismos de renderização em tempo real, uma técnica típica do setor de videogames. Outra tendência identificável é o uso de tecnologias disruptivas, como IA generativa para rotoscopia e estética, captura de movimentos para layout ou fotogrametria.

A maioria dos projetos selecionados são teasers e pilotos, seguidos por curtas-metragens, protótipos, instalações de RV e outras experiências de RV. Para concluir, vale a pena destacar a porcentagem de mulheres em cargos de responsabilidade: 43% dos projetos são liderados por mulheres, 57% têm uma diretora de animação e 71% têm uma diretora de arte.

Convidamos vocês a conhecer a animação ibero-americana que está por vir, projeto a projeto. M.G.



CÁNDIDA FORESTA

DIREÇÃO: BERNARDITA OJEDA E SANDRA VARELA QUIÑOY.
ANTARUXA (ESPANHA), PÁJARO (CHILE), ESTÚDIOS ICAIC (CUBA).
PILOTO DA SÉRIE DE ANIMAÇÃO “DIOSAS” (13 X 7’). PÚBLICO-ALVO: JOVENS 16+.

A produtora chilena Pájaro (“Kocorocó”, “Petit”, “#binarygendernorm”) e os históricos estúdios de animação cubanos ICAIC (“Vampiros em Havana”) uniram forças com a Antaruxa - um estúdio de animação galego com filmes como “Another Day of Life” e “Valentina”, e séries como “Momonsters” - para criar “Cándida Foresta”. Esse é o episódio piloto de “Diosas” (Deusas), uma série de aventuras voltada para o público jovem com mais de 16 anos, com uma sólida dupla de diretoras, a chilena Bernardita Ojeda (“Petit”, “Hostal Morrison”) e a espanhola Sandra Varela Quiñoy, que deu um salto como diretora depois de várias experiências em funções técnicas, artísticas e narrativas.

Com uma estética artesanal baseada no trabalho da artista galega Perrilla (Talía García), “Cándida Foresta” transforma aquarelas em ambientes 2D e 3D, integrando diferentes técnicas, como animação digital, ilustração em paralaxe, VFX, renderização não realista e composição. Ainda que o objetivo seja buscar um resultado artístico diferenciado sem que a pátina das ferramentas usadas seja percebida, “nossa ideia é disponibilizar ao público uma das ferramentas que tornará isso possível: um sistema facial avançado que consegue uma integração perfeita entre ambas técnicas (3D e 2D) para obter uma aparência visual uniforme”, conta o estúdio Antaruxa.

O acordo de coprodução busca incrementar o processo de desenvolvimento com os pontos fortes dos diferentes estúdios. Antaruxa irá utilizar o conhecimento adquirido em seus últimos projetos na área de design em termos de renderização ilustrativa e não fotorrealista, ampliado e aprimorado pela capacidade narrativa e artística da Pájaro e pelo conhecimento de animação tradicional dos Estúdios ICAIC.

SINOPSE Uma pane inesperada obriga uma família a parar o carro. Enquanto esperam por ajuda, algo chama a atenção de Cándida, uma menina de 11 anos de idade que, em sua ânsia de descobrir algo que viu, se perde na floresta. Desesperada, ela encontra ajuda, mas não a ajuda que esperava. Cándida embarca em uma jornada sem volta rumo ao seu destino: tornar-se uma Deusa.

“O fato de um único frame poder ser a marca registrada de um projeto é o resultado da escolha da originalidade do trabalho de Perrilla. Fugir dos cânones artísticos normalmente utilizados na animação é outro ponto que buscamos, assim como decidir que a narrativa deveria se basear na animação em paralaxe mais clássica. Também achamos que a busca por uma abordagem feminina de temas atuais, como a importância da natureza e dos sentimentos, fará dessa obra algo belo e com caráter”. Bernardita Ojeda e Sandra Varela Quiñoy, diretoras.

PONTOS FORTES *“Por um lado, pretendemos criar uma equipe e uma obra com uma visão feminista para que, pouco a pouco, mais mulheres se destaquem. Por outro lado, há uma motivação real de projetar um fluxo de trabalho em que qualquer estilo de ilustração possa ser facilmente adaptado a baixo custo. Essa ajuda é a oportunidade de desenvolver um sistema que facilite isso por meio de código aberto, o qual os artistas e/ou estúdios com menos recursos possam utilizar gratuitamente para melhorar suas obras”. Joaquín Alme, supervisor de CG na produtora Antaruxa.*

DESAFIOS *“Alcançar o que nos propusemos em termos de cronograma e orçamento; uma obra de qualidade que agrade... sem mais, o que não é pouca coisa”. Joaquín Alme, supervisor de CG na produtora Antaruxa.*



CITTÀ DOLENTE. THE MIRROR

DIREÇÃO: FRANCESCO FORTI E MASSIMO OTTONI.
IBRIDO STUDIO (ITÁLIA), OJO RARO (ARGENTINA).
PILOTO DA SÉRIE DE REALIDADE VIRTUAL "CITTÀ DOLENTE" (10'X7').
PÚBLICO-ALVO: JOVENS E JOVENS-ADULTOS.

Uma descida ao inferno de Dante com detalhes de culturas indígenas por meio da criação em RV: assim é "Città Dolente. The Mirror", o piloto da série desenvolvida pelo estúdio italiano Ibrido em conjunto com o estúdio argentino Ojo Raro. Voltado para o público jovem e adulto, o projeto busca fazer experiências em níveis técnicos e tecnológicos para oferecer uma experiência 360º ao usuário. Em termos estéticos, o projeto pretende misturar diferentes técnicas de animação (2D, 3D, *stop-motion*) renovadas por meio de fotogrametria, buscando o realismo e um efeito artesanal e manual.

Desde sua criação em Turim, em 2016, a Ibrido tem explorado a animação em diferentes formatos e técnicas, como a série "Tufo", que estreou em Annecy em 2023. Atualmente, o estúdio está trabalhando em seu primeiro longa-metragem, o filme antológico "Dark Horses".

Já o estúdio argentino Ojo Raro tem uma longa trajetória no campo da animação autoral, incluindo os premiados curtas-metragens "O emprego" e "Padre" e, mais recentemente, "Carne de Deus", que desde sua estreia em Mar del Plata, em 2022, foi selecionado em diversos festivais internacionais e indicado aos Annie Awards. Com uma tendência artística voltada para o monstruoso e o estranho, o estúdio está trabalhando atualmente na produção de "Santa sombra" - uma série dirigida por Paula Boffo baseada em uma graphic novel de sua autoria - e "Luz mala".

A equipe do filme é formada por profissionais de longa trajetória de ambos os territórios. Sob a produção executiva do italiano Federico Turani, Boffo escreverá o roteiro piloto juntamente com Ottoni, enquanto a direção de arte ficará a cargo da dupla formada pelo italiano Forti e pelo argentino Gervasio Canda. A direção de animação é de responsabilidade da artista e animadora argentina Fernanda Bermejo e a direção técnica é de responsabilidade do italiano David Calvet.

SINOPSE Adentrando em uma floresta escura, o jogador segue uma voz misteriosa, iniciando sua jornada interior. Guiado por Virgílio, ele navega pelos círculos do Inferno, encontrando representações do orgulho moderno: um juiz, um influenciador, um magnata e um artista. Cada um compartilha sua história, levantando dilemas morais. A jornada culmina quando o jogador se confronta com um espelho e julga a si mesmo.

"A Divina Comédia' de Dante é uma obra que permanece atual e universal até os dias de hoje. Principalmente, a abordagem experimental de Dante que é moderna, a vivacidade das imagens que evoca e a construção de um mundo articulado e coerente. Nosso trabalho é inspirado na Comédia, explorando uma nova linguagem, a do nosso tempo, cujo potencial técnico e expressivo está em constante desenvolvimento e cujas fronteiras ainda estão para ser exploradas". Francesco Forti, Massimo Ottoni, diretores.

PONTOS FORTES "A possibilidade de transformar/adaptar uma história em uma experiência multis sensorial que desafia os conceitos da moralidade, apresentando diferentes cosmovisões e incluindo culturas nativas de diferentes países. Partindo de uma grande obra literária, "A Divina Comédia", e incorporando conceitos de comunidades do México, Colômbia, Equador, Peru e Argentina". Gervasio Canda, Ojo Raro.

DESAFIOS "O projeto é um desafio em todos os sentidos: a narrativa combina visões eurocêntricas do submundo com as perspectivas indígenas em uma jornada em primeira pessoa; a "locomoção na escala do ambiente" permite que os usuários explorem o inferno com seus próprios pés, traduzindo os passos do mundo real em movimentos virtuais; finalmente, o desafio de combinar diferentes técnicas, fazendo-as funcionar sem problemas". Federico Turani, Ibrido Studio.



