



LatAm  
cinema★.com  
SUPLEMENTO ESPECIAL, MAI 2025



# IBER MEDIA NEXT 2.0

INOVAÇÃO  
A SERVIÇO  
DAS HISTÓRIAS



# IBER MEDIA NEXT

ibermedianext.com

@ibermedianext @IbermediaNext in @ibermedia-next

## O que é o IBERMEDIA NEXT?

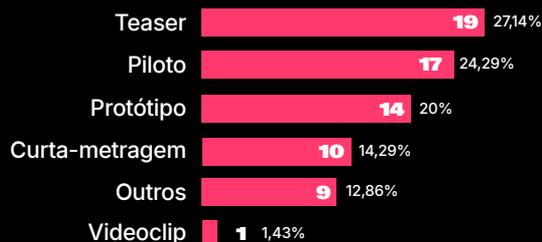
O IBERMEDIA NEXT é uma nova modalidade do Programa IBERMEDIA criada para promover a inovação e a colaboração no sector estratégico da animação ibero-americana.

O apoio aos projectos seleccionados consiste numa contribuição financeira acompanhada de um programa completo e personalizado de formação e promoção.

## Edição 2.0

70 projectos recebidos no total

### Segmentação por formato



### Segmentação por modalidade

#### Modalidade A

Pelo menos uma empresa latino-americana independente

51 72,86%

#### Modalidade B

Pelo menos dois ou mais profissionais latino-americanos

11 15,71%

#### Modalidade C

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

5 7,14%

#### Modalidade D

Outra empresa espanhola, italiana ou portuguesa

3 4,29%

### Projectos benéficos

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

12  
projectos  
seleccionados



Portugal 2

Espanha 12

### Países envolvidos nos projectos seleccionados

Argentina México  
Bolivia Peru  
Brasil República Dominicana  
Colômbia Panamá  
Cuba Paraguai  
Chile  
Ecuador



# IBERMEDIA NEXT PLAZA

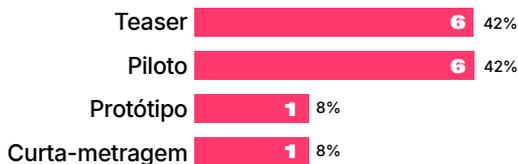
ibermedianextplaza.com

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

Ficheiros activos

# 556

## 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.



Diretoras



Roteirista



Diretoras de animação

## Projectos seleccionados



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

[ibermedianext.com](http://ibermedianext.com)

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



# IBER 2.0 MEDIA NEXT INOVAÇÃO A SERVIÇO DAS HISTÓRIAS

Após o sucesso da primeira convocatória, o IBERMEDIA NEXT lançou sua segunda edição em meados do ano passado, que resultou em 14 trabalhos co-desenvolvidos por empresas de catorze países da região, que atualmente estão passando por seus respectivos itinerários de formação personalizados. Financiado com fundos europeus do NextGenerationEU, o programa busca promover a inovação coletiva na animação ibero-americana por meio da cooperação internacional. Por Marta García.

“O mundo está se transformando com uma velocidade tremenda e precisamos entender como adaptamos nossos valores e renovamos nossos pontos de vista. Talvez a tecnologia possa, finalmente, ser uma aliada desse interesse em humanizar a forma como consumimos histórias”, diz Andrés Lieban à LatAm cinema. O produtor e diretor brasileiro é membro do Comitê de Avaliação e Consultoria da segunda convocatória do IBERMEDIA NEXT, que destaca a tendência de narrativas mais intimistas que “exploram temas como a identidade em todas as suas formas de manifestação, talvez mais interessadas em entender nossa natureza interior do que em contar histórias mais distantes da experiência humana”. Sua colega de júri, a diretora, produto-

ra, professora e programadora mexicana Lourdes Villagómez, também observa a força das narrativas: “A chamada para inscrições atraiu equipes com uma visão nova e comprometida, com histórias que abordam questões urgentes, como inclusão, meio ambiente e identidade, muitas vezes partindo de um enfoque pessoal e profundamente humano”.

É notável que a principal distinção em uma chamada para inovação tecnológica sejam as histórias, assim como aconteceu na primeira edição desta linha de apoio do IBERMEDIA. “A busca por temas não normativos na cultura audiovisual da animação é um dos valores importantes que o IBERMEDIA NEXT traz para a mesa. Independentemente da



1

## Prêmios Quirino

Resumo da primeira convocatória para os Prêmios Quirino (Tenerife, Espanha). Maio de 2024



2

## Prêmios Quirino

Representantes dos projetos beneficiários da primeira convocatória para os Prêmios Quirino (Tenerife, Espanha). Maio de 2024



## Anecy

Conferência IBERMEDIA NEXT no Festival de Animação de Anecy (Anecy, França). Junho de 2024

busca técnica por pipelines e métodos alternativos de produção, seja com software livre ou com diferentes formas de estabelecer coproduções, a principal temática dos projetos selecionados”, diz o diretor de animação espanhol Raúl García, membro do Comitê da primeira edição do IBERMEDIA NEXT, junto com a diretora e produtora argentina Rosario Carlino, que aprofunda essa ideia: “Me surpreendeu positivamente encontrar uma grande diversidade de histórias buscando dar voz a comunidades sub-representadas, querendo contar histórias fora da caixa dos discursos narrativos hegemônicos e normalizadores, quase sempre liderados pelo olhar masculino. Houve muitos projetos que queriam criar propriedade intelectual a partir das vozes de mulheres e dissidentes. Houve muitos projetos arriscados e provocativos que pareciam ter sido pensados livremente, sem medo de não se encaixarem, de não serem apropriados. Muitos projetos com um olhar muito pessoal, autoral, muito conectado com as identidades locais, com as realidades sociais e com a política desde o território”.

Lieban e Villagómez, junto à argentina María Laura Ruggiero, ao chileno Álvaro Ceppi e ao espanhol Daniel Martínez Lara, foram os responsáveis pela seleção de 2024, composta por 14 projetos coproduzidos por estúdios e profissionais da Argentina,

Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Cuba, Equador, Espanha, México, Panamá, Paraguai, Peru, Portugal e República Dominicana. “Embora nesta segunda convocatória tenhamos registrado um número menor de inscrições, a qualidade e a solidez dos projetos apresentados demonstram o alto nível de competitividade e a capacidade de inovação do setor”, diz Víctor Herrerueta, coordenador da Unidade Técnica da IBERMEDIA, que acrescenta que, para muitos dos projetos selecionados, esta foi a primeira experiência de codesenvolvimento internacional.

### O VALOR DA COPRODUÇÃO

Nessa segunda edição, também surgiram várias colaborações entre empresas de produção que se conheceram durante a primeira edição e participaram com outros projetos e alianças. Essa linha de apoio, estendida ao longo do tempo e com instâncias presenciais, também provou ser um terreno fértil para a coprodução no futuro. “A comunidade ibero-americana de animação vem se consolidando à medida que os laços de colaboração entre empresas que não se conheciam foram fortalecidos e agora têm mais de um projeto sobre a mesa”, descreve Ignasi Camós Victoria, diretor geral do Instituto Espanhol de Cinematografia e Artes Audiovisuais (ICAA), instituição que impulsionou o IBERMEDIA NEXT sob a direção de Beatriz Navas.

#### Pixelatl

Apresentação dos primeiros resultados da segunda convocatória de propostas no Pixelatl (Guadalajara, México). Setembro de 2024



4

#### Next Lab Generation

Apresentação do case-study (Madri, Espanha). Fevereiro de 2025.

3



#### Ventana Sur

Foto de família dos candidatos selecionados (1ª e 2ª convocatória) em Ventana Sur (Montevideu, Uruguai). Dezembro de 2024.

5





*“Pode-se falar de uma comunidade de animação ibero-americana que cresce de forma coordenada à medida que compartilha os resultados de seus processos de pesquisa”*

Ignasi Camós

Entrevista completa



Aliados como La Liga de la Animación, Prêmios Quirino, Animation! Ventana Sur e Pixelatl estiveram presentes desde o início do IBERMEDIA NEXT. A nova diretora dos Prêmios Quirino, Silvana Cornillón, destaca a abordagem integral do programa de financiamento, que, segundo ela, está transformando o panorama da animação: “Aí reside seu valor distintivo. Esta abordagem não apenas beneficia projetos individuais, como também fortalece o tecido industrial regional”. Junto a José Luis Farías - então diretor e atual produtor executivo dos Quirino - e o diretor da Pixelatl, José Iñesta, Cornillón foi uma das impulsionadoras desta iniciativa durante seu período como coordenadora da Animation! Ventana Sur. Iñesta também faz uma avaliação positiva do impacto do IBERMEDIA NEXT nas coproduções: “Esta iniciativa facilita o contato entre estúdios e artistas de diferentes países para desenvolver projetos inovadores e criar produtos que possam despertar o interesse de canais ou plataformas, trabalhando juntos em sua realização”.

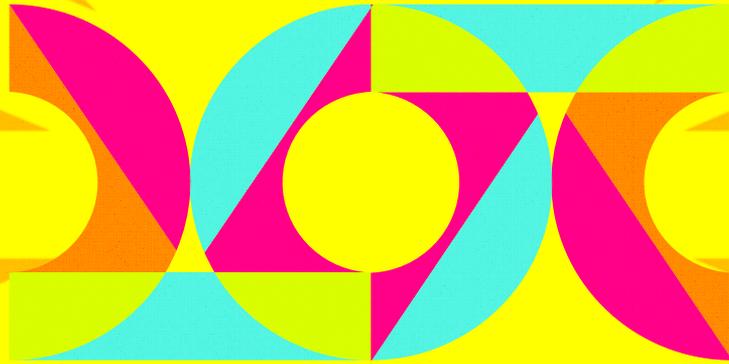
O diretor colombiano Diego Guzmán participou das duas primeiras edições do IBERMEDIA NEXT com diferentes parcerias: em 2023 com “Vigilados. La prisión de Koira” (Tourmalet Films, Espanha / Apus Estudio, Peru / Pudoctopus Entertainment, Chile) e em 2024 com “Luz de Estrella” (USER T38, Espanha / Apus Estudio, Perú / Hierro Animación, Colômbia). Em entrevista ao LatAm cinema, Guzmán destaca o impulso que o programa lhes deu para começar a visualizar a proposta narra-

tiva e visual de um projeto que estava em desenvolvimento há bastante tempo, bem como a oportunidade de impulsionar sua internacionalização.

Da mesma forma, a produtora mexicana Magalí Rocha tem uma dupla experiência de participação no programa, neste caso com “El origen de la experiencia” (La Corriente del Golfo em coprodução com as espanholas Cornelius e Hampa) e “El rastro de tu sangre en la nieve” (Cine Tornado em coprodução com a Hampa), selecionados em 2023. Em ambos os casos, a produtora destaca que o apoio do IBERMEDIA NEXT foi o primeiro passo para pensar em nível de coprodução e de tecer um projeto comum: “Para a animação independente na América Latina, é muito complicado consolidar orçamentos apenas com fundos de nossos países, então pensar coletivamente não apenas torna tudo mais realista em nível financeiro, mas também enriquece muitíssimo a parte criativa”.

Entre os jurados também são mencionadas as vantagens das colaborações internacionais: “É notável a mistura única de aportes criativos de profissionais ibéricos e latinos que produzem uma narrativa estética e visual totalmente originais, especialmente no uso das cores”, diz Lieben, enquanto García afirma: “As coproduções entre América Latina e os estúdios espanhóis, italianos e portugueses provocaram associações ideológicas interessantes que talvez nunca tivessem sido incentivadas”. Carlino analisa esse conceito: “Essas alianças levam, sem dúvida, a uma maior

# SPANISH



## KALEIDOSCOPE

A Tapestry of  
Unveiled Diversity

### NEW SPANISH ANIMATION ANNECY 2025



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE CULTURA



diversidade de vozes, mais particularidade, mais singularidade. As pessoas começam a se conhecer trabalhando juntas, algo que é fundamental antes de pensar em coproduções mais longas, como no caso de séries e filmes”. Por sua vez, José Luis Farias também se refere a uma nova identidade ibero-americana: “Há projetos que trabalharam com temas muito regionais, mas dando-lhes uma visão nova e atualizada, não apenas na parte tecnológica, mas também na parte narrativa”.

Além dos projetos individuais, Raciél del Toro, presidente do Programa IBERMEDIA e diretor



*“A qualidade e a solidez dos projetos apresentados demonstram o alto nível de competitividade e a capacidade de inovação do setor”.*

Víctor Herreruella

Entrevista completa



geral do Centro Costarriquenho de Produção Cinematográfica, destaca o potencial do IBERMEDIA NEXT para promover a coprodução no setor da animação. “Em nossa região, a animação é um subsetor que muitas vezes começa pela prestação de serviços e agora já está criando suas próprias propriedades intelectuais. Não havia uma ponte entre as pessoas que estavam produzindo animação, nem entre a Europa e a América Latina, nem dentro da própria América Latina. Nesse marco, a IBERMEDIA NEXT PLAZA tem se tornado uma plataforma de *networking* para apresentar projetos e conhecer pessoas”. A plataforma gratuita de busca de parcerias *on-line* do IBERMEDIA NEXT tem 556 usuários nas duas primeiras chamadas, dos quais 57% são empresas e 43% profissionais. “As métricas do aplicativo são animadoras, portanto, a médio prazo, ele poderia ser integrado às modalidades habituais do Programa IBERMEDIA”, conta Herreruella.

Esse impulso da coprodução é um dos objetivos de IBERMEDIA que, desde 1998, vem promovendo a cooperação ibero-americana no campo audiovisual, uma fórmula de trabalho muito difundida no *live action* e ainda escassa na animação. “É fundamental promover a coprodução fora do eixo hegemônico, o que é muito importante para desenvolver e proteger os respectivos mercados”, conclui Lieban.

#### **FORTALECER A ETAPA EMBRIONÁRIA**

Outra das particularidades do IBERMEDIA NEXT é o financiamento dos processos de pesquisa, uma etapa fundamental para fortalecer as IPs que raramente encontram estímulos econômicos e menos ainda em formato de codesenvolvimento internacional. A maior parte dos projetos selecionados na convocatória terá como resultado um prototipado, um *teaser*, um curta que possa servir de piloto para um longa-metragem ou até um piloto de série. “São produtos que antes não se apoiavam de maneira direta e são fundamentais para a animação digital”, assinala Del Toro. Na mesma linha, Herreruella aponta que o alto número de projetos realizados com fins demonstrativos “valida esta modalidade de impulso à produção”. Por outro lado, Villagómez se refere a este elemento do programa como “Um antes e um depois na ani-



***“A chamada para inscrições atraiu equipes com uma visão nova e comprometida, com histórias que abordam questões urgentes”***

Lourdes Villagómez

mação ibero-americana. A fase de criação de *teasers* e protótipos é muitas vezes a mais difícil de financiar, mas é absolutamente crucial para testar ideias, definir o estilo visual e consolidar a equipe técnica e criativa”. Lieban aprofunda essa ideia: “E isso é especialmente relevante na animação por sua vocação de contar histórias que transcendem a compreensão ou são impossíveis de traduzir em outros meios”. Mas, além disso, o programa não só se propõe a financiar a pesquisa e o desenvolvimento colaborativos, como também a compartilhar o conhecimento gerado. Na verdade, para os projetos selecionados, compartilhar a experiência é mais uma etapa em seus esquemas de trabalho. “Todos os projetos responderam de maneira muito positiva e generosa ao colocar em comum os processos, avanços ou descobertas relacionadas

com ferramentas concretas. Pode-se falar de uma comunidade de animação ibero-americana que cresce de forma coordenada à medida que compartilha os resultados de seus processos de pesquisa”, afirma Camós.

#### **FORMAÇÃO: ESCOLHA SUA PRÓPRIA AVENTURA**

A proposta formativa dos apoios é um dos elementos mais celebrados pelos projetos selecionados. “O Programa IBERMEDIA sempre dedicou atenção especial à formação e capacitação dos profissionais do audiovisual ibero-americano, e nos últimos cinco anos, por conta da pandemia, esse esforço se intensificou ainda mais. Esse formato de apoio indireto por meio de capacitações personalizadas é mais um passo nessa direção”, afirma Herrerueta. Durante um ano e meio, cada equipe é acompanhada em um itinerário formativo e promocional personalizado, com sete capacitações. Por um lado,



***“É fundamental promover a coprodução fora do eixo hegemônico, o que é muito importante para desenvolver e proteger os respectivos mercados”***

Andrés Lieban



***“A abordagem integral do programa não apenas beneficia projetos individuais, como também fortalece o tecido industrial regional”***

Silvina Cornillón

recebem assessorias gerais e, por outro, mentorias individuais baseadas nas necessidades identificadas em cada projeto. “Essas assessorias foram um sonho. Pudemos escolher as pessoas que queríamos que nos dessem conselhos e nos guiassem”, conta Rocha. Seu colega, o colombiano Guzmán, ressalta a relevância do método: “Como estamos trabalhando em desenvolvimento e pré-produção, é crucial identificar e apontar qualquer falha nas primeiras etapas. Detectar essas fragilidades em fases iniciais é muito mais benéfico do que quando o projeto já está mais avançado”.

Sobre as áreas mais demandadas nos itinerários formativos, Farias comenta: “Se concentram principalmente na parte da inovação, em como aplicar novas tecnologias ou tecnologias disruptivas a esses projetos. Também é bastante signi-

ficativa a demanda por apoio tanto na escrita do roteiro quanto no desenvolvimento do conceito. Isso nos conforta muito, ver que se dá tanta importância ao que se conta, não apenas ao veículo com que se conta”, conclui.

Outro dos âmbitos formativos mais demandados foi o jurídico, tanto no que diz respeito a contratos quanto a coproduções. “Ainda que acreditássemos que o setor estava mais avançado e tinha mais bagagem, percebemos que é uma das consultorias que despertam maior interesse”, destaca Farias. De fato, como compartilha Her-reruella, é uma das formações melhor avaliadas nos questionários de autoavaliação, junto com as de roteiro. Trata-se de uma descoberta que talvez possa ser replicada em outras linhas de apoio à coprodução na região.

***“Há projetos que trabalharam com temas muito regionais, mas dando-lhes uma visão nova e atualizada, não apenas na parte tecnológica, mas também na parte narrativa”***

José Luis Farias.

Entrevista completa





LOOKING FOR THE PERFECT  
PLACE TO BRING YOUR ANIMATION  
PROJECT TO LIFE?

- **UP TO 54%  
TAX INCENTIVES**
- **LOCAL STUDIOS AND TALENT**
- 4% Corporate Tax Rate for new companies
- Institutional Support



***“Me surpreendeu positivamente encontrar uma grande diversidade de histórias buscando dar voz a comunidades sub-representadas”***

Rosario Carlino

Sobre a parte tecnológica, o produtor executivo dos Prêmios Quirino comenta que “foi uma surpresa ver como muitos projetos trazem uma trajetória muito relevante, e cujos resultados finais são frequentemente extrapoláveis para o resto do setor”. Neste âmbito, houve solici-

tações muito diversas nas mentorias personalizadas: “Há projetos que focaram mais em Inteligência Artificial, outros em *software* livre, e nota-se também uma tendência no uso de ferramentas de tecnologia UR (Uniform Resource) para animação e motores de renderização de *video games*”.

### **UM FUTURO AINDA INCERTO**

O IBERMEDIA NEXT tem sua primeira data limite em 2025, ano em que se encerram os fundos NextGenerationEU que a União Europeia implementou após a pandemia de Covid-19 e que o ICAA compartilhou com seus parceiros ibero-americanos. Em 2024, foi lançado o terceiro edital, que seguirá até 2026. Enquanto isso, continua o programa de formação e acompanhamento do segundo edital, e em junho os projetos do primeiro edital serão apresentados no Festival de Animação de Annecy.

Com processos tão celebrados, cabe perguntar-se sobre o futuro: “Precisamos ser capazes de medir com exatidão o impacto real que o programa teve no setor e analisar o grau de cumprimento dos objetivos que nos propomos. Só então poderemos iniciar uma reflexão fundamentada que nos permita estudar diferentes caminhos para o lançamento de novas edições”, comenta Herrerueta.

Após o diagnóstico, a incerteza estará no financiamento. Del Toro comenta que “será necessário reavaliar, de acordo com os resultados, se conseguimos outro ator ou financiador que possa dar continuidade ao programa, ou se ele

***“A IBERMEDIA NEXT PLAZA tem se tornado uma plataforma de networking para apresentar projetos e conhecer pessoas”***

Raciel del Toro



será incorporado de forma orgânica ao Programa IBERMEDIA”. Por sua vez, Camós mostra-se otimista: “Tudo dependerá da vontade dos países do Programa IBERMEDIA e de encontrarmos fórmulas financeiras que tornem isso possível. Ainda é cedo para saber, mas desde o ICAA tentaremos manter o incentivo a esta linha de apoios”.

Entretanto, indo além de sua própria continuidade, a metodologia do IBERMEDIA NEXT poderá ser replicada em outros programas de fomento. “Desde a primeira edição, foi concebido como um projeto piloto em que não apenas os projetos adquiriam conhecimento, mas também as instituições promotoras. O legado será saber como criar um edital que incorpore inovação para fortalecer propriedades intelectuais”, observa Farias. Por sua vez, a diretora dos Prêmios Quirino destaca o potencial de aplicação desse modelo no âmbito dos estados: “Replicar esta estrutura a nível estatal teria um efeito multiplicador, criando uma rede de programas complementares que impulsionariam decisivamente a indústria da animação ibero-americana”.



***“A busca por temas não normativos na cultura audiovisual da animação é um dos valores importantes que o IBERMEDIA NEXT traz para a mesa”***

**Raúl García**

**LatAm**  
cinema★.com

*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](http://www.latamcinema.com)



Subscrever a nossa newsletter semanal em [www.latamcinema.com/suscribase](http://www.latamcinema.com/suscribase)

*LatAm cinema e-magazine.*  
SUPLEMENTO ESPECIAL IBERMEDIA NEXT  
Maio de 2025

*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](mailto:gerardo@latamcinema.com))*

*Redação: Marta García.*

*Edição e revisão de texto: Mariana Mendizábal.*

*Tradução ao português: Joseph Specker Nys.*

*Design: venado - [www.venadoweb.com](http://www.venadoweb.com)*

*Agradecimentos: Jara Ayucar, Lucía Carmona Castro y Claudia Jara Rodríguez.*

## QUEBRANDO O TETO DE VIDRIO

A participação de mulheres em cargos de liderança na segunda edição foi alta e superior à primeira, o que reafirma a necessidade das medidas afirmativas implementadas desde a primeira convocatória. Metade dos projetos selecionados nesta edição são dirigidos por mulheres, incluindo dois em co-direção, enquanto no cargo de roteiristas a representação feminina atingiu 93%, um aumento expressivo em comparação aos 50% registrados na primeira edição. Na direção de arte, o percentual de mulheres também alcançou 93%, superando significativamente os 75% da primeira convocatória.

As bases do IBERMEDIA NEXT concedem pontuação adicional às inscrições com mulheres assumindo a direção, roteiro, direção de animação e direção de arte, com o ob-

jetivo de reduzir a disparidade de gênero. De acordo com dados do Libro Blanco da Animação Ibero-americana (editado pelos Prêmios Quirino em 2022), apenas 22% dos projetos inscritos nesses prêmios entre 2017 e 2020 tinham equipes com paridade de gênero em cargos de chefia.

Villagómez, avaliadora dos projetos da segunda convocatória, destaca a importância de continuar incentivando essas medidas: “É notável o crescente número de mulheres em funções-chave como produção, direção de arte, roteiro e direção de animação, o que demonstra avanços na construção de uma indústria mais equitativa e plural. No entanto, ainda é evidente a disparidade de gênero em cargos de liderança, especialmente na direção geral e supervisão técnica, onde os homens continuam predominando.”

## APOSTAS TECNOLÓGICAS

A exploração tecnológica é diversa entre os projetos selecionados. “Dada a própria natureza do apoio, é no aspecto técnico onde encontramos maior variedade de propostas que vão desde animação 2D, 3D e RV, até técnicas mistas e adaptações inovadoras de métodos tradicionais, como o *stop motion*”, explica Herrerueta. Assim como na primeira edição, o uso de ferramentas de código aberto (Blender e Grease

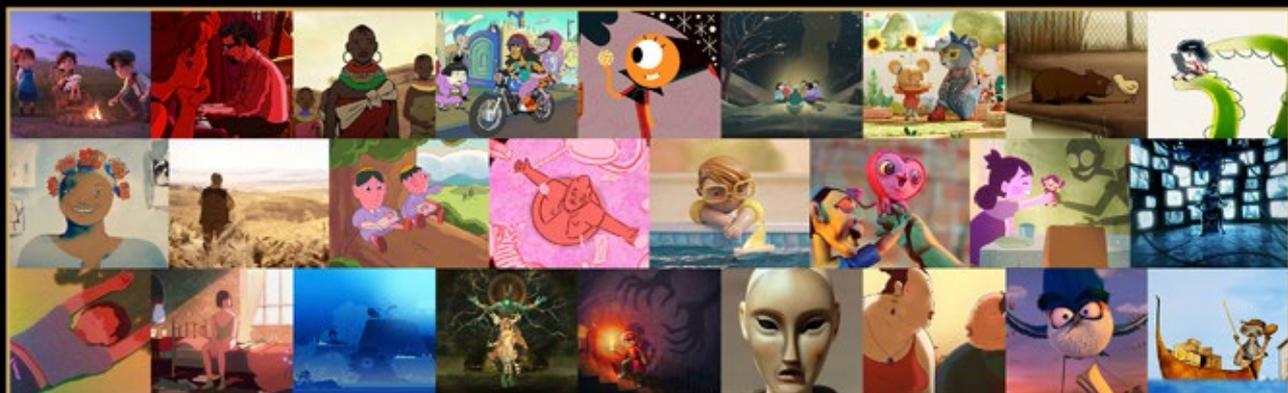
Pencil) é uma das tendências, especialmente para agilizar os processos de produção. Em quanto à IA, embora presente em alguns projetos, seu uso é focado em simplificar processos, algo que destaca Camós: “Não se está experimentando com a IA na parte mais criativa dos projetos, ela continua sendo vista como uma ferramenta de apoio para simplificar processos, não vem sendo utilizada a IA generativa”.