EL ORIGEN DE LA EXPERIENCIA

DIREÇÃO: PEDRO ESTEBAN GONZÁLEZ "ZULU".
LA CORRIENTE DEL GOLFO (MÉXICO), HAMPA STUDIO (ESPANHA), CORNELIUS FILMS (ESPANHA).
LONGAMETRAGEM. PÚBLICO-ALVO: JOVENS E ADULTOS.

"El origen de la experiencia" é um projeto de longa-metragem mexicano-espanhol que combina animação 2D, cut out, stop motion e 3D para construir o filme biográfico de um neurocientista mexicano que, após ter contato com o famoso xamã Pachita, desapareceu sem deixar vestígios em 1994. Trata-se de uma aventura fantástica que propõe diferentes níveis de inovação, incluindo o uso de IA treinada pela própria produção para criar cenários e espaços oníricos. Além disso, o projeto usará a realidade virtual para a criação das maquetes 3D na pré-produção e o *software* Deep Fake para acentuar a expressividade dos bonecos e explorar a ferramenta dos keyframes.

O animador, roteirista, designer de som e músico mexicano Pedro Esteban González "Zulu" está à frente do projeto, que será seu primeiro longa-metragem como diretor após vários curtas de animação. A equipe inclui Rita Basulto como diretora de arte, Gael García Bernal no papel principal, Mayreni como diretora de animação, Dariela Lodlow como diretora de fotografia e Leonardo Heiblum na trilha musical.

Sobre o desenho de produção, ele é composto pela produtora mexicana La Corriente del Golfo ("Chicuarotes", "Todo va a estar bien", "Cassandra") e pelas produtoras espanholas Cornelius Films ("Mironins", "Negu Hurbilak") e Hampa Studio ("Buñuel no Labirinto das Tartarugas", "Memórias de um homem de pijamas"). Na Espanha, será realizada a animação 2D, cut out e 3D, enquanto o stop motion será desenvolvido no México, em parceria com El Taller del Chucho e a produtora mexicana-espanhola The 42 Film. O objetivo é somar uma coprodução com a França ou a Bélgica para consolidar o plano financeiro.

SINOPSE Em 1978, Jacobo Grinberg, um jovem e brilhante neurocientista, presencia uma cirurgia realizada por Pachita, o famoso xamã que opera em um estado de transe. A experiência o força a questionar tudo, desde suas crenças até a própria realidade. Sua vida e sua pesquisa se entrelaçam em uma espiral que termina em 8 de dezembro de 1994, quando ele desaparece sem deixar rastros.

"A força dessa história está na busca incessante de Jacobo pela verdade, sem se importar com o que aconteça. E o que é apresentado a ele é que a realidade desmorona diante de seus olhos. Sinto que o mito que envolve sua vida e seu desaparecimento são o pretexto perfeito para falar sobre a criação de realidades e, no processo, analisar nossa necessidade de ídolos, gurus, teorias da conspiração e pensamento mágico em geral". Pedro Esteban González "Zulu", diretor.

PONTOS FORTES "O filme apresenta um encontro de pontos de vista entre a ciência e o misticismo e, nessa convergência, aborda uma questão existencial e filosófica que envolve todos nós: o que é a realidade? Da forma como é narrado, o filme busca atingir o grande público, sendo em parte um thriller e ao mesmo tempo uma aventura. E o fato de ser baseado em eventos reais confere um aspecto de autenticidade e credibilidade à história que fica na fronteira entre o documentário e a ficção. O uso de técnicas mistas também é pensado em nível orçamentário: embora seja um filme predominantemente em stop motion, a mistura de técnicas como cut out e 2D reduz o custo de produção e o torna muito mais viável". Magalí Rocha, produtora de La Corriente del Golfo.

DESAFIOS "Acreditamos na tecnologia como uma ferramenta estética que amplia nossas possibilidades de ilustrar ideias, que no caso de 'The Origin of Experience' são muito complexas de ilustrar, por exemplo, a matriz espaço-tempo. Mas também sabemos que uma das principais dificuldades na realização de longas-metragens de animação, especialmente filmes de autor com técnicas artesanais como este, é a consolidação do financiamento, por isso acreditamos que a sistematização dos processos por meio de novas tecnologias ajudará muito a tornar projetos como o nosso cada vez mais realizáveis!". Magalí Rocha, produtora La Corriente del Golfo.



EL RASTRO DE TU SANGRE EN LA NIEVE

DIREÇÃO: GONZALO GARCÍA BARCHA E ELÍAS NAHMÍAS.
HAMPA STUDIO (ESPAHA), CINE TORNADO (MÉXICO), MIDRALGAR (FRANÇA).
LONGAMETRAGEM. PÚBLICO-ALVO: JOVENS E JOVENS-ADULTOS.

Baseado na história homônima de Gabriel García Márquez, “El rastro de tu sangre en la nieve” é um projeto de longa-metragem codirigido por dois mexicanos que conheceram muito bem o escritor colombiano: Gonzalo García Barcha, seu filho, e Elías Nahmías, seu amigo, ambos diretores estreantes, mas com longas carreiras nas artes visuais e no cinema. Eles são acompanhados por uma sólida equipe de animação: a colombiana Silvia Pietrov como diretora de animação, o francês radicado no México Simón Gerbaud como diretor de arte, e os artistas espanhóis Almudena Redondo e Pakoto na concepção artística. Por outro lado, o colombiano Franco Lolli está assessorando García Barcha e Nahmías na elaboração do roteiro.

O projeto se apresenta como um longa-metragem de animação 2D que utiliza o Blender para explorar, por um lado, o uso de IA nos processos de pré-produção, mas também como uma ferramenta de suporte posterior para “rotoscopia poses ou segmentos de animação relevantes para a produção”. Além disso, a equipe propõe o uso de fotogrametria por meio de drone e código aberto para as cenas externas das cidades representadas (Cartagena, Paris e Madri).

O desenho de produção é composto pela já histórica produtora de animação valenciana Hampa - com prêmios em Annecy, EFA e Goya Awards -, a produtora mexicana Cine Tornado - fundada por García Barcha em 2016 - e a francesa Midralgar (“Os Demônios do meu Avô”, “A Fantástica Viagem de Marona”). De acordo com a produtora Magalí Rocha, o objetivo é incluir a Colômbia, “porque sabemos da importância de ter esse país no projeto, a começar pelo fato de que o autor da história é colombiano, e que metade do filme se passa em Cartagena das Índias, portanto metade do elenco será colombiano”.

SINOPSE Dois jovens colombianos, Nena e Billy, viajam para a Europa em sua lua de mel. Em uma viagem de carro de Madri a Paris, a vida de Nena é abalada após ela espetar o dedo em uma rosa. Depois que Nena é internada no hospital, Billy se perde em uma cidade estrangeira e em um muro de burocracia. Nessa jornada de autodescoberta, ele será dominado pela falta de sentido de sua tragédia e pelos segredos de um passado desconhecido, até descobrir a morte de Nena. Um drama psicológico ambientado na década de 1970, que nos convida a nos questionarmos sobre o amor, a masculinidade e o luto.

“Como contemporâneos de Billy Sánchez, nosso protagonista, reconhecemos que nossa educação sentimental, que transcorreu no século XX, compartilhou, em seus momentos mais baixos, a experiência estéril do patriarcado primitivo retratado no conto. Acreditamos que estamos agora em um momento incomparável da história para expor e denunciar, e para ampliar com bom humor, com a linguagem única oferecida pela animação, os mecanismos dos homens em suas relações com as mulheres. Se este projeto puder ilustrar e talvez alertar nesse sentido, acho que teremos alcançado nosso objetivo”. Gonzalo García Barcha, Elías Nahmías, diretores.

PONTOS FORTES *“Esta é a primeira vez que um conto de García Márquez é adaptado para a animação. No atual contexto de transformação radical de paradigmas e crenças, revisitar a literatura do século passado nos permitirá discutir questões como amor romântico, masculinidades e códigos sociais estabelecidos e assimilados. Trabalhar com animação, experimentando por meio dela, tanto em termos estéticos quanto tecnológicos, contribuirá para essa discussão da narrativa ao incentivar elementos visuais de deformação e distorção da imagem”.* Magalí Rocha, produtora.

DESAFIOS *“O principal desafio deste filme é fazer uma adaptação de um autor tão renomado, além de trazer para o longa-metragem o que na literatura é um conto. Reconhecendo esse desafio, nós, as produtoras envolvidas, sabemos que temos que nos esforçar muito no processo de escrita do roteiro. Atualmente, estamos trabalhando em uma nova versão do roteiro com o roteirista e romancista Mateo García Elizondo, que tem como base as consultorias de Franco Lolli. O segundo desafio é consolidar o financiamento, mas para isso estabelecemos coproduções em desenvolvimento com países europeus, com os quais esperamos continuar trabalhando na produção”.* Magalí Rocha, produtora.



IL VIAGGIO DI GUAMAN

DIREÇÃO: CATERINA DE MATA.

L&C (ITÁLIA), DESFASE FILMS (PERU), PRODUCEN BOLIVIA (BOLÍVIA).
SÉRIE DOCUMENTAL EDUCATIVA (6X24'). PÚBLICO-ALVO: INFANTIL 8+.

“Il viaggio di Guaman” é apresentado como o teaser de uma série de documentários para crianças produzida pela italiana L&C, a peruana Desfase Films e a boliviana Producen Bolivia. O projeto propõe uma viagem às culturas incas pelas mãos da artista visual equatoriana Rosy Revelo que, seguindo os passos do histórico cronista e indigenista quíchua Guamán Poma, nos guiará em uma viagem pelo Lago Titicaca, pela Ilha do Sol, pelo Vale Sagrado e por Machu Picchu.

Com o objetivo de educar e interagir, “Il viaggio di Guaman” integra filmagens de *live-action* com materiais ecologicamente sustentáveis, animações em CGI (2D e 3D) a partir de desenhos e mapas históricos, e artistas contemporâneos da América do Sul e da Itália usando software de código aberto (Blender). Planeja-se usar IA nas imagens captadas para alcançar o estilo visual desejado. Usando uma linguagem simples e intuitiva, a série será transmitida em ambientes culturais, como museus e escolas, propondo a interação do público dentro do espaço animado.

A diretora italiana Caterina de Mata, tem ampla experiência em direção de animação voltada ao público infantil (“Spaghetti Western in the Water”, “Incredibile!”, “Giù dal nido”, “Come foglie al vento”). A equipe é formada pelo italiano Bernardo Carboni, responsável pelo roteiro junto com a diretora, o diretor de fotografia Tenmy Johan Carrasco Monzón, nascido em Cusco (responsável pela fotografia de “Raíz” e “Heroínas”, ambos estreados em Berlim 2024) e o diretor de animação boliviano Waldo Iván Castro.

Com sede em Roma, o estúdio de animação L&C está encarregado do projeto em coprodução com a Desfase, sediada em Cusco (“Río Verde. El tiempo de los Yakurunas”, “Raíz”) e a empresa boliviana Producen Bolivia, responsável pela organização do Bolivia Lab.

SINOPSE Em Cusco, Peru, a famosa figura histórica Guamán Poma volta à vida e abandona o quadro que desenhou há mais de 500 anos. Incrédulo e desconcertado, Guamán entra no mundo atual e faz uma nova jornada: não mais de Cusco para Lima, mas de Cusco para as partes menos poluídas do Império Inca, onde ele cresceu. O objetivo da viagem é entender como e por que a América do Sul mudou nos últimos 500 anos.

“No século XVI, Guamán Poma tentou mudar o mundo com um livro; hoje, a televisão aumenta a conscientização sobre questões socioculturais no contexto sul-americano contemporâneo e explora a história e os assuntos atuais dos povos indígenas. Guamán Poma traz à tona tradições, costumes e idiomas; ele lida com questões relacionadas à colonização e ao lento processo de descolonização, e tenta se orientar na sociedade atual, com todas as suas contradições. Por meio de seus olhos, vivenciamos a dor, a nostalgia, a busca por uma identidade, a importância das tradições, a curiosidade pelo novo e a esperança”. Caterina de Mata, diretora.

PONTOS FORTES “É uma história que combina animação e realidade para trazer esta versão da história de Felipe Guamán Poma de Ayala, um cronista de ascendência indígena da época do vice-reinado, em sua conexão com a visão andina da época. O projeto combina o período do vice-reinado e o presente para atingir um público familiar”. Diego Sarmiento, Desfase Films.

“O ponto forte do projeto são as ilustrações de Guamán Poma de Ayala, um indígena quíchua que reflete, por meio delas, a outra face da conquista, aquela vivida pelos povos originários, e a enorme sabedoria dos ancestrais. Assim, as ilustrações de Guamán Poma são o pretexto para articular a visão do que aconteceu naquele período de miscigenação, repressão, exigências legais e direitos humanos, transformados em uma linguagem visual política e historiográfica”. Viviana Saavedra del Castillo, Producen Bolivia.

DESAFIOS “A ambição de propor um projeto que narre de forma simples uma das páginas mais dramáticas da história e da atualidade. A combinação desses aspectos em um produto que mantenha, ao mesmo tempo, a surpresa, o fascínio e até mesmo a contemplação da aventura ao longo da jornada é um dos objetivos mais intimamente relacionados à amplitude do público e à exploração de linguagens narrativas mistas”. Caterina de Mata, L&C.



LO OSCURO DEL FUEGO

DIREÇÃO: AMIR GALVÁN CERVEZA E MITZI VANESSA ARREOLA.
REM EXPERIENCE (ESPAÑA), POLAR STUDIO (MÉXICO), SPANDAFILMS (MÉXICO).
MINISSÉRIE HÍBRIDA DE ANIMAÇÃO DOCUMENTAL (4X50'). PÚBLICO-ALVO: ADOLESCENTES E ADULTOS.

“Lo oscuro del fuego” é apresentado como uma minissérie documental animada de gênero híbrido (animação, *live-action* e material de arquivo) que busca gerar uma experiência interativa e imersiva em relação a um tema de forte transcendência social: a violência provocada pelos cartéis no México. À frente do projeto, que nesta primeira fase consistirá em um teste conceitual de 5 minutos, está a dupla de cineastas mexicanos: Amir Galván Cerveza e Mitzi Vanessa Arreola, que codirigiram o longa-metragem de ficção “A 4ª companhia”.

A equipe se propõe a realizar o projeto por meio da hibridização de animação 3D e 2D com IA e *live-action*. O projeto foi concebido como um trabalho transmídia que envolve, por um lado, um espaço imersivo e museográfico por meio de realidade virtual e um aplicativo de realidade aumentada e, por outro, uma plataforma on-line. Dessa forma, a ideia é convidar o público a aprender e questionar a história por meio de sua própria experiência.

A estrutura de produção é composta pelas produtoras mexicanas Polar Studio (“La noria”, “Jaulas” e “Zimbo”, entre outros) e pela Spandafilms (“A 4ª companhia”), juntamente com a espanhola REM Experience, especializada em experiências imersivas e no desenvolvimento de videogames educativos.

SINOPSE No dia 4 de novembro de 2019, perto da fronteira entre o México e os Estados Unidos, uma estrada serpenteia pelas montanhas no meio do nada. De repente, o nada se transforma em um enxame de tiros do cartel conhecido como “La Línea”, que mata três mães e seis filhos, deixando órfãos e feridos. A minissérie documental acompanha as vidas que se cruzaram no fatídico dia do massacre de Bavispe: vítimas, perpetradores e representantes da justiça em um país onde ela parece inacessível.

“A violência desencadeada pelos cartéis mexicanos há muito tempo ultrapassou as fronteiras e mergulhou o país em uma crise que a sociedade precisa enfrentar de mãos dadas com o governo. A partir de nossas respectivas trincheiras, acreditamos que podemos nos aprofundar no caso mexicano além das narrativas tradicionais que lidam com histórias de tráfico de drogas, e propomos analisar cuidadosamente um evento como o massacre de Bavispe e também fornecer uma plataforma para a reflexão e o cultivo das qualidades mais positivas da mente humana, como compaixão, empatia e altruísmo”. Amir Galván Cerveza e Mitzi Vanessa Arreola, diretores.

PONTOS FORTES *“A inovação tecnológica que estamos propondo emprega a RV e a IA para criar uma experiência única e imersiva de conteúdos com uma verdadeira abordagem transmídia que demonstre como essas tecnologias podem transformar a narrativa, permitindo que os espectadores vivenciem diretamente a história e suas emoções. Por outro lado, coloca a tecnologia a serviço de causas relevantes para aproximar os jovens da conversa, além de oferecer uma plataforma que incentiva o diálogo e a ação em direção a uma mudança significativa, incentivada pela possibilidade de aumentar a conscientização social sobre a questão da violência”.* Andreu Florit Moll, CEO da REM Experience.

DESAFIOS *“A associação e a integração de tecnologias de ponta que estão revolucionando o setor para alcançar um resultado inovador é um grande desafio. Com relação ao aspecto social, o desafio é obter um impacto da experiência de RV que leve à ação e à conscientização social, com a abordagem mais respeitosa possível da narrativa de uma tragédia. Por fim, a coordenação eficaz das equipes em vários processos, das três empresas envolvidas e dos recursos disponíveis para garantir que todas as ações resultem em um desenvolvimento preciso, fluido e bem-sucedido”.* Andreu Florit Moll, CEO da REM Experience.