Prémios Quirino  
de Animação  
Ibero-Americana

Premios Quirino  
de la Animación  
Iberoamericana

8ª edición, del 8 al 10 de mayo de 2025  
San Cristóbal de La Laguna, Tenerife



Gala de entrega de premios 10 de mayo  
Gala de entrega de prémios 10 de maio

YouTube LIVE

 263  
obras inscritas

 17  
países participantes

 54  
horas de animación

[ Patrocinadores principales ]

[ Patrocinadores oro ]



tenerife!  
film commission



Islas Canarias  
LANTIER DE VINA

[ Patrocinadores plata ]



Animation  
from SPAIN



proexca



[ Instituciones colaboradoras ]

[ Colaboradores ]



# IBER MEDIA NEXT<sup>2.0</sup>

## A SEGUNDA GERAÇÃO EM CARTAS COLECIONÁVEIS



### CALM (CUENTOS DE AMOR, DE LOCURA Y DE MUERTE)

Formato: Curta-metragem e RV

Direção: María Ruisánchez,  
Álvaro León

Produtoras: [La Mola Studio](#)

[Ojo Raro](#) / [Sísmica Studio](#)

Técnica: 2D, 3D, *stop motion*, VR



### CATWALK

Formato: Piloto de minissérie

Direção: Lidia Luna, Toni Mortero,  
Omayra González

Produtoras: [La Chula Films](#)

[Hilda Motion](#)

Técnica: 2D, 3D, VR



### EL DÍA QUE EWAN MCGREGOR ME PRESENTÓ A SUS PADRES

Formato: Teaser de longa-metragem

Direção: Marta Puig "Lyona"

Produtoras: [Mr. Miyagi Films](#)

[Copa Studio](#) / [Sardinha em Lata](#)

Técnica: 2D



### EL VIAJE DE AZUL

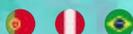
Formato: Curta-metragem / Teaser  
de longa-metragem

Direção: Aline Romero

Produtoras: [Mansalva Films](#)

[Polar Studio](#)

Técnica: *stop motion*, 3D



### LA VAN

Formato: Piloto de série

Direção: Alessio del Pozo Temoche

Produtoras: [Apus Estudio](#) /

[Sardinha em Lata](#) / [Chatrone](#)

Técnica: 2D, *cut-out*, 3D



### LAS ALMAS DE ESCAZÚ

Formato: Piloto de série documental

Direção: Nicholas Hooper H.

Produtoras: [CUBHO Audiovisual](#)

[Polygonal Factory](#) / [Forward Films](#)

[Leste](#)

Técnica: 3D



### LUZ DE ESTRELLA

Formato: Curta-metragem piloto  
de série

Direção: Julinho Espinoza,  
Diego Guzmán

Produtoras: [USER T38](#) / [Apus](#)

[Estudio](#) / [Hierro Animación](#)

Técnica: 2D

Familiar

Pré-escolar  
Infantil

Jovem

Jovem adulto  
Adulto

Curta-metragem

Longa-metragem

RV

Série  
Minissérie



Piloto, teaser, sequência ou protótipo.



### CARMEN

**Formato:** Curta-metragem  
**Direção:** Cecilia Puglesi  
**Produtoras:** [Tinglado Film](#) /  
Rodrigo Jesús Sevilla  
**Técnica:** 2D, 3D



### UN GUARDIA CIVIL EN NUEVA YORK

**Formato:** Curta-metragem / Teaser  
de longa-metragem  
**Direção:** Aitor Herrero  
**Produtoras:** [Sultana Films](#) / [Aupa  
Studio](#) / [Kraneo Estudio](#) / [Planet 141  
ArtStep Studio](#)  
**Técnica:** 2D, 3D, *stop motion*, *puppets*



### HANTA

**Formato:** Sequência de longa-metragem  
**Direção:** Emilio Ramos  
**Produtoras:** [Fedora Productions](#)  
[Tourmalet Films](#) / [Casadelou  
Osa Estudio](#)  
**Técnica:** 2D, 3D, *stop motion*



### INSECTARIO DESPERTAR

**Formato:** Teaser de longa-metragem  
**Direção:** Sofía Carrillo  
**Produtoras:** [Pimienta Films](#)  
[Inicia Films](#)  
**Técnica:** *Stop motion*



### MAR Y EL DELTA

**Formato:** Protótipo de  
longa-metragem  
**Direção:** Alba Sotorra  
**Produtoras:** [Alba Sotorra](#) / [Pájaro](#) /  
[Bombillo Amarillo](#) / [Artichoke](#)  
**Técnica:** 3D



### NENÚFAR

**Formato:** Protótipo tecnológico para  
curta-metragem  
**Direção:** Ana Ramírez González  
**Produtoras:** [Hampa Studio](#) / Ana  
Ramírez González  
**Técnica:** 3D



### VILA MARELA

**Formato:** Piloto de série  
**Direção:** Michele Massagli  
**Produtoras:** [Combo Studios](#)  
[Fly Moustache](#) / [Maneki Studio](#)  
**Técnica:** 2D-3D

 Pixelatl GUADALAJARA

# FESTIVAL

animación - videojuegos - cómic

**MERCADO / PROYECCIONES / FORMACIÓN**

VEN A CONOCER  
LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL  
DE AMÉRICA LATINA



9 AL 13  
DE SEPTIEMBRE  
2025

**ELFESTIVAL.MX**



# PROJETO A PROJETO

Quatorze projetos desenvolvidos por Espanha e Portugal, em conjunto com empresas da Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Colômbia, Cuba, Equador, México, Panamá, Paraguai, Perú e República Dominicana, compõem a segunda edição do IBERMEDIA NEXT, que inclui trabalhos tanto de cineastas consagrados quanto de primeiros filmes de novos diretores. Com forte protagonismo feminino nas equipes de direção e nas histórias, os projetos combinam inovação tecnológica aplicada aos processos de produção e novas narrativas em resposta às preocupações da sociedade contemporânea.

*Teasers* de longas-metragens, pilotos de séries, curtas e protótipos tecnológicos, voltados em sua maioria, para o público jovem e adulto são os formatos desta nova convocatória do IBERMEDIA NEXT, um programa que promove o co-desenvolvimento de processos inovadores em animação entre empresas e pessoas da região ibero-americana. Especificamente, os projetos buscam otimizar seus processos por meio do uso generalizado de *software* de código aberto, bem como dos mecanismos de renderização em tempo real utilizados em videogames, com aplicações disruptivas de inteligência artificial. A intenção das equipes é compartilhar os resultados e as pesquisas com a comunidade para uso livre.

Nove dos 14 projetos integram pelo menos três países em seu modelo de coprodução. Com seis projetos, o México é o país latino-americano com a maior representação, igual à primeira edição, seguido pelo Brasil, com cinco. Argentina e Colômbia participam com três cada, e Chile e Peru com dois.

A seleção inclui diversas empresas jovens e outras que já são referências em animação regional, como as brasileiras Copa e Chatrone; as mexicanas Fedora, Kraneo, Sísmica e Polar Studio; a peruana Apus; a peruana Apus Estudio; as Colômbianas Hierro Animación, Planet 141 e Bombillo Amarillo; a chilena Pájaro Estudio e as argentinas Ojo Raro e Osa Estudio. Entre as produtoras espanholas mais renomadas estão a Hampa, Aupa Studio, La Mola e Sultana Films, bem como a portuguesa Sardinha em Lata. Há também produtoras espanholas que estão começando a explorar a animação após um sólido histórico no cinema live action autoral como Mr. Miyagi Films, Alba Sotorra, Tinglado Film, Inicia Films e Tourmalet Films. Vários dos estúdios já haviam participado da primeira edição da convocatória e, em alguns casos, foi por meio dessa experiência que eles conheceram seus novos aliados. **Por M.G.**

# ANNECY 2025

## FESTIVAL

INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION



### 8 - 14 JUNE

[WWW.ANNECYFESTIVAL.COM](http://WWW.ANNECYFESTIVAL.COM)



france.tv

le film français

PREMIERE

VARIETY

Konbini

inter

Institut Jean Cocteau Centre Français d'Animation

NFI

ANNECY

Grand Anancy

haute+ savoie  
le Département

La Région  
Auvergne-Rhône-Alpes

Ministère de la Culture

ANAC

PROCIREP

la copie privée

## A NOVA SAFRA

A seleção inclui a estreia em longa-metragem da referência do stop motion mexicano, Sofía Carrillo, “Insectário Despertar”, um filme fantástico baseado no universo estético do curta da diretora, “Cerulia”. Outra coprodução mexicana é o primeiro longa-metragem de Emilio Ramos, “Hanta”, um projeto de longa trajetória que aborda a importância da liberdade em um mundo totalitário. A diretora e produtora de renome internacional Alba Sotorra surpreende com sua estreia na animação com “Mar y el Delta”, um longa-metragem ecologista que explora os limites entre a tecnologia e o ser humano.

O anglo-chileno Nicholas Hooper H. também se aprofunda na urgência ambiental com “Las almas de Escazú”, uma série de documentários em 3D que enfoca as mortes suspeitas de ativistas na América Latina, enquanto a artista mexicana Aline Romero propõe uma história familiar sobre migrações climáticas em “El Viaje de Azul”, que será seu trabalho de estreia em longa-metragem. A animadora e ilustradora mexicana radicada nos EUA Ana Ramírez González também explora a migração de uma perspectiva simbólica e poética em “Nenúfar”, um protótipo que servirá como desenvolvimento tecnológico para seu primeiro curta. A argentina radicada na França Cecilia Pugliesi se baseia em sua história familiar para desenvolver “Carmen”, um curta sobre violência de gênero que será o primeiro filme solo da diretora.



Além disso, a renomada artista catalã Lyona prepara “El día en que Ewan McGregor me presentó a sus padres”, seu primeiro longa, que aborda a maternidade aos 40 anos com uma forte proposta musical. A trilha sonora também será elemento central em “Un guardia civil en New York”, estreia do artista basco Aitor Herrero, que apresenta uma releitura surrealista e simbólica da obra de Lorca. De outro clássico literário nasce “CALM, Cuentos de Amor, de locura y de muerte”, um tributo ao renomado escritor uruguaio Horacio Quiroga, dirigido pela dupla hispano-venezolana formada por María Ruisánchez e Álvaro León, cujo projeto tem um formato duplo: curta e vídeo-livro imersivo.

Uma jovem equipe formada por Lidia Luna, Toni Mortero e Omayra González apresenta “Caturday”, um projeto de minissérie sobre a busca pela liberdade que tem gerado grande expectativa no setor desde sua apresentação no Next Lab Generation 2024. A brasileira Michele Massagli (“O Menino Maluquinho”) busca estimular a curiosidade das crianças com “Vila Marela”, uma comédia educativa protagonizada por objetos esquecidos que promove o intercâmbio intergeracional. O peruano Julinho Espinoza se une ao Colômbiano Diego Guzmán para criar “Luz de Estrella”, um curta-piloto de série que valoriza a diversidade na infância a partir de uma experiência autobiográfica. Também inspirado na infância, Alessio del Pozo desenvolveu “La van”, um piloto de série de aventura sobre o medo de crescer, ambientado em um ônibus escolar.



# CALM

## (CUENTOS DE AMOR, DE LOCURA Y DE MUERTE)

DIREÇÃO: MARÍA RUISÁNCHEZ, ÁLVARO LEÓN.  
LA MOLA STUDIO, ESPANHA / OJO RARO, ARGENTINA / SÍSMICA STUDIO, MÉXICO.  
CURTA-METRAGEM DE ANIMAÇÃO E EXPERIÊNCIA EM RV.  
PÚBLICO JOVEM E ADULTO (+16).

María Ruisánchez e Álvaro León (La Mola Studio) dirigem e produzem este projeto com o qual buscam homenagear uma das principais obras literárias do horror latino-americano: “Contos de amor, de loucura e de morte”, do escritor uruguaio Horacio Quiroga. A obra é concebida como um díptico de curta-metragem de animação mista e experiência de realidade virtual que propõe um novo formato narrativo: o vídeo-livro imersivo.

A dupla volta ao IBERMEDIA NEXT após ser selecionada em 2024 com a série satírica “Pink Noise”, na qual também dividiram os créditos de direção e produção. Foi justamente na primeira convocatória onde conheceram seus sócios do CALM: Ojo Raro, da Argentina, e Sísmica, do México. O estúdio argentino tem uma longa trajetória em animação autoral e fantástica, com obras premiadíssimas como “O Emprego”, “Padre” e “Carne de Deus”, enquanto o estúdio mexicano é especializado em VFX, animação e CGI, e vem trabalhando em publicidade, séries e filmes para a Disney, Netflix, Amazon e Warner.