LÚCIDO

DIREÇÃO: VIER NEV, BRUNO SIMÕES, AMIR ADMONI, FABITO RICHTER, JULIÁN SÁNCHEZ, RIKKE PLANETA, PHILIP PIAGET E MARIA L. LO PRESTI.
COLA ANIMATION (PORTUGAL), STUDIO KIMCHI (ESPANHA), DELIRIUM XR (BRASIL), DINAMITA ANIMACIÓN (COLÔMBIA), OUROS (DINAMARCA), ROBIN STUDIO (ITÁLIA).
ANTOLOGIA DE EXPERIÊNCIAS EM REALIDADE VIRTUAL. PÚBLICO-ALVO: JOVENS E ADULTOS.

Uma antologia de experiências em realidade virtual sobre os sonhos: é assim que se apresenta “Lúcido”, um projeto multilateral liderado pela COLA Animation de Portugal em coprodução com a Delirium RV do Brasil, a Dinamita Animación da Colômbia, o Studio Kimchi da Espanha, a Ouros Animation da Dinamarca e o Robin Studio da Itália. A equipe propõe que cada um dos estúdios envolvidos realize um episódio completo, desde a escrita até o desenvolvimento visual, gerando uma antologia de seis capítulos com narrativas e estilos visuais distintos, com dois pontos em comum: o mundo dos sonhos e o forte viés autoral.

Essa antologia convidará cada espectador a mergulhar em um universo de sonhos interativo. Com esse objetivo, o potencial narrativo da realidade virtual (Full VR) será explorado com imagens visualmente ambíguas que produzem no público uma percepção multi-estável, de modo que ele possa alternar entre duas leituras diferentes da imagem. Tecnologias como Tilt Brush e MédiuM serão utilizadas para criar os protótipos e “pintar” um universo próprio por meio do Blender para a animação e do Unity para a interatividade.

Em fase de pré-produção, o projeto conta com um teste conceitual do episódio piloto realizado com o apoio financeiro do Instituto do Cinema e do Audiovisual de Portugal; com o apoio do IBERMEDIA NEXT, o objetivo é finalizá-lo e desenvolver os testes conceituais dos outros cinco. A equipe de produção demonstra solvência, tanto em animação quanto em RV. Sua filmografia inclui trabalhos premiados e indicados internacionalmente, como os curtas-metragens “O peculiar crime do estranho Sr. Jacinto”, “Ice Merchants”, “La muñeca de Kafka”, “Reverie” e “Out of Character”; os longas-metragens “Memórias de um homem de pijamas” e “Buñuel no labirinto das tartarugas” e as experiências de RV “Linear”, “Timing” e “Lavrynthos”.

SINOPSE Uma antologia de histórias interativas em realidade virtual em que a exploração do mundo dos sonhos é utilizada para abordar diferentes faces da experiência humana. O espectador encarna os diferentes protagonistas de cada episódio, interagindo e voando por universos oníricos. No primeiro episódio, o espectador interpreta Gil, que, após acordar de um pesadelo, descobre que pode aprender a controlar seus sonhos comendo um composto orgânico criado por seu namorado. Juntos, eles mergulham em sonhos estranhos e descobrem que os piores sonhos são aqueles dos quais não queremos acordar.

“Geralmente existe algum tipo de limite que restringe a obra de arte. A realidade virtual contrasta com outros meios de expressão artística por sua aparente ausência de limitações. As bordas da folha de papel são substituídas por um espaço infinito à mercê da vontade e da imaginação do autor. Essa liberdade criativa introduz uma questão que é ao mesmo tempo inspiradora e intimidadora: que universo você cria quando pode criar qualquer mundo? Optamos por mundos impossíveis. Vemos na tecnologia de RV a possibilidade de convidar a outra pessoa a navegar em ambientes que, de outro modo, ficaríamos confinados ao espaço mental. Com esse projeto, queremos levar o espectador para dentro dos sonhos lúcidos e usá-los para levantar questões interessantes sobre a maneira como tentamos transformar as situações angustiantes que nos cercam”. Vier Nev, diretor do piloto e diretor técnico da antologia, COLA Animation.

PONTOS FORTES *“Um dos pontos fortes do projeto é a integração das visões artísticas que ele propõe. Apostar em uma antologia cujo tema são os sonhos é ótimo, mas ainda mais que cada episódio seja realizado a partir de diferenças geográficas, sociais e culturais, por meio da RV. É uma excelente combinação; estou muito animado para ver o resultado”.* Julián Sánchez, Dinamita Animación.

DESAFIOS *“A maior dificuldade do projeto é também o que o torna tão empolgante e atraente para nós. É o primeiro projeto de RV produzido pela COLA Animation e é um projeto muito ousado, tanto do ponto de vista estético como técnico e em termos de desenho de coprodução. Não poderíamos estar mais satisfeitos com os parceiros que encontramos para implementar esta ideia tão complexa”.* Susana M. António, COLA Animation.



PINK NOISE

DIREÇÃO: MARÍA RUISÁNCHEZ E ÁLVARO LEÓN RODRÍGUEZ.
LAMOLA STUDIO (ESPAÑA), PÁJARO (CHILE).
SÉRIE DE ANIMAÇÃO (26X22'). PÚBLICO-ALVO: JOVENS ADULTOS.

“Pink Noise” é um projeto de série espanhola-chilena em que um grupo de grandes mulheres, formado por Marie Curie, Frida Kahlo e Mary Field, entre outras, lidera uma revolução em um mundo distópico governado por gatos antropófagos. Um projeto satírico de animação 2D e cut out que busca valorizar os referentes femininos, por meio das metodologias estéticas e narrativas do *collage*.

Em termos de inovação, a Pink Noise está desenvolvendo, juntamente com a *Pipeline Pro*, uma ferramenta de decupagem de roteiros para automatizar tarefas mecânicas e, assim, agilizar a produção. Também está procurando criar um algoritmo de obediência artificial para desenvolver ferramentas que evitem a padronização da narrativa, fornecendo recursos extras para a criação de roteiros e *storyboards*.

A direção da série é liderada por uma dupla multifacetada com uma longa trajetória no mundo audiovisual. María Ruisánchez trabalhou como roteirista em diversas produções, incluindo a série animada “Groovy, the Martian” e o longa-metragem “IXTAB: Evil Legacy”. Álvaro León Rodríguez dirigiu o premiado curta-metragem de animação mista “La niña que tenía una sola oreja” e a sequência de animação 2D do longa-metragem em stop motion “O Apóstolo”, entre outras obras.

A produção é liderada pela LaMola Studio, uma produtora espanhola que, em seus 25 anos de existência, desenvolveu uma sólida experiência em diversidade narrativa e hibridização de técnicas. O Pájaro é o parceiro chileno, uma produtora com experiência em coprodução com Argentina, Colômbia e Espanha, e com trabalhos premiados internacionalmente, como a série “Petit” e o curta-metragem “#NormaDeGéneroBinaria: niñas”.

SINOPSE Um desvairado grupo de mulheres históricas formado pela radioativa Marie Curie, a impiedosa pirata Ching Shih, a nobre carteira postal Mary Field, a criativa Frida Kahlo e a cabeça guilhotinada de Olympe de Gouges reaparecem em um mundo distópico governado por gatos antropófagos e se organizam para combatê-los na clandestinidade da *deep web* enquanto se adaptam a esse novo mundo digital que consideram tão estranho e surpreendente, mas do qual rapidamente se afeiçoam.

“O projeto nasceu da necessidade real de seus criadores de terem referências femininas para contar às suas filhas pequenas sobre o mundo. Pouco sabemos sobre as grandes mulheres da história. Com o ‘Pink Noise’, queremos que essas mulheres ocupem um lugar em nosso imaginário coletivo, que sejam parte ativa da cultura pop. E pretendemos fazer isso por meio do humor. Sem moralismos nem personagens femininos bons e exemplares, mas sim com personagens reais, com suas contradições e suas manias, às vezes boas e às vezes ruins. Queremos que a série seja para todos, independentemente do gênero, porque acreditamos que, como Gloria Steinem corretamente aponta, o humor é uma arma de construção em massa”. María Ruisánchez y Álvaro León Rodríguez, diretores.

PONTOS FORTES *“Da minha perspectiva, os aspectos mais destacados de ‘Pink Noise’ estão em seu compromisso absoluto com a sátira, uma abordagem raramente vista em produções animadas em nossa região. É refrescante estar envolvido em uma série voltada para um público adulto que nos convida a explorar as complexidades da condição humana contemporânea. Além disso, estou entusiasmado com a abordagem gráfica adotada, que, por meio de uma mise-en-scène caótica e com vários estilos, complementa e amplifica a narrativa”.* Cristián Freire, produtor executivo Pájaro.

DESAFIOS *“Inovar no design do formato e explorar novas metodologias de trabalho que ofereçam às equipes recursos tecnológicos avançados para expandir o processo criativo. Além disso, implementar ferramentas que facilitem a produção e a colaboração entre as equipes da Espanha e do Chile. Finalmente, documentar o processo e os aprendizados para compartilhá-los, permitindo sua incorporação em outras equipes e projetos”.* María Ruisánchez e Álvaro León Rodríguez, LaMola Studio.



SOPHIA (SOFÍA)

DIREÇÃO: ANNA SAURA.

ATLÁNTIKA FILMS (ESPAÑA), RUDO COMPANY (ARGENTINA), AMBIRO (PERU).
CURTA-METRAGEM, PROTÓTIPO PARA LONGA-METRAGEM. PÚBLICO-ALVO: JOVENS.

“Sophia” é um projeto de longa-metragem coproduzido entre Espanha, Argentina e Peru, um filme de animação com fragmentos de imagens reais que coloca a saúde mental em primeiro plano. Estrelado por uma jovem atormentada por sua relação com a imagem corporal e presa em uma dimensão distorcida de pesadelo, é um *thriller* para jovens que, com a ajuda do IBERMEDIA NEXT, tem como objetivo fazer um curta-metragem que funcione como protótipo.

O principal desafio do projeto nesta fase é explorar a melhor técnica criativa para fazer uma transição harmoniosa da imagem real para a animação nos momentos de imaginação, alucinações e sonhos da protagonista. Com esse objetivo, “Sophia” utilizará o Blender em todo o processo de produção, desde o storyboard até a composição de camadas, trabalhando com animação 2D em ambientes 3D para explorar opções de enquadramento, câmera e lente; e explorando a integração de elementos CGI criados com o Blender em imagens reais.

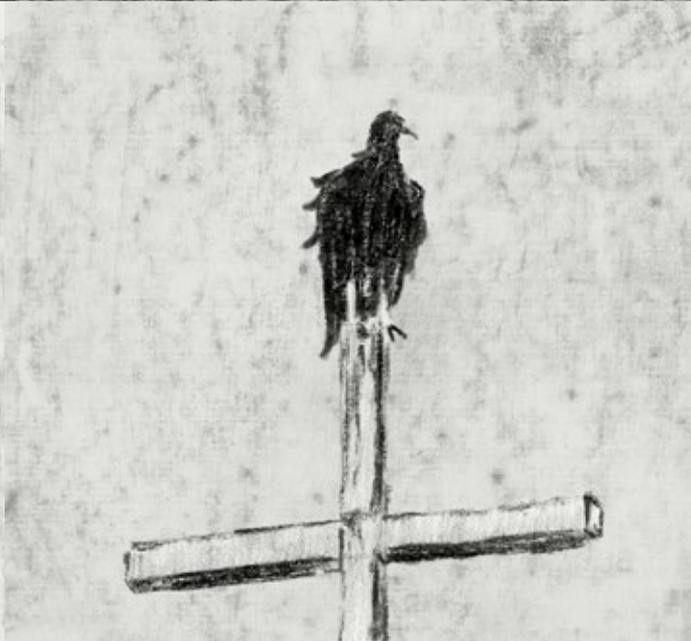
A equipe de direção é liderada pela produtora e roteirista Anna Saura, que faz sua estreia como diretora, e a artista argentina Jesica Bianchi que participa como diretora de arte. O projeto está considerando a atriz espanhola Milena Smit para o papel da atriz protagonista. À frente da produção do projeto está a produtora espanhola Atlántika, que apenas cinco anos após sua criação já realizou diversos longas-metragens em coprodução internacional, vários deles de animação, como “Atiraram no pianista” (coprodução entre Espanha, França, Holanda, Portugal e Peru) e “200% Wolf: Little Big Wolf” (coprodução com a Austrália).

O desenho de produção se completa com o estúdio argentino Rudo Company, criador de curtas-metragens premiados como “The Wolf”, “Mr. Fear” e “All the Beast”; e o peruano Ambiro, um estúdio de Cusco especializado em animação 2D e 3D, que está trabalhando no longa-metragem 2D “Olivia and the Mysteries” em coprodução com o Uruguai e a Espanha. O desenho de produção se baseia nos pontos fortes de cada empresa: a Atlántika comandará a produção, bem como as filmagens *live-action* e a pós-produção; a Rudo se encarregará da direção de arte e a Ambiro, do trabalho de animação. A distribuição internacional do filme já está garantida pela agência Film Constellation.

SINOPSE Sophia, uma jovem atormentada pela relação com sua imagem corporal, encontra-se em seu quarto lutando contra seus próprios demônios. Forçada a confrontar seus medos e obsessões, ela se vê presa em uma dimensão distorcida repleta de espelhos quebrados que refletem as versões mais aterrorizantes de si mesma. À medida que se aprofunda nesse pesadelo, seu desespero se mistura à determinação, confrontando suas próprias inseguranças. Por meio de uma intensa jornada emocional, Sophia descobre a força para enfrentar seus próprios reflexos, curar suas feridas e abraçar uma parte de si mesma que ela rejeitou por muito tempo.

PONTOS FORTES “Criar um filme original sobre saúde mental é uma oportunidade emocionante de abordar um tópico importante de um modo único e significativo. “Sophia” explora a saúde mental de uma perspectiva original, mostrando uma maneira nunca antes contada de explorar a saúde mental usando a representação visual das emoções e uma abordagem metafórica do mundo dos fractais emocionais. A combinação de elementos visuais marcantes e uma história comovente será capaz de gerar uma experiência cinematográfica única e significativa, além de pedagógica, para o público”. Nano Arrieta, Horacio Alcalá e Anna Saura, produtores da Atlántika Films.

DESAFIOS “O principal desafio que enfrentamos é alcançar o acabamento visual desejado. A tecnologia de produção virtual ainda é muito recente e estamos estudando a questão do espaço gerado em CGI no Unreal Engine e registrado em telas de LED. Nesse sentido, ainda estamos analisando a melhor forma de implementar essa nova técnica de captação e que o resultado seja excepcional”. Gabriel Bonilla, da Ambiro.



TIERRA MILAGROSA

DIREÇÃO: ALBERTO RODRÍGUEZ COLLÍA.

BAP ANIMATION STUDIOS (PORTUGAL), EFECTO CONCORDIA (GUATEMALA), ANARQUÍA VISUAL (GUATEMALA).
LONGA-METRAGEM. PÚBLICO-ALVO: JOVENS E ADULTOS.

“Tierra milagrosa” é um projeto de longa-metragem luso-guatemalteco a ser realizado em rotoscopia e grafite sobre papel, cujo enredo gira em torno do sistema de exclusão e exploração do mundo capitalista e colonial. O projeto conta com a participação de um elenco não profissional do teatro comunitário que apresentará diálogos em línguas maias. O roteirista e diretor, Alberto Rodríguez Collía, trabalhou em filmes guatemaltecos, como “Nuestras madres” e “Hasta el sol tiene manchas”, e realizou exposições de seu trabalho como artista visual em diferentes museus da América, Ásia e Europa.

“Com este projeto, temos a intenção de aproveitar o potencial da animação como uma linguagem livre e, ao mesmo tempo, a sua capacidade de nos permitir viajar no tempo com uma trama baseada no realismo histórico”, diz o diretor. Para isso, eles planejam usar a rotoscopia como ferramenta principal, uma técnica que será combinada com grafite sobre papel. Neste processo, a equipe realizará filmagens live-action, desenvolverá pincéis personalizados no software de código aberto Krita para simular o efeito do grafite sobre papel em um ambiente digital e usará o software de IA EbSynth para integrar as filmagens reais com as referências de desenho. Com o apoio do IBERMEDIA NEXT, o projeto se propõe a realizar o teaser do longa-metragem.