“CALM” promete uma nova interpretação do universo de Quiroga, através de uma riqueza visual construída com técnicas de animação 2D, 3D e *stop motion*, combinadas com impressão 3D, corte CNC e corte a laser, em colaboração com o Laboratório de Fabricação Digital da Universidade Francisco de Vitória. A obra também fará uso de inteligência artificial na experimentação das artes conceituais, e combinará animação e realidade virtual no desenvolvimento do vídeo-livro-imersivo.

**SINOPSE** “CALM” retrata os últimos momentos da vida de Horacio Quiroga após a ingestão de cianeto. Em sua jornada entre a vida e a morte, sua mente o transporta aos cenários de suas histórias mais icônicas, onde ele confronta seus próprios demônios e personagens. A selva, suas obsessões e seus medos o envolvem em um delírio final, enquanto a realidade e a fantasia se confundem em uma homenagem visual e literária à sua obra.

*“Cuentos de Amor de Locura y de Muerte’ é a pedra angular do terror latino-americano. Agora gostaríamos de abordá-lo a partir de uma perspectiva de gênero e inclusão social, uma adaptação visual em formato de curta-metragem que aproxima ainda mais os contos de Quiroga do nosso contexto, abordando questões atuais como papéis familiares e sociais, violência de gênero, saúde mental ou eutanásia. Uma proposta visual poderosa que hibridiza as incipientes técnicas cinematográficas da época de Quiroga com a variedade de estilos artísticos latino-americanos atuais e as possibilidades quase infinitas das novas tecnologias”,* María Ruisánchez e Álvaro León.

**PONTOS FORTES** *“A vida e a obra do autor, despertando o interesse em conhecer mais sobre seu trabalho, juntamente com a proposta visual das diferentes equipes, além de investigar a questão da eutanásia a partir de uma história real”,* Asdrúbal Rivera e Paula Quintanar (Sísmica).

**DESAFIOS** *“Um dos principais desafios é traduzir a atmosfera e o universo interno de Horacio Quiroga, sem perder a força de sua escrita e, ao mesmo tempo, adaptando-a a uma narrativa audiovisual. Outro ponto fundamental é garantir que as três técnicas de animação que serão utilizadas convivam com coesão estética, acrescentando a isso o desenvolvimento de uma peça de realidade virtual que complexifique e densifique dramaticamente o curta-metragem. A coordenação de equipes em três países implica o desafio de integrar visões artísticas e processos técnicos de forma harmoniosa. Com esse objetivo, implementaremos ferramentas de gerenciamento digital e softwares de produção que otimizam a comunicação e a validação de cada etapa do projeto”,* Patricio Plaza, Paula Boffo, Gervasio Canda e Romina Savary (Ojo Raro).



# CARMEN

DIREÇÃO: CECILIA PUGLESI.  
TINGLADO FILM, ESPANHA / CECILIA PUGLESI, ARGENTINA.  
CURTA-METRAGEM.  
PÚBLICO JOVEM E ADULTO.

A diretora argentina Cecilia Puglesi parte de sua história familiar para criar este curta-metragem 2D com integração 3D sobre um tema contemporâneo e universal: o feminicídio. Radicada em Paris, a diretora tem ampla experiência no setor de animação, tendo trabalhado em produções da Blue Sky Studios (“Snoopy e Charlie Brown – Peanuts, o Filme”, “A Era do Gelo V: O Big Bang”, “Um Espião Animal”, “Nimona”), Buck, Cartoon Saloon (“Meu Pai é um Dragão”), Lightbox Animation (“Tadeo e o Segredo da Tábua de Esmeralda”); e também em curtas como “La noria”, de Carlos Baena, e “Kafka’s Doll”, de Bruno Simões. “Shift”, seu curta de graduação co-dirigido com Yijun Liu, foi selecionado em Annecy, Annie Awards, SIGGRAPH Asia, e premiado no View Fest, Animayo, Málaga, entre outros festivais.

Em fase de pré-produção, “Carmen” é uma coprodução hispano-argentina produzida pela TINGLADO FILM. Depois de uma longa carreira no cinema de não ficção e com experiência em coprodução com a América Latina, o estúdio das Ilhas Canárias lançou-se recentemente na animação com o premiado documentário de longa-metragem “Mariposas negras”, de David Baute, que será responsável pela produção do curta. A equipe de “Carmen” também inclui Memé Candia como diretora de animação, María Pulido como supervisora de arte, Patricia Díaz como designer de *background*, Magda Richiusa como supervisora de *clean up*, Elsa Hernández como produtora executiva e Puglesi como roteirista e diretora de arte, além da direção.

A partir da experiência com “Mariposas negras”, feito inteiramente no Blender, o curta-metragem será feito com esse software de código aberto (Grease Pencil) e integrado ao 3D usando o motor de *videogames* de código aberto argentino Godot. A equipe planeja realizar a animação, o trabalho de pós-produção e o som na Espanha ao longo de 2025.

**SINOPSE** Nove meses após se tornar uma das poucas mulheres a se formar como contadora na Argentina, Carmen é assassinada. Baseada em fatos reais, a história conta o que aconteceu ao longo desses meses de 1935, acompanhando a correspondência entre sua protagonista e um pretendente não correspondido.

*“Se o mundo fosse outro, talvez essa história que aconteceu há noventa anos fosse anedótica hoje. Mas quando você abre o jornal todos os dias, essa mesma história se repete com uma semelhança perturbadora. O cenário físico muda, mas o cenário social que o endossa e o nega, como se fosse uma expressão de violência sem nenhuma especificidade, é o mesmo, assim como seus atores. Trata-se, portanto, de uma história urgente. A animação, com sua bondade intrínseca resultante da plasticidade da técnica, nos permite falar sobre os assuntos mais terríveis sem que o público se feche à mensagem”, Cecilia Puglesi.*

**PONTOS FORTES** *“A solidez da história graças à sua fonte documental: escrevi o roteiro a partir da história real do assassinato de Carmen, minha tia-avó, e me baseei nas cartas guardadas por minha família e enviadas entre o assassino e a vítima, nas lembranças de minha própria família e no artigo jornalístico sobre o crime. Além disso, o desenvolvimento visual e o tratamento das cores acompanham a cronologia e ao espectador”, Cecilia Puglesi.*

**DESAFIOS** *“Uma coprodução já é um desafio, porque a legislação nem sempre está adaptada aos processos de produção cinematográfica, especialmente quando é realizada entre vários países. Os aspectos artísticos e técnicos de uma produção sempre terão suas complexidades, mas essas são questões que serão resolvidas com o conhecimento e o ofício da nossa equipe”, David Baute.*



# CATWALK

DIREÇÃO: LIDIA LUNA, TONI MORTERO, Omayra González.  
LA CHULA FILMS, ESPANHA / HILDA MOTION, BRASIL.  
PILOTO DE SÉRIE (7X10').  
PÚBLICO JOVEM E ADULTO.

É preferível deixar-se domesticar para comer ou é melhor passar fome para viver em liberdade? Essa é a premissa de “Catwalk”, uma minissérie desenvolvida em conjunto por duas empresas jovens com forte atuação no mercado de animação: a espanhola La Chula Films (“Roberto” e “Amarradas”) e a brasileira Hilda Motion (“Glassdoll”, “Formigueiro”). A equipe de direção é composta por Lidia Luna, Toni Mortero e Omayra González, que também lideram o roteiro, a direção técnica e de animação e a direção de arte, respectivamente. Carmen Córdoba é a produtora executiva.

O universo desse drama com toques de humor ácido é construído com uma proposta visual não fotorrealista e uma paleta *neo-noir*, combinada com uma trilha sonora inspirada no estilo *lo-fi*. Criado e escrito por Lidia Luna, o projeto surgiu no embalo do Next Lab Generation 2024, evento que convida ao desenvolvimento de obras audiovisuais com tecnologias disruptivas em um curto espaço de tempo. Em dois meses, a equipe criou um *teaser* de “Catwalk”, com personagens e cenários desenhados diretamente em VR. Nesse período, o projeto foi apresentado no MIFA Annecy, no WEIRD Market (Prêmio de Melhor Projeto de Série Jovem Talento) e na Blender Conference 2024, onde recebeu o prêmio de Melhor Design no Suzanne Awards.

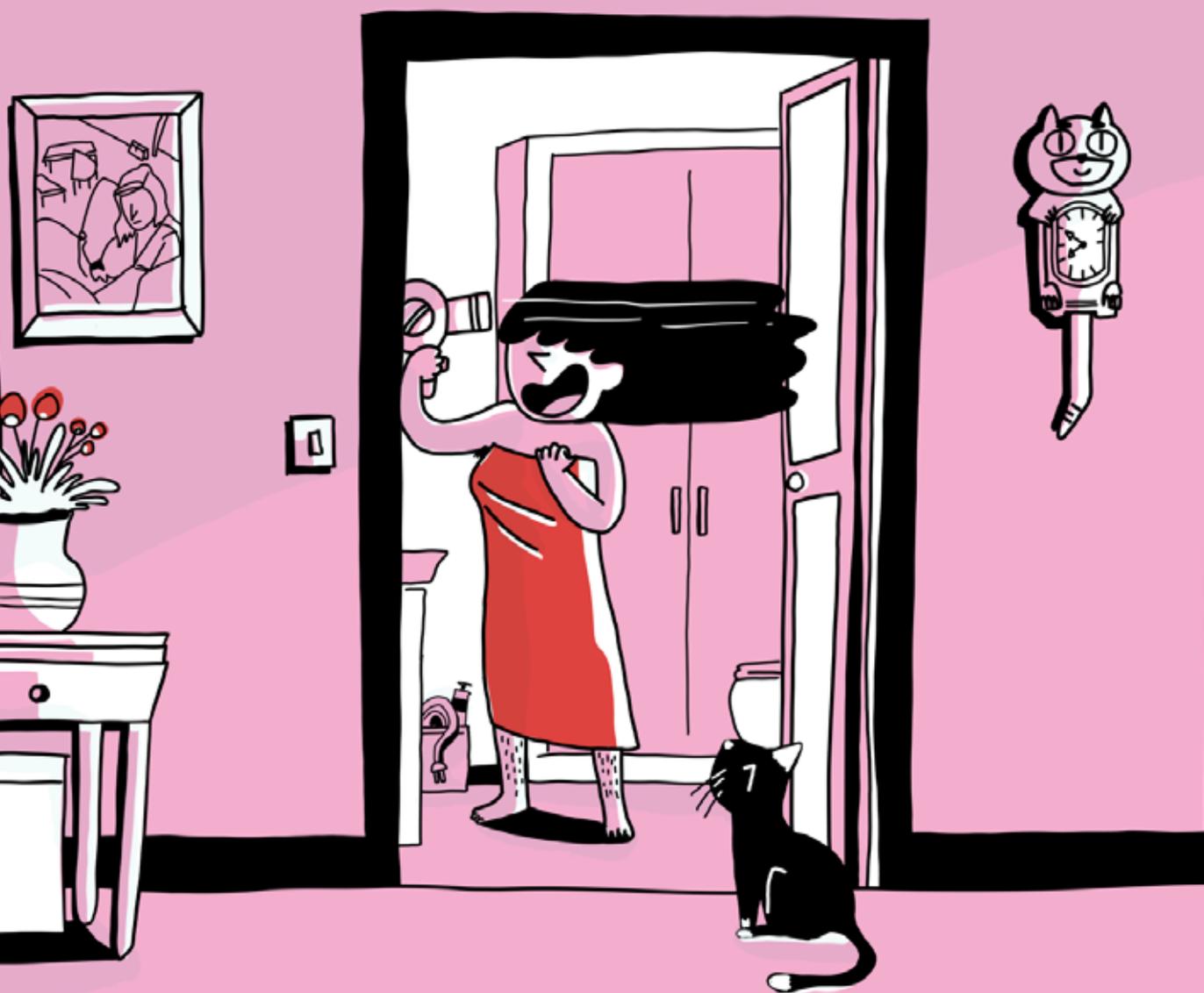
“Com nossa filosofia de produção, queremos promover a inclusão de programas e ferramentas de código aberto na indústria da animação”, ressaltam. “Catwalk” combina diferentes elementos de inovação: por um lado, será a primeira minissérie a ser feita com Grease Pencil VR, mas também fará uso de realidade virtual, animação e efeitos visuais. O uso dessas técnicas se deve “tanto ao seu potencial na redução de tempo, especialmente na pré-produção, quanto ao impacto de suas imprecisões no estilo do universo Catwalk”, explica a equipe, que aposta em um fluxo de trabalho de código aberto (Blender, Quill e Kitsu).

**SINOPSE** Maria vive presa entre uma vida monótona, um emprego de merda e sua ansiedade social. Uma noite, exausta após terminar sua jornada de trabalho, ela bota um par de saltos e decide sair para uma festa com os amigos. Na balada, sofre um terrível acidente e sua consciência vai parar no corpo de uma gata de rua. Agora, livre de responsabilidades, ela tem sete vidas e sete oportunidades para viver a vida com que sempre sonhou em liberdade. Ou é isso que ela pensa...