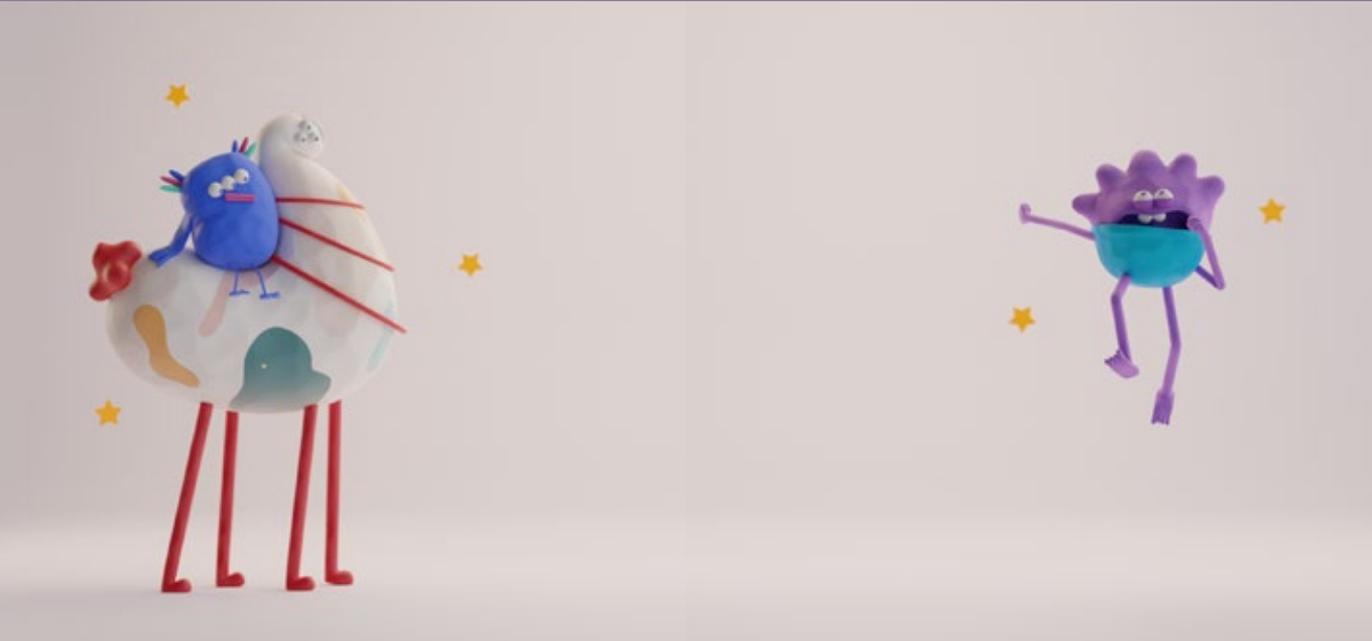
O filme é uma produção do estúdio português BAP Animation Studios, responsável pela realização de mais de vinte obras aclamadas internacionalmente, entre elas “Água mole”, “Agouro”, “O Homem do lixo” e “Un Tout Petit Numéro”. Na Guatemala, duas empresas se juntam à produção: Estudio Concordia, uma empresa criada por Rodríguez Collía que desenvolveu animações para várias peças (“La abuelita valiente”, “Xiw”) e Anarquía Visual (“Todos Santos”, “La olla comunitaria”).

SINOPSE A história conta a vida de José, desde sua infância simples em uma comunidade remota na floresta até a mudança forçada para um vilarejo distante com uma existência infeliz e a posterior migração para a cidade. Sua vida se entrelaça com a de Mariano, seu primo, embora o vínculo entre eles seja mais parecido com o de irmãos, apoiando um ao outro, sobrevivendo da melhor forma possível diante da privação causada por uma sociedade racista. Jogados ao crime, os dois acabam imersos em um labirinto do qual é quase impossível escapar, e apenas um deles poderá sobreviver.

“A concepção do projeto está moldada no conhecimento da história local e na constante exposição aos recentes acontecimentos ao redor do mundo. O projeto busca expor o sistema de exclusão e exploração que existiu - e continua existindo - em diferentes regiões do globo, e que é sustentado por alianças obscuras entre governos e os donos do capital. O caso da Guatemala é um exemplo a partir do qual é possível compreender outros contextos semelhantes do Sul Global. Este projeto abrange um extenso período de tempo, 1926-1983, o que nos permite evidenciar esse sistema e as consequências e os monstros que ele gera”. Alberto Rodríguez Collía, diretor.

PONTOS FORTES *“Estamos desenvolvendo um processo cuidadoso em relação à história recente de cada contexto, com a representação dos idiomas e dos perfis psicológicos dos personagens, mas mantendo uma flexibilidade para que cada intérprete possa contribuir com novas ideias. Além disso, o talento e o profissionalismo de cada chefe e chefe de área, a combinação entre a equipe de filmagem e a equipe de animação, ambas com grande experiência em seus respectivos campos, mas com muita vontade de embarcar nessa nova experiência, com a motivação de contar uma história complexa que abrange questões que afligiram e continuam a afligir nossas sociedades”. Alberto Rodríguez Collía, diretor.*

DESAFIOS *“Por se tratar de uma nova experiência para a equipe (fazer uma animação baseada em filmagens live-action) e por ser a primeira animação de um longa-metragem na Guatemala, surgem novos desafios, muita coordenação, diálogo e experimentação para que possamos compreender as necessidades deste projeto. Mas, ao mesmo tempo, é uma experiência enriquecedora, pois temos muitas liberdades devido à materialidade da animação, o potencial das interpretações das atrizes e atores e a energia das locações onde vamos filmar”. Alberto Rodríguez Collía, diretor.*



TITÁN TOFU

DIREÇÃO: MARÍA LUQUERO.

UNIKO (ESPANHA), ABANO PRODUCIÓNS (ESPANHA), MATTE CG (ECUADOR).
SÉRIE DE ANIMAÇÃO (26X7'). PÚBLICO-ALVO: INFANTIL DE 3 A 6 ANOS DE IDADE.

“Titán Tofu” é um projeto de série pré-escolar que, com uma estrutura pedagógica e uma estética minimalista e artesanal, está focado nas emoções e em como lidar com elas. Por meio da fusão das ferramentas de código aberto Blender e Unreal Engine, a equipe pretende gerar um fluxo de trabalho eficiente no qual a inteligência artificial será utilizada inclusive nos processos criativos como a criação dos moodboards e a geração de vozes de meninas e meninos a partir de gravações reais, reduzindo o tempo de trabalho das crianças e mantendo as mesmas vozes em todos os idiomas.

À frente da produção estão uniKo e Abano, uma dupla basco-galega que conta com diversas obras autorais de animação no currículo (“O sonho de Sultana”, “Unicorn Wars”), além de múltiplos prêmios nacionais e internacionais e várias obras realizadas em coprodução com outros estúdios e territórios (“Valentina”, “Carne”, “Homeless Home”, “Loop”, “Decorado”). A equatoriana Matte CG é a terceira integrante, um estúdio com escritórios no Equador e no México que já trabalhou em coproduções como o longa-metragem “Dalia y el libro rojo” e o curta-metragem “Afterwork”.

Este é o primeiro projeto como diretora e roteirista da espanhola María Luquero, que tem ampla experiência em produção de animação e ilustração 3D. “Titán Tofu” foi selecionado no Next Lab, CIMA Impulsa e Weird Market, onde recebeu o prêmio Annecy/MIFA de Melhor Série de Jovens Criadores. Com o apoio do IBERMEDIA NEXT, a equipe se propõe a realizar a produção do episódio piloto que, com assessoria pedagógica, se projeta como uma peça quase performática que requer interação com o público.

SINOPSE Em um curioso mundo que cresce juntamente com seus personagens, três criaturas um tanto quanto deslocadas enfrentam dia após dia o maior descobrimento de suas vidas: o seu interior. Emoções... lá vamos nós!

“Titán Tofu” é um projeto visceral, um raio-x do coração. Ele nasceu das manhãs de sábado e daquilo que está além das nuvens. Sem dúvida, ele se origina de minhas duas paixões: a animação e as emoções. Este projeto emerge da necessidade de criar o amigo que todos nós gostaríamos de ter tido quando éramos crianças. Um mini-conscientizador do que sentimos, com a perspectiva de uma criança, com o tom de uma criança, mas com conteúdo inteligente e necessário para o desenvolvimento emocional, sobre o qual pouco nos falaram ao longo de nossas vidas. A necessidade de iniciar a vida juntamente com uma educação consciente é iminente”. María Luquero, diretora e roteirista.

PONTOS FORTES “A série se destaca pela sua abordagem inovadora, que combina entretenimento com educação emocional. Voltado para meninos e meninas, este projeto enfatiza especialmente a importância de lidar com as emoções, um aspecto crucial do desenvolvimento pessoal que muitas vezes é omitido nos conteúdos pré-escolares. Além disso, “Titán Tofu” se caracteriza por sua qualidade de produção, com um acabamento muito refinado. Esse compromisso com a estética e a qualidade visual eleva significativamente o projeto, oferecendo uma experiência rica e estimulante, muito diferente dos conteúdos mais genéricos que costumam dominar o mercado”. Produtores Iván Miñambres (uniKo) e Chelo Loureiro (Abano Produções).

DESAFIOS “Um dos maiores desafios é projetar e adaptar um novo fluxo de trabalho que atenda às necessidades específicas do projeto. Isso envolve um esforço considerável para estabelecer um desenho de produção que reflita a visão de Maria, a diretora do projeto, e que possa funcionar de forma eficiente para as equipes distribuídas em diferentes fusos horários, como é o caso da Espanha e Equador. Este processo requer a integração das experiências anteriores de cada estúdio envolvido em ‘Titán Tofu’ e a construção coletiva de um processo de produção coerente e eficiente”. Andrés Aguilar “Ichi”, diretor Matte CG.



UN VIAJE PELIGROSO. LA HISTORIA DE PEPI

DIREÇÃO: LUCIJA STOJEVIĆ.
NOON FILMS (ESPANHA).

EXPERIÊNCIA IMERSIVA TRANSMÍDIA. PÚBLICO-ALVO: JOVENS 14+.

“Un viaje peligroso. La historia de Pepi” é apresentada como uma experiência transmídia imersiva que combina animação interativa, IA generativa e uma animação colaborativa “viva” em torno da memória histórica, com o objetivo de desafiar as gerações mais jovens a refletir sobre a desumanização, a solidariedade e a influência do passado no presente. Trata-se de um projeto inovador que será apresentado em duas versões: uma versão on-line para dispositivos pessoais e uma instalação projetada para espaços de memória, museus e centros culturais.

A diretora e produtora - a croata-espanhola Lucila Stojević - embarca neste projeto após dirigir e produzir mais de 30 curtas-metragens para mídias internacionais, bem como o premiado documentário de longa-metragem “La Chana” e o renomado curta de animação “Lost at Sea”, estreado em Annecy. Recentemente, Stojević estreou seu mais recente documentário de longa-metragem, “Pepi Fandango”, em Varsóvia, que, por sua vez, forneceu a base de pesquisa para “Un viaje peligroso. La historia de Pepi”. A empresa produtora fundada em 2014 pela diretora e produtora, a Noon Films, está à frente da realização do projeto, que reúne uma equipe internacional composta pelo produtor e roteirista boliviano Andrés Bartos Amory (“Lost at Sea”), o boliviano Matisse González Jordán como diretor de animação, a mexicana Enriqueta Cerda Méndez como compositora musical e o argentino radicado em Barcelona Carlos Scolarti como consultor de ética e uso de IA.

A equipe tem procurado reunir diversos perfis que possam agregar ao projeto e ajudar a resolver questões que surjam durante o processo, incluindo profissionais especializados na área da memória - Memorial de Rivesaltes (França), Terraforming (Sérvia), Casa Sefarad (Espanha), EUROM - The European Observatory of Memory (Espanha) -, em psicologia infantil em zonas de conflito - Sylvie Fagard-Sultan (Médicos Sem Fronteiras) - e em IA (Universidad Pompeu Fabra).

SINOPSE “Un viaje peligroso. La historia de Pepi” é um inovador projeto interativo desenvolvido principalmente para adolescentes sobre três meninos rotulados como “indesejáveis” que foram internados no campo de concentração de Rivesaltes durante a Segunda Guerra Mundial. O projeto desafia uma geração mais jovem a refletir sobre a desumanização, o significado de solidariedade e os ecos do passado que ressoam em nosso presente. O projeto combina animação interativa com uma ferramenta de IA feita sob medida e foi projetado para incentivar o debate, a colaboração, a empatia e, principalmente, o pensamento crítico.

“Hoje em dia é habitual que partidos políticos como o Rassemblement National da França, o AfD da Alemanha ou o Vox da Espanha fletrem com a ideologia fascista. Os insidiosos estereótipos raciais e sociais e as insinuações racistas voltam a ser rotina no mundo da política. Em um período em que a guerra se intensifica provocando milhares de mortes de civis por causa de delírios nacionalistas, é natural pensar nas lições do passado. Nosso objetivo é que “Un viaje peligroso. La historia de Pepi” seja uma ferramenta criada para e com adolescentes, não apenas para falar diretamente com eles, mas para torná-los embaixadores da memória coletiva e, com sorte, para que imaginem não apenas novas maneiras de lembrar, mas também de refletir. Esperamos que o processo de desenvolvimento desse projeto ajude a imaginar novas maneiras de abordar as questões sobre a memória em todo o mundo”. Andrés Bartos Amory, produtor e roteirista e Lucija Stojević, diretora.

PONTOS FORTES “Os pontos mais fortes do projeto residem no fato dele se basear em um design tecnológico que parte da emoção, da psicologia e da narrativa, e não ao contrário. Ele incorpora usuários-alvo logo na fase de desenvolvimento para conceitualizar em conjunto com eles, garantindo que essas histórias falem diretamente com eles”. Andrés Bartos Amory, produtor e roteirista.

DESAFIOS “Estamos diante de uma mudança rápida e brutal em termos de tecnologia de IA. Dito isso, há uma “estética de IA” que está se difundindo e para a qual gostaríamos de oferecer uma alternativa. Nossa proposta parte da ideia de tentar alimentar e influenciar um dos modelos de IA existentes para criar uma estética exclusiva, que afete e atraia nossos usuários, mas isso traz desafios tecnológicos (e de financiamento) significativos. Por outro lado, enfrentamos o desafio de equilibrar as necessidades tecnológicas com uma abordagem ética e responsável, não apenas na esfera autoral, mas também em termos de conteúdo. Em muitos aspectos, estamos em um território desconhecido”. Andrés Bartos Amory, produtor e roteirista.



URKE

DIREÇÃO: AITOR HERRERO.

BÍGARO FILMS (ESPANHA), AUPA STUDIO (ESPANHA), SÍSMICA STUDIO (MÉXICO).

SÉRIE DE ANIMAÇÃO (60X22'). PÚBLICO-ALVO: JOVENS E ADULTOS.

Dirigida por Aitor Herrero, “Urke” é um projeto de série de aventura que propõe uma viagem pela história dos ibéricos - um dos povos indígenas da Península Ibérica -, tendo como marco histórico as Guerras Púnicas. Por meio de protagonistas femininas, a série proporá uma reflexão sobre a identidade pessoal, social e mística. Em termos de estilo narrativo, o projeto pretende criar uma estética semelhante à do anime, voltado para um público adulto, por meio de imagens 2,5D inspiradas na arte ibérica.

A equipe tem como objetivo desenvolver pesquisas tecnológicas para criar ferramentas e metodologias que facilitem a adaptação do 2.5D à realidade virtual, de modo que a série possa ser visualizada tradicionalmente ou por meio de uma experiência imersiva. Ela está planejada como uma série de seis meia-temporadas. O objetivo, com a ajuda da IBERMEDIA NEXT, é fazer o teaser e desenvolver a pesquisa.

A espanhola Bígaro Films (“El invernadero”, “Umbrellas”), encarregada de escrever o roteiro e o desenvolvimento visual, é também responsável pelo desenho de produção. O estúdio mexicano Sísmica (“Roma”, “Bardo”) ficará à frente da parte técnica e dos processos de animação. O estúdio espanhol especializado em storyboarding, Aupa Studio, fundado por Aitor Herrero, que dirige o projeto após ter realizado uma dúzia de curtas-metragens, incluindo “El vendedor de humo”, e ter criado a ideia original da série “Jasmine & Jambo”, completa o desenho de coprodução.

A equipe conta com Rosanna Cecchini e Ignacio Ferreras como roteiristas, Javier Olivares como ilustrador, Rosa Ballester Cabo como diretora de arte, Sol Tafolla como diretora de animação e os músicos Richard Kobena e Josvi Muñoz como responsáveis pela trilha sonora.

SINOPSE O exército de Aníbal Barca captura Urke, uma garota criada por lobos, e Aníbal interpreta esse fato como um presságio de seu triunfo sobre Roma. Quando a garota foge com um jovem escravo grego e uma misteriosa mulher africana, Aníbal fica obcecado em recapturar Urke e desvendar o seu passado, um passado que pode mudar o rumo da história.

“Gosto de histórias originais que não caem em clichês comerciais. Estúdios como Cartoon Saloon ou Ghibli, que mergulham em sua própria cultura nativa e criam histórias universais a partir dela. Por outro lado, sou um grande consumidor de anime. Por isso, quando comecei a pensar neste projeto, falava em tom de brincadeira que Urke teria um novo formato: o anime ibérico, com um design novo e original que remetesse aos nossos antepassados, à arte ibérica, da qual Picasso tirou tantas referências, e à nossa própria história, porque aconteceram muitas coisas na Península Ibérica que precisam ser contadas”. Aitor Herrero, diretor.