*“A ideia por trás de ‘Catwalk’ surgiu do choque de realidade vivido pela autora após realizar seu sonho adolescente: tornar-se independente. Sem imaginar que ficaria presa entre empregos precários, contas a pagar e muito mês para pouco salário, sem um botão de reset para escapar da inércia sem fim que nos leva de casa ao trabalho e do trabalho para casa. O objetivo de ‘Catwalk’ não é apresentar a solução para um tema tão complexo quanto a alienação coletiva das sociedades contemporâneas, mas convidar o público a refletir sobre como o medo da fome e do despejo nos leva a normalizar e aceitar uma série de regras e convenções, por vezes absurdas e nocivas, para evitar a rejeição do nosso entorno e usufruir dos benefícios de viver em comunidade”, Lidia Luna, Toni Mortero, Omayra González.*

**PONTOS FORTES** *“O mais valioso é que este é um projeto com alma e que conecta com as pessoas. É uma daquelas ideias que parecem tão óbvias que a gente se pergunta: ‘Como ninguém fez isso antes?’ Essa sensação é poderosa — prova de que mexe com algo universal, algo que já estava lá, só esperando ser contado. O design também chama atenção: um estilo atual, cheio de personalidade, que se sente autêntico — como se ‘Catwalk’ sempre tivesse existido no imaginário coletivo. A parte tecnológica também nos diferencia e pode marcar um antes e um depois na produção de animação independente. A realidade virtual mudou a forma como trabalhamos, permitindo-nos otimizar processos e explorar novas formas de animação”, Carmen Córdoba.*

**DESAFIOS** *“O maior desafio é a integração do novo Grease Pencil com as técnicas tradicionais de animação 2D. Será um processo experimental e complexo. Como uma ferramenta em constante desenvolvimento, haverá problemas técnicos imprevistos que podem afetar o fluxo de trabalho. Apesar desses desafios, o potencial criativo e a possibilidade de inovar no setor tornam o processo ainda mais emocionante”, Baboo Matsusaki (Hilda Motion).*



# EL DÍA QUE EWAN MCGREGOR ME PRESENTÓ A SUS PADRES

DIREÇÃO: MARTA PUIG “LYONA”.

MR. MIYAGI FILMS, ESPANHA / COPA STUDIO, BRASIL / SARDINHA EM LATA, PORTUGAL.

TEASER DE LONGA-METRAGEM.

PÚBLICO JOVEM E ADULTO (20-45 ANOS).

Três produtoras com trajetória internacional da Espanha, do Brasil e de Portugal uniram forças para produzir o primeiro longa-metragem da diretora e ilustradora catalã Marta Puig, conhecida como Lyona, autora de mais de cem vídeos e cerca de 25 livros, incluindo as *graphic novels* “Sex;oh!”, sobre sexualidade feminina, com seis edições publicadas, e “Madr¿eh?”, que conta a história do processo pelo qual ela passou para se tornar mãe e que inspira esse longa-metragem. Com o humor e o estilo particular que caracterizam Lyona, e uma forte abordagem musical, “El día que Ewan McGregor me presentó a sus padres” abordará temas polêmicos como endometriose, tratamentos de fertilidade e maternidade aos 40 anos.

O projeto é produzido pela empresa catalã Mr Miyagi Films, com Ángeles Hernández e David Matamoros à frente, uma produtora com experiência em coprodução com a América Latina, tanto em *live-action* quanto em animação (“Hanna y los Monstruos” e “Dalia y el Libro Rojo”), juntamente com a brasileira Copa Studio (“Irmão de Jorel”, “Tromba Trem”) e uma das icônicas produtoras da animação portuguesa, Sardinha em Lata (“Os Demónios do Meu Avô”, “O Diário de Alice”, “Decorado”).

A equipe planeja criar “um fluxo de trabalho organizado com base em ferramentas de código aberto interconectadas, que permita a produção das diferentes técnicas do projeto sob o guarda-chuva do código aberto”. A produção de animação 2D será realizada no Blender e no Natron, e incluirá pré-layout (pré-visualização no *animatic*) e a pré-edição. “Ao utilizar essas ferramentas, ampliaremos a possibilidade de trabalhar e produzir em regiões do mundo onde os artistas têm grande talento, mas, devido à sua localização geográfica, o custo de *softwares* pagos pode excluí-los”, afirmam. Por fim, a produção destaca que os conhecimentos adquiridos no Estúdio Escola de Animação — o programa educacional da Copa Studio — serão disponibilizados para a comunidade da animação.

**SINOPSE** Lyona, uma ilustradora de 40 anos que sempre sonhou em ser mãe, descobre que não poderá conceber naturalmente: a idade e uma doença que afeta a fertilidade não facilitaram as coisas para ela. Mesmo assim, ela decide iniciar um tratamento de reprodução assistida, que se transformará na odisséia mais marcante de sua vida e a fará descobrir o verdadeiro motivo pelo qual deseja tanto ser mãe.

*“E se eu te disser que Ewan McGregor me apresentou aos pais dele? E se eu te disser que isso aconteceu graças à minha mãe? A partir desse dia, só quis uma coisa: poder ser mãe para ajudar minha filha a realizar seus sonhos. O problema é que, aos 40 anos, recebi a pior notícia: tinha endometriose e ser mãe não seria tão fácil quanto eu imaginava. Percebi que minha relação com minha mãe havia sido tão maravilhosa que, no fundo, o que eu desejava era poder dar tanto amor quanto ela me deu. Este filme quer ser uma homenagem à minha mãe e, por extensão, ao amor incondicional das mães — um amor que, agora que finalmente sou mãe, vejo como é incrivelmente poderoso”, Lyona.*

**PONTOS FORTES** “O projeto se destaca pela originalidade e pelo potencial de conexão com o público global. A combinação de estilos narrativos e visuais pode diferenciá-lo no mercado de animação”, Zé Brandão (Copa Studio).

*“A história do projeto é um de seus pontos mais fortes, com um título chamativo e um enfoque narrativo atraente. Além disso, a colaboração internacional fortalece o seu potencial”, Nuno Beato (Sardinha em Lata).*

**DESAFIOS** “Os principais desafios envolvem o financiamento e a gestão de uma produção internacional, mas graças à experiência da Copa Studio, garantimos um padrão de execução de alta qualidade e uma distribuição eficaz”, Zé Brandão.

*“Os principais desafios serão a coordenação entre equipes de diferentes países e a competitividade no mercado de animação, mas o histórico da Sardinha em Lata em produções de qualidade é fundamental para superar as adversidades”, Nuno Beato.*



# EL VIAJE DE AZUL

DIREÇÃO: ALINE ROMERO.  
MANSALVA FILMS, ESPANHA / POLAR STUDIO, MÉXICO.  
CURTA-METRAGEM / TEASER DE LONGA-METRAGEM.  
PÚBLICO FAMILIAR E INFANTIL (6-11 ANOS).

“El viaje de Azul” se apresenta como um curta-metragem hispano-mexicano que vai tratar da migração climática, da sustentabilidade ambiental e da polarização econômica por meio de personagens não humanos com identidades não binárias. A artista visual e diretora mexicana radicada na Espanha, Aline Romero, está à frente do curta-metragem, que também servirá como um *teaser* do longa-metragem que Romero já apresentou em locais como a Residência da Academia Espanhola de Cinema, MIFA Annecy, Cartoon Springboard e Animarkt. Seu curta-metragem de pós-graduação na Escola de Cinema de Barcelona, “Psychophonic”, participou de uma centena de festivais após sua estreia em Sitges, conquistando uma dúzia de prêmios.

Promovido pelo estúdio espanhol Mansalva Films em coprodução com o mexicano Polar Studio, esse trabalho estabelecerá as bases estéticas e de convivência para uma possível coprodução do longa-metragem. Criada em 2021, a Mansalva Films produziu curtas-metragens em *stop-motion* como “Carmela”, de Vicente Mallols, “Todo está perdido”, de Carla Pereira e Juanfran Jacinto, e ‘Elements’, de David Castro, sócio da produtora que se encarregará da produção de “El viaje de Azul”. De Guadalajara, o Polar Studio vem trabalhando desde 2012 em efeitos visuais para diferentes marcas e produções internacionais, incluindo os longas-metragens “La 4ª compañía” e “Belzebuth”. A roteirista, diretora e produtora espanhola Nuria G. Blanco atuará como co-roteirista, enquanto a mexicana Karla Velázquez será a diretora de arte e a argentina radicada na Espanha Carla Pereira participará como animadora.

O projeto busca integrar personagens em *stop motion* com expressividade facial por meio de *tracking* e composição VFX, enquanto o ambiente será realizado com técnicas 3D. Durante a produção do *teaser*, a pesquisa e a experimentação serão fundamentais para a integração dos personagens no ambiente 3D e para a coerência de sua expressividade facial e de seus movimentos. “Estamos confiantes de que seremos capazes de criar um trabalho visualmente impressionante, além de contribuir para a inovação nos processos de produção”, afirma a equipe de Mansalva, cujo objetivo é compartilhar as descobertas da experimentação com a comunidade global do *stop motion*.

**SINOPSE** Em um mundo ameaçado pela seca, todos os sobreviventes seguem para o norte, para a última reserva, exceto a jovem guardiã Azul, que desafia seu clã e escolhe um caminho diferente. Em sua jornada, ela fica cara a cara consigo mesma e descobre que o problema é a solução para a seca sempre estiveram no norte.

*“Estamos cercados por informações devastadoras, narrativas distópicas e cenários catastróficos sobre o fim da humanidade na Terra. Às vezes, tenho a impressão de que estamos sendo inconscientemente preparados para aceitar um cataclismo como inevitável — como se nada pudessemos fazer. Faltam-nos histórias que inspirem esperança, com finais que acendam luzes na escuridão (...) Particularmente, encontro minha esperança na capacidade de narrar futuros alternativos e em nosso poder coletivo de preservar a vida. Esta história fala sobre medo: medo da perda, da sobrevivência, do crescimento e do futuro incógnito. Nossa protagonista, Azul, nos guiará numa jornada alquímica que transformará o terror em esperança”, Aline Romero.*

**PONTOS FORTES** “Os pontos fortes do projeto são a retomada dos problemas de uma sociedade qualquer em que existe luta de classes, dano ambiental e ignorância, de modo que qualquer pessoa possa se ver espelhada na aventura de Azul”, Jonatan Guzmán (Polar Studio).

**DESAFIOS** “Implementar novas tecnologias, como a produção virtual em um pipeline de animação *stop motion* e o uso de programas 3D como o Blender, para buscar tanto o realismo exigido pelo projeto quanto a simplificação dos processos”, Jonatan Guzmán.



# UN GUARDIA CIVIL EN NUEVA YORK

DIREÇÃO: AITOR HERRERO.

SULTANA FILMS, ESPANHA / AUPA STUDIO, ESPANHA / KRANEO ESTUDIO, MÉXICO / PLANET 141, COLÔMBIA / ARTSTEP STUDIO, ARMÊNIA.

CURTA-METRAGEM/ TEASER DE LONGA-METRAGEM.

PÚBLICO JOVEM E ADULTO.

Uma reinterpretação surrealista e simbólica em tom musical da obra de Lorca: assim se apresenta “Un guardia civil en Nueva York”, um projeto de curta-metragem que também funcionará como um *teaser* do longa-metragem. O projeto é dirigido por Aitor Herrero, um artista com ampla experiência como *storyboarder* em projetos como “Love, Death & Robots”, “Dragonkeeper”, “Atiraram no Pianista” e “Memórias de um Homem de Pijama”. Como diretor, realizou uma dúzia de curtas, incluindo “O Vendedor de Fumaça”, e participou da primeira edição do IBERMEDIÁ NEXT com “Urke”, um projeto coproduzido pela espanhola Bígaro Films e pela mexicana Sísmica, que será apresentado este ano em Annecy.

O universo de “Un guardia civil en Nueva York” será construído com uma hibridação de técnicas, incluindo 2D, 3D, *stop motion*, marionetes em *live action* e integração 3D com Blender e inteligência artificial. O mundo Lorquiano será representado em *stop motion*: em uma Nova York com múltiplos cenários onde vivem e sofrem marionetes extravagantes que recebem um guarda civil modelado em 3D. O mundo real, por outro lado, combina imagens reais e um autoral abstrato 2D criado pela artista Izibene Oñederra. O desenho de som terá um grande protagonismo, com uma composição musical que vai atuar como uma sinfonia poética, marcando o ritmo da animação. Tomasito, Rosa López, Falete e Kiko Veneno serão as vozes dos personagens.

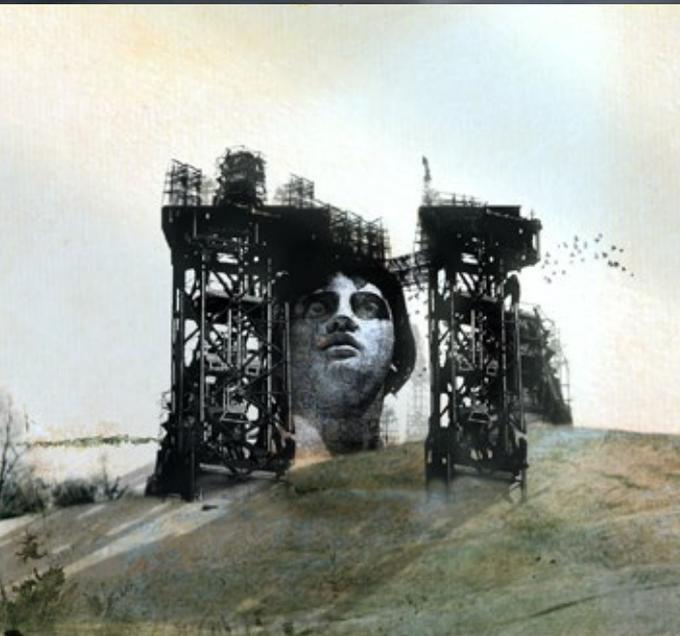
O projeto de coprodução é liderado pela Sultana Films (“El sueño de la Sultana”), da Espanha, responsável pelo 2D artístico, e Aupa Studio, a produtora do diretor Aitor Herrero, que lidera a pesquisa do MoCap das marionetes. Kraneo Estudio, do México, contribuirá com sua vasta experiência em *stop motion*, enquanto Planet 141, da Colômbia, fará o trabalho de integração das técnicas. O personagem 3D será animado pela ArtStep, da Armênia.

**SINOPSE** Baleado e agonizando, Lorca se agarra ao seu último suspiro para tecer uma história impossível: um ato de redenção para seu carrasco. O guarda civil Luciano Guzmán desembarca em uma megalópole distópica e surreal com uma missão inquietante: entregar um sarcófago ao prefeito. Mas a sua viagem se tornará uma descida aos seus próprios infernos, confrontada por Federico, um menino de 12 anos, e Carlo, um enigmático marinheiro.

*“Uma história tragicômica que não é uma adaptação da obra de Lorca, porém muitos diálogos saíram da boca dos seus personagens; não é um relato biográfico do poeta, mas tem muito da sua vida. Não seria honesto dizer que se trata de uma história original, pois muitas de suas cenas e situações pertencem a Lorca. É uma desconstrução pessoal de seu universo, afastada do mundo andaluz e das convenções folclóricas. É a interpretação pessoal e subjetiva que Lorca despertou livremente em minha imaginação”, Aitor Herrero.*

**PONTOS FORTES** “A diversidade de técnicas e a expertise de cada um dos estúdios nas técnicas utilizadas, é o que faz com que o projeto tenha a qualidade desejada. O projeto tem uma grande riqueza visual graças ao bom design de personagens e cenários, que leva o espectador a visualizar algo que nunca viu antes”, Nayeli Farroh (Kraneo Estudio).

**DESAFIOS** “O projeto é um grande desafio, uma vez que combina múltiplas técnicas de animação: 2D, 3D, *stop motion* e marionetes em *live action*. Além disso, nós contamos com o auxílio da inteligência artificial para a sincronização labial, o que nos permite dar maior realismo e fluidez aos diálogos. Em termos de narrativa, o grande desafio é conseguir que a interpretação visual da obra de Lorca possa transcender e tornar-se universal, conectando-se com todos os tipos de público. Queremos que a história, além das referências e simbolismos, desperte emoções e abra portas na imaginação de cada espectador, permitindo diferentes níveis de leitura dentro do universo lorquiano”, Aitor Herrero.



# HANTA

DIREÇÃO: EMILIO RAMOS.  
FEDORA PRODUCTIONS, MÉXICO / TOURMALET FILMS, ESPANHA / CASADELOU, MÉXICO / OSA  
ESTUDIO, ARGENTINA.  
TEASER DE LONGA-METRAGEM.  
PÚBLICO JOVEM E ADULTO.

“Hanta” é um projeto de longa-metragem que chega ao IBERMEDIA NEXT após um longo processo de desenvolvimento: seu diretor, o mexicano Emilio Ramos, vem amadurecendo ele desde 2016. Ao longo de três anos, participou do programa mexicano Sistema Nacional de Criadores de Arte del FONCA e, em 2022, foi selecionado para a Residência de Desenvolvimento Visual no Festival de Annecy, onde o projeto foi apresentado após sua passagem pelo Animation! Ventana Sur em 2021.

Baseado na obra e na biografia do escritor tcheco Bohumil Hrabal, o filme se passa durante a Primavera de Praga e aborda a luta contra o totalitarismo com uma estrutura dramática que apresenta elementos de um *thriller* policial combinados com momentos de poesia, abstração e metáfora. Para construir esse mundo, será utilizada a transformação estética por meio do entrelaçamento de múltiplas técnicas, incluindo 3D, técnicas mistas, *stop motion* e pós-produção pictórica.

Trata-se da estreia em longa-metragem de Ramos, diretor, roteirista e animador com mais de vinte curtas (“Nos faltan”, codirigido com Lucía Gajá, e “Niebla”). A equipe é formada por um *dream team* de profissionais “originários de três países com passados autoritários, trabalhando sobre uma obra originária de um quarto país que também teve um passado autoritário”. A produtora italiana radicada no México, Lucía Cavalchini, liderará a produção pela Fedora; a ucraniana Anita Doron (roteirista de “The Breadwinner”) assina o roteiro junto com Ramos, enquanto a produtora argentina Rosario Carlino (Osa Estudio) comandará uma equipe integrada por María Zancolli como diretora de animação e Lorena Stricker na direção de arte.

O objetivo é desenvolver uma sequência do longa-metragem que sirva como prova de conceito e pesquisa para otimizar o design de produção. Fedora e Casadelou ficarão responsáveis pela animação 3D; Osa Estudio realizará o *stop motion* e a produção virtual; enquanto a pós-produção pictórica, a animação 2D, os *motion graphics*, a edição e o *design* de som serão realizados pela produtora Tourmalet Films, com sede em Tenerife.

**SINOPSE** Em 1968, o escritor Bohumil é censurado no auge de sua carreira. Para sobreviver, finge obediência ao governo vigente enquanto escreve em segredo um romance protagonizado por Hanta, um velho prensador de livros censurados. A realidade de Bohumil e a ficção de Hanta se entrelaçam num contexto perigoso para ambos - do qual só encontrarão libertação através da morte.

*“É a história daqueles que buscam a liberdade e também daqueles que silenciam, encarceram, matam e destroem milhares de livros, depositários de histórias e vidas. É a história de como as ideias e a vida resistem à opressão e ressurgem como plantas nas rachaduras dos muros de concreto. É também o conflito entre a beleza simples da vida e a ambição de um progresso que esmaga os sonhos individuais. Acreditamos firmemente na importância de realizar este projeto em tempos em que o pensamento livre e a liberdade de expressão estão ameaçados em muitas partes do mundo. Mas temos a esperança, que queremos transmitir através desta história, de que no pensamento livre reside a semente da formação de sociedades livres e em paz”, Emilio Ramos.*

**PONTOS FORTES** “A história de Hanta ressoa profundamente com as crises atuais da democracia, da liberdade de expressão e do controle estatal em diversas partes do mundo (...) Esta visão adquire especial sentido em um contexto no qual a censura já não opera apenas através da violência direta, mas mediante mecanismos neoliberais de estrangulamento financeiro e deslegitimação pública. Outro de seus pontos fortes é a proposta narrativa de metaficção e dualidade que apaga os limites entre o real e o escrito, misturando e interconectando as vidas de Bohumil e seu personagem Hanta (...) E, por último, a proposta estética, na qual o uso de diversas técnicas, materialidades e justaposição de imagens evoca a maneira como as sociedades reprimidas constroem memória a partir de fragmentos, subjetividades, vestígios e resíduos culturais que não desaparecem”, Lucía Calvachini.

**DESAFIOS** “Devido à sua temática e ao seu público-alvo, sabemos que ‘Hanta’ não é um projeto comercial que possa atrair investimento privado e que o custo deve ser mantido dentro da faixa de filmes de autor para públicos não infantis (2 - 3,5 milhões de euros). Portanto, nosso desafio mais importante é integrar uma equipe internacional capaz de traduzir os conceitos em propostas viáveis e econômicas. Isso implica o desenho de um fluxo de produção eficiente e a incorporação de cabeças criativas com experiência e visão voltada para a inovação”, Emilio Ramos.



# INSECTARIO DESPERTAR

DIREÇÃO: SOFÍA CARRILLO.  
PIMIENTA FILMS, MÉXICO / INICIA FILMS, ESPANHA.  
TEASER DE LONGA-METRAGEM.  
PÚBLICO JOVEM E ADULTO.

“Insectario despertar” será o primeiro longa-metragem de Sofia Carrillo, uma referência do *stop motion* mexicano. Partindo do estilo estético de seu curta “Cerulia” e inspirado por referências do *stop motion* surrealista, como Jan Švankmajer ou Ladislav Starewicz, a estreia de Carrillo se passa em um universo perturbador no qual os insetos foram extintos e surge uma possibilidade de salvá-los: um caminho para a utopia em um mundo distópico.

A equipe pesquisará para desenvolver as ferramentas tecnológicas que farão o projeto crescer. Concretamente, na Espanha, vem se trabalhando na impressão 3D dos rostos dos *puppets* e nos processos de rotoscopia, enquanto para os *cleanups* dos *rigs* dos *puppets* e das linhas dos rostos serão explorados *softwares* com inteligência artificial. O projeto foi selecionado pela Residência de Annecy em 2024 e participou do Fórum de Coprodução e Financiamento de Iberseries & Platino Industria em 2023.

Para dar o grande passo ao longa-metragem, a cineasta se cercou de uma equipe sólida que inclui tanto membros da comunidade de animação de Jalisco, com quem vem trabalhando desde suas obras anteriores, quanto novas colaborações de renome, incluindo a roteirista mexicana Monika Revilla (“O Baile dos 41”, “Somos”, “A Casa das Flores”), a consultora de roteiro francesa Céline Sciamma (“Retrato de uma Jovem em Chamas”, “Pequena Mamãe”, “Tomboy”), o norte-americano Paul Harrod no design de produção (“Ilha dos Cachorros”, “Shape Island”) e o mexicano Nicolás Celis (“Sujo”, “Noite de Fogo”, “Roma”) à frente da produção pela Pimienta Films, companhia que estreia na animação após produzir cerca de trinta longas-metragens mexicanos com forte projeção internacional. A espanhola Inicia Films (“Verão 1993”, “As Meninas”, “O Tesouro de Barracuda”) participa como coprodutora. O projeto está em busca de uma aliança com a França para completar o plano financeiro.

**SINOPSE** Em um mundo onde os insetos foram extintos, Lexi trabalha catalogando e preservando espécimes para a coleção particular de seu tio, um renomado entomologista. Certa tarde, ao encerrar seu dia de trabalho, Lexi acidentalmente derruba uma mariposa do alfinete que a sustentava. Em uma tentativa de esconder a evidência da sua falta de jeito, ela leva a mariposa para casa, onde ela volta à vida.

*“Usando a animação clássica do stop motion, daremos forma aos pesadelos dos quais o mundo só poderá acordar com a ajuda de insetos. Os insetos sempre me atraíram de um ponto de vista metafórico. A partir de ‘Insectario’, meu fascínio pelos insetos aumentou devido aos aspectos reais, como sua anatomia, suas formas de reprodução e seu papel no meio ambiente. ‘Insectario’ me despertou para outro universo, para a urgência de viver diante da inevitabilidade da morte. Essa é uma história de despertares que torço para que nos acorde”, Sofia Carrillo.*

**PONTOS FORTES** *“Trabalhar com Monika Revilla como roteirista e contar com a consultoria de Céline Sciamma nos faz sentir confiantes de que o roteiro está indo na direção certa. Graças à sua experiência e talento, a participação de Paul Harrod como designer de produção é um ponto de apoio importante para a produção. E, acima de tudo, acreditamos que a principal força é a visão e o talento de Sofia Carrillo e a sinergia que ela gerou ao longo de sua carreira com as pessoas da animação - bonecos, arte, figurinos etc. - em Guadalajara. Com ela no comando e com a cumplicidade da comunidade de animação de Jalisco, sentimos que o filme vai se tornar realidade”, Pimienta Films.*

**DESAFIOS** *“Como uma produtora mexicana com experiência em filmes de live action, fazer um filme de animação com a técnica de stop motion implica, em essência, um desafio inovador, assim como os processos mencionados anteriormente e a pesquisa requerida pelo projeto. A colaboração entre países como a Espanha, cuja experiência e campo de trabalho são mais extensos do que em nosso país, é enriquecedora para nós e para o projeto”, Pimienta Films.*



# LA VAN

DIREÇÃO: ALESSIO DEL POZO TEMOCHE.  
APUS, PERÚ / SARDINHA EM LATA, PORTUGAL / CHATRONE, BRASIL.  
PILOTO DE SÉRIE (26X11').  
PÚBLICO INFANTIL (8-12 ANOS).