PONTOS FORTES “O projeto tem certos elementos visuais muito diferenciados. Estamos convencidos de que a combinação do mundo da Idade do Bronze com o tratamento gráfico a meio caminho entre o 2D e o 3D terá um grande impacto no mercado de séries animadas para adultos”. Ramón Alos, produtor da Bígaro Films.

DESAFIOS “Deixando de lado o processo da animação, que por si só é muito complexo e um desafio, o que torna este projeto tão excepcional é a proposta tecnológica. Temos como objetivo incentivar a equipe no desenvolvimento de ferramentas que crescentem, facilitem ou melhorem os complicados processos envolvidos na criação de uma peça desse tipo. O compromisso em desenvolver tais ferramentas e sistemas e que, por sua vez, possam contribuir com algo positivo à nossa indústria e colegas, é algo que nos motiva muito; no entanto, estamos navegando em águas desconhecidas. A animação em si é algo que fazemos constantemente, mas a proposta tecnológica é uma pesquisa a ser desenvolvida diariamente, envolvendo análise e estudo, tentativas e erros. Esse é, sem dúvida, o nosso principal desafio”. Alex Pelayo, CEO do Sísmica Studio.



VIGILADOS. LA PRISIÓN DE KOIRA

DIREÇÃO: DIEGO GUZMÁN E GIANPIERRE YOVERA.

TOURMALET FILMS (ESPANHA), APUS ESTUDIO (PERU), PUDOCTOPUS ENTERTAINMENT (CHILE).

CURTA-METRAGEM, FREQUÊNCIA DE LONGA-METRAGEM. PÚBLICO-ALVO: JOVENS 14+.

“La prisión de Koira” é um projeto de curta-metragem de ficção científica que busca se consolidar em um universo expandido. É um spin-off do longa-metragem em desenvolvimento “Vigilados”, uma história pós-apocalíptica sobre liberdade. O curta-metragem será feito com animação 2D tradicional/digital com layouts e movimentos de câmera 3D, e usará software de código aberto como Blender e Grease Pencil, além de IA.

O colombiano Diego Guzmán (“La otra forma”) e o peruano Gianpierre Yovera (“Vigilados”) co-dirigem o projeto, enquanto a chilena Javiera Risco (“Las primeras”) é responsável pelo roteiro.

O desenho de produção é composto por três empresas com experiência internacional. A Tourmalet Films (“La prima cosa”, “Los espacios confinados”) é uma empresa sediada em Tenerife que será responsável pela produção executiva e o desenho da distribuição. O estúdio peruano Apus, especializado em animação 2D tradicional e cut-out (“La orquestita”), se encarregará da direção, do roteiro e de parte da animação. O chileno-canadense Pudoctopus (“The Adventures of Papelucho”, “Mayor y Menor”), responsável pelos processos de animação e de arte, completa o time. A Apus e a Pudoctopus vêm trabalhando na coprodução de “Vigilados”, assim como em outros projetos conjuntos.

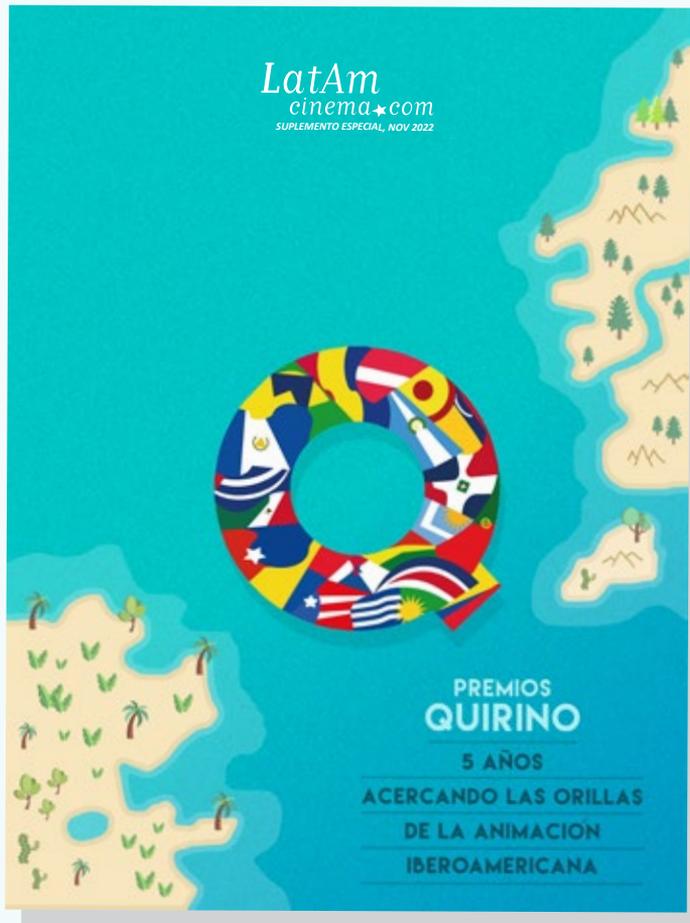
SINOPSE Décadas de guerra entre espécies contaminaram o mundo. Koira, um líder militar felino, cria a Cidade 01 como o último refúgio de sua espécie e anseia pela paz para seu povo e, acima de tudo, para seu filho Lusan, que odeia as demais espécies. Diante da catástrofe climática, vários animais buscam refúgio na Cidade 01 e Koira abre as portas para eles. No entanto, isso desencadeia a violência de alguns felinos, incluindo Lusan, que inicia uma rebelião contra seu próprio pai.

“Há mais de 10 anos, com muita paixão, estamos construindo o fantástico mundo de “Vigilados”, aprimorando cada detalhe e fechando cada lacuna para ter um universo que cativa os fãs de ficção científica. Além disso, adquirimos experiência na produção de conteúdos animados que agora queremos usar em nosso próprio produto com grande potencial. Com uma intensa narrativa de ficção científica e uma estética visual de animação vintage, independente e tradicional, levamos o espectador a um mundo onde as fronteiras entre o bem e o mal são tênues, e cada escolha tem consequências inimagináveis”. Diego Guzmán e Gianpierre Yovera, diretores.

PONTOS FORTES *“Com mais de 4 anos de desenvolvimento, tivemos que explorar aspectos narrativos, visuais e de animação, bem como o estilo gráfico, para construir um universo próprio com cores e texturas chamativas: desde as naves e os meios de transporte desse mundo até a grande Cidade 01 foram meticulosamente projetados. Também a conceituação dos personagens em seu perfil psicológico e sua estética final. Queremos fazer uma animação 2D tradicional com muitos detalhes e movimentos fluidos, com muitas cenas de ação. É uma história de ficção científica com uma forte crítica social. Na América Latina, ainda há um enorme potencial a ser explorado na ficção científica e queremos aproveitar todos os benefícios que esse gênero nos oferece”. Simón Barrionuevo, produtor da Pudoctopus.*

DESAFIOS *“Fazer animação para o público adulto é sempre um desafio, especialmente na América Latina, mas temos o talento, a experiência e a motivação para isso. Além disso, a ficção científica é um gênero ao qual é preciso dedicar muito tempo para criar cada detalhe do mundo conceitualizado. Não estamos apostando nos padrões comerciais, essa é uma proposta arriscada. A distribuição e a venda do mundo ‘Vigilados’ demandará muito esforço e perseverança, mas temos a convicção de que contaremos com uma comunidade que vai gostar e valorizar o mundo que criamos”. Simón Barrionuevo, produtor da Pudoctopus.*

MÁS ANIMACIÓN



EN *LatAm*
cinema.com

OS PERSONAGENS APRESENTADOS NA CAPA DESTA
PUBLICAÇÃO CORRESPONDEM ÀS SEGUINTE OBRAS:

<i>Titán Tofu</i> <i>Lúcido</i>
<i>Pink Noise</i> <i>Tierra milagrosa</i>
<i>Cándida Foresta</i> <i>Vigilados. La prisión de Koira</i>
<i>Lo obscuro del fuego</i> <i>Un viaje peligroso. La historia de Pepi</i>
<i>Sophia (Sofía)</i> <i>El origen de la experiencia</i>
<i>Il viaggio di Guaman</i> <i>El rastro de tu sangre en la nieve</i>
	 <i>Urke</i>
	 <i>Città Dolente. The Mirror</i>

EL CINE ARGENTINO BRASILEÑO BOLIVIANO COLOMBIANO
COSTARRICENSE CHILENO CUBANO DOMINICANO ECUATORIANO
GUATEMALTECO LATINOAMERICANO HONDUREÑO MEXICANO
NICARAGÜENSE PANAMEÑO PARAGUAYO PERUANO PUERTORRIQUEÑO
SALVADOREÑO URUGUAYO VENEZOLANO VIVE EN

LatAm
cinema★com

INFORMACIÓN QUE CREA INDUSTRIA



PROGRAMA
IBERMEDIA