O peruano Alessio del Pozo Temoche é o criador e diretor desta propriedade intelectual sobre o medo de crescer, ambientada no interior de uma van escolar e inspirada em suas viagens de infância até a escola. Diretor de vários curtas-metragens aclamados internacionalmente (“El sonido del sol”, “Ella”, “El astronauta” e seu trabalho mais recente, “K’uchu: Rincón de la infancia”, que estreia este ano no Festival de Annecy), del Pozo dirigiu videoclipes e projetos de séries, como “Protegiendo el futuro de sol” e “Chek & Chan”, finalista no Ideatoon.

“La van” é uma série de aventura de fantasia que combina animação 2D mista com *cut-out* tradicional digital em ambiente 3D. Para sua realização, a equipe planeja maximizar o uso do Blender com o apoio de um consultor artístico especializado na ferramenta, e também usará o Grease Pencil para o desenho tradicional que será integrado aos *backgrounds* em 3D. “Representa uma oportunidade de desenvolver um fluxo híbrido de *cut-out* e animação tradicional no Blender, facilitando o trabalho artístico e de produção graças ao seu estilo *flat* e sólido”, comenta a produção.

Três estúdios com trajetória consolidada na região unem forças para produzir este piloto de série, projetado para três temporadas (26 x 11'). A peruana Apus liderará a criação do projeto, além da direção, direção de arte, composição musical e dublagem em espanhol. A brasileira Chatrone ficará responsável pelo roteiro, *animatic*, finalização de som e programa de acessibilidade multilíngue, enquanto a portuguesa Sardinha em Lata cuidará da animação do vídeo. O projeto participou do WEIRD Market e foi um dos oito finalistas do Intergalactic Shorts Program 2.0 da Nickelodeon.

**SINOPSE** Uma aventura cheia de mistério e melodrama sobre o medo de crescer, na qual Mateo e seus amigos precisarão superar o pavor de se tornarem adultos. A van que os leva para a escola é a porta de entrada para o Reino dos Desejos: tudo o que precisam fazer é desejar algo com toda a força, e o Coração da Van lhes concederá acesso ao Reino. O verdadeiro desafio será conseguir sair de lá.

*“E se você pudesse fugir da realidade num mundo sem adultos? E se existisse um lugar onde todos os seus problemas se resolvessem sem precisar enfrentar o medo de crescer? Esse é o universo que ‘La van’ explora através do Reino dos Desejos. Porém, o que as crianças vão descobrir nesse mundo sem limites é justamente a chance de vencer seus temores, aprendendo que ser adulto com responsabilidades não significa ser chato — só é preciso responder pelas próprias escolhas. Mas cuidado, porque o Reino dos Desejos pode prendê-lo em seu mundo sedutor e, talvez, seu desejo de nunca crescer se torne realidade... e você ficará perdido lá para sempre”, Alessio del Pozo Temoche.*

**PONTOS FORTES** *“É uma série dinâmica com uma identidade visual única, que transmite uma alegria característica da América Latina. Adentrar esse mundo fantástico abre portas para aventuras visualmente impactantes. Além disso, se a integração entre 3D e 2D for tecnicamente bem-sucedida, pode trazer inovações a essa mistura de técnicas que, apesar de já habitual, ainda é relativamente cara. Acredito que o diferencial desta série está em seu dinamismo e tom fantástico, com uma energia muito positiva — algo essencial nestes tempos em que a tendência para o drama tem se acentuado”, Nuno Beato (Sardinha em Lata).*

**DESAFIOS** *“É um projeto de série aparentemente convencional, mas estamos tentando encontrar soluções que agilizem os processos de produção, o que nos força a sair da nossa zona de conforto. Queremos reunir elementos 3D com um visual 2D, animação recortada e animação tradicional. Reunir todos esses elementos em um resultado final com aparência 2D pode comprometer os tempos de produção e, portanto, aumentar os custos, mas as novas tecnologias podem ajudar nesse desafio. Nesta série, tentamos encontrar novas abordagens para projetos de séries 2D que acelerem os processos de produção e apresentem soluções esteticamente interessantes”, Nuno Beato.*



# LAS ALMAS DE ESCAZÚ

DIREÇÃO: NICHOLAS HOOPER H.

CUBHO AUDIOVISUAL, CHILE / POLYGONAL FACTORY, ESPANHA / FORWARD FILMS, ESPANHA / LESTE, BRASIL.

PILOTO DE SÉRIE DOCUMENTAL (6X15').

PÚBLICO JOVEM E ADULTO.

Essa série documental em 3D, com estética 2D, do diretor anglo-chileno Nicholas Hooper H., foca nas mortes suspeitas de ativistas ambientais na América Latina. Com experiência em documentários e séries, e um passado como ativista ambiental, Hooper H. retorna a um assunto que já abordou em outros trabalhos, como o premiado curta de animação “La mecha” ou a microssérie “Defensoras de la Tierra”. O cineasta também tem experiência como produtor, incluindo o último documentário de Maite Alberdi, “La memoria infinita”.

Com experiência em documentários e novas tecnologias, o CUBHO do Chile lidera o projeto, que já participou de diferentes espaços da indústria, como a Residência APALAB, Anidocs MiradasDoc, Conecta, DocMontevideo, SANFIC NET, When East Meets West e o Fórum de Coprodução dos Prêmios Quirino. A Forward Films, produtora criada na Catalunha por cineastas da Colômbia e do Brasil, contribuirá com sua longa trajetória na produção de documentários sobre direitos humanos na América Latina; a brasileira Leste contribuirá com sua experiência em animação 2D, direção de arte e ilustração, e a espanhola Polygonal Factory se encarregará de desenvolver processos para integrar o 3D com a estética 2D a ser alcançada.

A série buscará tornar cada episódio único do ponto de vista visual e narrativo, por isso contará com produtores locais e o apoio da equipe de coprodução internacional. A equipe está trabalhando com Blender e Grease Pencil para explorar a proposta estética de integrar o 2D tradicional e o universo 3D, Geometry Nodes para a criação de geometria e animação modular e procedural, e Python para a criação de *scripts* e a automatização de alguns processos. A texturização dos personagens e adereços é feita com pintura sobre os modelos, com o objetivo de reproduzir a estética do muralismo latino-americano. O projeto, que será multiplataforma, será lançado em paralelo com um podcast e uma campanha de impacto.

**SINOPSE** “Las almas de Escazú” retrata a vida e a morte de seis ativistas ambientais latino-americanos. Com testemunhos de seus entes queridos, a série documenta a luta territorial dessas pessoas contra a contaminação e o extrativismo, e pela justiça em seus territórios.

*“O relatório anual da ONG Global Witness afirma que 1.910 pessoas foram mortas em nosso continente nos últimos dez anos por defenderem diferentes causas em seus territórios, ou seja, cerca de três pessoas por semana. Em todos os casos, os padrões se repetem de uma forma ou de outra: a mecânica do silenciamento é a mesma e as perguntas são intermináveis. Existe uma coragem inesgotável para resistir a tanto assédio? Onde estão os limites? Como a imposição de diferentes modelos de vida influencia as comunidades? Será que a vida digna será alcançada algum dia? (...) Este projeto não é apenas um trabalho artístico, mas a continuação de um compromisso com a justiça ambiental, moldado por meus valores, meus ideais e a convicção de que a justiça para a Terra e seus defensores é primordial”, Nicholas Hooper H, director.*

**PONTOS FORTES** “A primeira é a urgência das questões que estamos abordando e o vínculo com o Acordo de Escazú, um tratado regional que busca garantir o acesso à informação, a participação pública e a justiça ambiental na América Latina e no Caribe. Não podemos nos esquecer de que a América Latina continua sendo hoje a região mais perigosa do mundo para os líderes ambientais. Também acreditamos que a série tem potencial para ser estendida a mais temporadas, considerando as centenas de casos como esses que existem nos diferentes continentes”, CUBHO.

**DESAFIOS** “O financiamento e o modelo de coprodução para cada país, e a procura por sócios adequados. Outro desafio foi a complexidade do acesso aos fundos de desenvolvimento, devido à natureza do projeto e à disponibilidade reduzida de financiamento inicial para projetos”, CUBHO.

*“Abordar casos de violações de direitos humanos também é um desafio. Por isso, estamos comprometidos a desenvolver e aplicar um protocolo de trabalho que garanta processos adequados de consulta e consentimento, participação, segurança, sustentabilidade e acessibilidade. Além disso, enfrentamos o desafio técnico e criativo de combinar animação com documentário, buscando um equilíbrio entre a estética e o rigor narrativo para honrar essas histórias sem perder sua profundidade”, Forward Films.*



# LUZ DE ESTRELLA

DIREÇÃO: JULINHO ESPINOZA, DIEGO GUZMÁN.  
USER T38, ESPANHA / CHUCHO.TV, URUGUAI / HIERRO ANIMACIÓN, COLÔMBIA.  
PILOTO DE SÉRIE (8X11').  
PÚBLICO INFANTIL (6 A 10 ANOS).

O peruano Julinho Espinoza apresenta “Luz de Estrella”, um curta-metragem no qual propõe abordar o cotidiano de crianças com diferentes condições e a importância da empatia e da amizade como ferramentas para sua integração. Inspirado em sua própria infância, o criador e diretor busca transmitir a experiência de uma pessoa com epilepsia, direcionando-se também às crianças que enfrentam situações semelhantes. Com experiência em animação digital e desenvolvimento visual, o peruano une-se ao animador e diretor colombiano Diego Guzmán (Hierro Animación) para codirigir este piloto da série antológica “Pequeñas Diferencias” (8x11’).

Três estúdios com ampla experiência e reconhecimento levam adiante o projeto de forma colaborativa. Da Colômbia, a Hierro Animación ficará responsável pelo roteiro, direção e pré-produção; o peruano Apus Estudio assumirá a produção de animação, efeitos visuais (FX) e backgrounds; enquanto a espanhola USER T38 ficará encarregada da produção geral e da pós-produção de imagem e som.

Realizado em animação 2D com estilo pictórico, cada episódio terá sua própria identidade visual baseada em pintura manual. Posteriormente, serão aplicadas texturas, luz e ajustes para destacar as características, os estados emocionais e as condições de saúde dos personagens, como a manipulação do traço para ilustrar a epilepsia da protagonista. A produção utilizará Blender e Grease Pencil, com apoio de ferramentas como NijiGPen e IA RIFE para otimizar o fluxo de trabalho e os resultados finais.

**SINOPSE** Elida é uma menina de oito anos que passa seus dias tocando o charango. Um dia, sofre um ataque de epilepsia enquanto tocava o instrumento - e acaba culpando suas vibrações pelo episódio. Levada a um hospital, onde a maioria a olha com desconfiança por causa das convulsões, encontra apenas em Estrella, uma menina com câncer, um olhar de acolhimento. A empatia e amizade entre as duas ajudarão Elida a se reconectar com a música e a aceitar sua doença.

*“Quero mostrar a experiência de uma pessoa com epilepsia: o que ela vê, ouve e sente antes, durante e depois de uma convulsão, incluindo a paralisia, o vazio mental e a confusão. Sou epilético e passei muito tempo em hospitais sem saber o que tinha. Apesar da epilepsia não ser difícil de tratar, a falta de serviços médicos adequados e a ignorância social fizeram com que minha deficiência fosse ainda mais difícil do que já é. Felizmente, tive o apoio de uma amiga, Estrella, cuja coragem me ajudou a aceitar minha condição e a compartilhar nossa história. Os desenhos animados foram minha principal forma de socialização na infância. Por isso, senti a necessidade de criar histórias com personagens que apresentem condições diferentes, como as que vivi. Este curta-metragem é dirigido a crianças hospitalizadas que passam por momentos difíceis, para mostrar a elas que não estão sozinhas e que não há nada de errado com elas”, Julinho Espinoza.*

**PONTOS FORTES** A história promove uma mensagem de aceitação e inclusão. Os preconceitos e estigmas podem afetar profundamente o bem-estar emocional e a autoestima das crianças; é necessário fomentar desde cedo uma cultura de empatia, respeito e compreensão diante da diversidade. Através dos protagonistas, busca-se conscientizar o público sobre a importância de reconhecer que, independentemente das circunstâncias individuais de cada criança, todas merecem viver num ambiente que as aceite como são”, Alfonso Casado Diez (USER T38).

**DESAFIOS** “A representação visual da epilepsia busca refletir de maneira fiel, respeitosa e empática a experiência das pessoas que convivem com essa condição, evitando estereótipos ou exageros. A ideia é estabelecer uma conexão emocional com as pessoas que vivem com a condição e, ao mesmo tempo, educar o público de maneira respeitosa sobre as reais implicações desse transtorno neurológico. A animação torna-se, assim, uma ferramenta para sensibilizar e humanizar a experiência epilética, permitindo que aqueles que não a vivenciam tenham uma melhor compreensão do que significa atravessar uma crise epilética”, Diego Guzmán.



# MAR Y EL DELTA

DIREÇÃO: ALBA SOTORRA.

ALBA SOTORRA, ESPANHA / PÁJARO, CHILE / BOMBILLO AMARILLO, COLÔMBIA / ARTICHOKE, ESLOVÁQUIA.  
TEASER DE LONGA-METRAGEM.  
PÚBLICO FAMILIAR.

A renomada diretora e produtora de documentários Alba Sotorra desenvolve um projeto de amadurecimento ambiental entre o digital e o artesanal na companhia de três empresas com ampla experiência em animação: a chilena Pájaro, a colombiana Bombillo Amarillo e a eslovaca Artichoke.

Narrativamente inspirado na jornada da heroína, o filme reflete sobre a desconexão entre os seres humanos e a natureza e propõe uma crítica ao “progresso pelo progresso”. Esses temas também influenciam o processo de trabalho da obra e seu estilo visual, buscando um diálogo entre a tecnologia e o ser humano. Nesse sentido, eles pretendem “abordar a animação 3D fazendo uso dos avanços da animação de alta tecnologia para obter um aspecto de baixa tecnologia mais próximo do 2D, buscando a intimidade, os gestos táteis do desenho e da pintura, e com um certo desejo de apagar os traços do processo para se deleitar com o traço manual e a experiência criativa feita à mão”. Para isso, eles usarão animação digital combinada com técnicas tradicionais, como recorte, intervenção em filmagens VHS, fundos pintados à mão e animação experimental quadro a quadro, usando ferramentas como Blender, Grease Pencil e Toon Boom Harmony.

“Mar y el Delta” será o primeiro longa-metragem de animação de Sotorra, que vem desenvolvendo uma sólida carreira como documentarista internacional (“Comandante Arian”, “Game Over”, “El retorno. La vida después del ISIS”). A partir de sua empresa, com uma forte perspectiva de gênero e cunho internacional, ela também produziu ficções, como “Mi vacío y yo”, “Upon Entry” e “Sica”, e recentemente lançou o filme de animação “Rock Bottom”, o longa-metragem de estreia de María Trenor. Ao mesmo tempo, a cineasta está trabalhando em outro curta de animação, “El dique”, e no documentário de longa-metragem “Sinfonía de una ballena”. “Mar y el Delta” tem o apoio do ICEC e do IBERMEDIA NEXT, e foi selecionado para o *workshop* de desenvolvimento ACE Animation Special.

**SINOPSE** Mar é uma menina de 11 anos que mora no Delta do Ebro com a família. Neste verão, ela não poderá sair de férias: a seca e a iminente inundação do rio ameaçam as plantações de arroz. Entediada e sozinha no Delta, Mar descobre que pode se comunicar com os pássaros por meio de movimentos e sons e, junto com eles, começa a elaborar um plano para impedir o desastre.

*“O filme explora aquele momento da infância em que nos tornamos conscientes de nosso olhar, moldando nossa identidade e opiniões. É um momento em que tudo ainda está para ser definido: como nos relacionamos com nossa família e como nos percebemos a nós mesmas. Deixamos de ver os pais como heróis e passamos a reconhecê-los como pessoas, ousamos contradizê-los e descobrimos nossa capacidade de influenciar o que nos rodeia (...) Para as crianças, esse filme pretende ser uma aventura mágica que as lembre da importância de ouvir a natureza e cuidar das pessoas que amam. Para os adultos, é um chamado para se reconectar e lembrar que o cuidado com o meio ambiente começa com o cuidado com nossos vínculos e com nós mesmos”, Alba Sotorra.*

**PONTOS FORTES** “O mais potente é sua identidade. ‘Mar y el Delta’ aborda temas universais de um lugar e ponto de vista muito específicos, o que lhe confere profundidade e uma riqueza visual e narrativa singular. Representar um território pouco visto na animação também é um desafio devido à falta de referenciais, mas também uma oportunidade de construir um mundo com identidade própria”, Bernardita Ojeda (Pájaro).

**DESAFIOS** “A nível técnico, temos o desafio de conseguir refletir a fauna e a flora do Delta em toda a sua complexidade, um ambiente natural no qual encontramos, além de infinitas cores e texturas, dois elementos centrais que não são fáceis de transferir para a animação: água e animais, especificamente pássaros. Por outro lado, estamos trabalhando na especificação do estilo visual do filme, por exemplo, por meio do nível de detalhes, linhas e iluminação, para garantir uma coerência visual geral”, Alba Sotorra.



# NENÚFAR

DIREÇÃO: ANA RAMÍREZ GONZÁLEZ.  
HAMPA STUDIO, ESPANHA / ANA RAMÍREZ GONZÁLEZ, MÉXICO.  
PROTÓTIPO TECNOLÓGICO PARA UM FUTURO CURTA-METRAGEM.  
PÚBLICO FAMILIAR.

A empresa espanhola Hampa Studio (“Memórias de um homem em pijama”, “Buñuel no Labirinto das Tartarugas”) lidera esse projeto poético sobre migração dirigido pela mexicana radicada nos EUA Ana Ramírez González. A artista nascida em Guanajuato é desenvolvedora visual e *storyboarder* no Pixar Animation Studios e trabalhou como ilustradora para editoras como Disney, Scholastic, Chronicle Books e New York Times.

“Nenúfar” é um protótipo tecnológico desenvolvido para um futuro curta-metragem, “Agua Dulce”, coproduzido com a empresa dirigida por Ramírez nos Estados Unidos, a Agua Dulce Studio. Da Hampa, a equipe de produção inclui Raúl Colomer como diretor de desenvolvimento técnico, Pakoto Martínez como diretor de arte e Beatriz Villanueva como produtora. A eles se juntam a mexicana Fernanda Liedo como diretora de animação e Vanessa Rojas como diretora de arte, e o americano Justin Pearson no design de som, bem como a americana Lisa Fotheringham como produtora da Agua Dulce Studio. O projeto conta com o apoio financeiro do LFI Spark Animation Fellowship, um fundo promovido pelo The Latino Film Institute e pelo Netflix Fund for Creative Equity.

Criado em um universo puramente 3D, “Nenúfar” terá um visual pictórico único com traços 2D. O processo buscará uma aparência de pintura em pastel com iluminação realista e animação naturalista, criando um sistema de pinceladas direcionais e otimizando as cenas com base na distância entre os objetos e a câmera. A produtora valenciana Beatriz Villanueva está criando desenvolvimentos e programação com o objetivo de torná-los replicáveis e produzíveis em estúdios médios e pequenos. Posteriormente, o desenvolvimento e o código serão publicados para uso livre.

**SINOPSE** Quando uma curiosa gotinha de água se aventura além de seu idílico lago de nenúfares, ela conhece alguns novos amigos e enfrenta vários desafios que a ensinarão mais sobre si mesma e sobre o ambiente ao seu redor. Droplet amplia sua compreensão do mundo à medida que descobre sua própria força e desenvolve uma nova apreciação pela beleza do seu lar.

*“Para mim, ‘Agua Dulce’ é mais que um curta-metragem. Se transformou em uma metáfora vital de como deixei os cantinhos aconchegantes e familiares do México para me jogar no desconhecido de um novo país, com apenas uma mala e um coração cheio de esperança. Estou empolgada em fazer de ‘Agua Dulce’ um banquete visual (sobretudo doce), que capture a essência dos lindos lugares que acendem minha imaginação e explore o contraste sombrio dos tempos em que eles não eram tão coloridos. Quero que toque corações e mostre um lado da migração que vai além do habitual”, Ana Ramírez González.*

**PONTOS FORTES** *“Sem dúvida, esta colaboração entre Espanha e Estados Unidos através da parceria com talento latino internacional. Para nós, é um sonho trabalhar com a Ana e tentar materializar sua visão em uma realidade tão ambiciosa. Além disso, este projeto apresenta um desafio tecnológico crucial, pois estamos desenvolvendo um estilo artístico que requer a criação de um pipeline ad-hoc exclusivo para este curta-metragem. Enfrentar algo que nunca foi realizado anteriormente é sempre complexo e demanda muita tentativa e erro”, Álvaro García (Hampa Studio).*

**DESAFIOS** *“O desafio técnico é brutal, pois até hoje ainda desconhecemos muitos dos desafios e ‘problemas’ que vamos enfrentar. Temos a sorte de contar com nosso diretor técnico Raúl Colomer e com toda a equipe técnica da Hampa. Por outro lado, unir a forma de trabalho americana da equipe que vem da Pixar com o estilo independente de produção europeia é, sem dúvida, outro dos grandes desafios que estamos enfrentando. Há também o orçamento do próprio curta-metragem, que é muito ambicioso; para a Hampa, será o maior curta que já realizamos até hoje”, Álvaro García (Hampa Studio).*



# VILA MARELA

DIREÇÃO: MICHELE MASSAGLI.  
COMBO STUDIOS, BRASIL / FLY MOUSTACHE, PORTUGAL / MANEKI STUDIO, PERÚ.  
PILOTO DE SÉRIE (26X7').  
PÚBLICO INFANTIL (2 A 4 ANOS).

Uma comédia que estimula a criatividade e desperta a curiosidade das crianças, enquanto transmite valores de consciência ecológica e promove o intercâmbio intergeracional. Em “Vila Marela” os pequenos descobrem objetos desconhecidos, muitos deles antigos ou raros, que caíram no esquecimento, e que ativam as memórias afetivas de pais e mães. Uma série (26x7’) dirigida pela criadora, diretora e *concept artist* brasileira Michele Massagli - diretora da primeira série animada brasileira lançada pela Netflix (“O Menino Maluquinho”) e criadora e diretora de “Clube da Anitinha”.

O objetivo é realizar um piloto, criando uma estrutura que impulse a produção da série. Combinando *expertise* técnico e financeira, a brasileira Combo Studio lidera a produção e supervisão da animação 2D, além do roteiro e o desenvolvimento de personagens; a portuguesa Fly Moustache ficará responsável pelo *pipeline* e *storyboard*, e a peruana Maneki Studio vai se encarregar da produção complementar de animação e modelagem 3D.

“Vila Marela” combina *cut-out* com animação 2D digital em ambientes 3D, utilizando programa de código aberto. A equipe organizará um laboratório onde os três estúdios explorarão conjuntamente técnicas de *rigging* e animação *cut-out*, bem como a interação com elementos 3D, com o objetivo de criar uma pipeline simplificada usando um único software: o Blender. Na fase de pesquisa, também planejam empregar inteligência artificial para a transformação de imagens 2D em 3D, comprometendo-se com um uso ético da tecnologia e “oferecendo formação específica para adaptar os artistas e preservar a criatividade profissional”. Durante o processo, haverá colaboração com a Escola de Tecnologia, Inovação e Criação do Algarve para desenvolver um jogo interativo baseado na estética e nos temas da série.

**SINOPSE** Num pequeno povoado no bosque, Marela, a prefeita, ajuda seus vizinhos a investigar os objetos desconhecidos que aparecem nos arredores. Enquanto CPUilliam, o velho computador do vilarejo, busca em seu enorme banco de dados informações sobre o objeto do dia, a vizinhança tenta adivinhar como usá-lo para resolver seus problemas.

*“O projeto ‘Vila Marela’ é esteticamente encantador, e foi isso que me levou a aceitar a proposta. A integração entre 3D e 2D foi feita de forma orgânica e harmoniosa, e minha ideia é levar esse encanto para sua versão animada e para o público. Tenho muita experiência na direção de séries infantis, como as três temporadas de ‘Clube da Anitinha’ e o projeto ‘Qual é, Broto?’, este último vencedor do Edital SAV/MINC/ FSA. Tenho grande interesse em desenvolver mais obras de qualidade voltadas para esse público”.* Michele Massagli.

**PONTOS FORTES** *“A possibilidade de despertar a curiosidade das crianças sobre a importância dos utensílios cotidianos que as rodeiam, além de fomentar noções de cuidado e consciência ecológica. Devido a sua natureza tridimensional, a investigação dos objetos ampliará o repertório analítico e descritivo de cada criança, ao ensinar-lhes os nomes dos elementos que constituem cada objeto, assim como as formas geométricas a que se assemelham”*, João Silva (Combo Studios).

**DESAFIOS** *“Em termos criativos, o grande desafio é equilibrar a narrativa para que o aspecto educativo não eclipse a parte lúdica, divertida e atraente, mantendo, ao mesmo tempo, uma linguagem simples e acessível para as infâncias. Afinal, trata-se de uma série que pretende ser, antes de tudo, divertida, não apenas educativa. Quanto ao aspecto técnico, estamos explorando diferentes estruturas de produção que combinam animação 2D e 3D, com o grande desafio de otimizar os recursos disponíveis, incluindo o uso de software de código aberto, como o Blender. Embora estejamos focados na produção do episódio piloto, nosso objetivo é criar desde já uma estrutura sólida que nos permita alcançar os padrões de tempo de produção esperados para uma série de animação, agregando valor ao projeto e reduzindo os custos de produção”*, João Carrilho (Fly Moustache).



**BUENOS AIRES**  
RIO DE LA PLATA

---

1 AL 5 DIC **2025**

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

*Insectario despertar* .....

*Hanta* .....

*Un guardia civil  
en Nueva York* .....

*Carmen* .....

*Vila Marela* .....

*Nenúfar* .....

*Luz de Estrella* .....



*La van*

*Mar y el Delta*

*El viaje de Azul*

*El día que Ewan McGregor  
me presentó a sus padres*

*Las almas de Escazú*

*Catwalk*

*CALM (Cuentos de amor,  
de locura y de muerte)*

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  
**IBER**MEDIA