

LatAm
cinema★com
SUPLEMENTO ESPECIAL, MAY 2024



IBER MEDIA NEXT



LA
ANI
MA,
CIÓN
QUE
SE
VIEN



IBER MEDIA NEXT

ibermedianext.com

@ibermedianext X@ibermediaNext in@ibermedia-next

¿Qué es IBERMEDIA NEXT?

Línea pionera de ayudas del Programa IBERMEDIA destinada a **impulsar la aplicación de las nuevas tecnologías en el ámbito de la animación digital** y de los contenidos audiovisuales con alto porcentaje de animación.

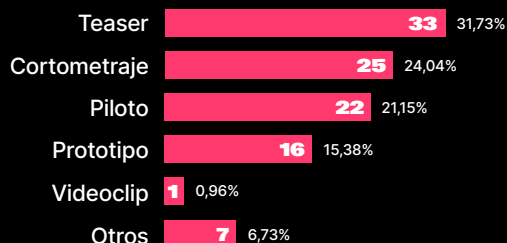
Las ayudas de **IBERMEDIA NEXT**, financiadas con Fondos Europeos NEXT GENERATION EU, han sido diseñadas **para impulsar el sector de la animación y para conectar a empresas y profesionales iberoamericanos**.

Ayudas de hasta 150.000 euros y un programa de formación, consultoría y promoción.

Edición 2023/24

104 proyectos recibidos en total

Segmentación por formato



Segmentación por modalidades

Modalidad A

Al menos una empresa independiente latinoamericana

59 56,73%

Modalidad B

Al menos dos o más profesionales latinoamericanos

26 25%

Modalidad C

Una empresa/persona LATAM con titularidad mayoritaria de IP

12 11,54%

Modalidad D

Otra empresa española, italiana o portuguesa

7 6,73%

Proyectos beneficiarios

desde España, Portugal e Italia, en codesarrollo con países de la región Latinoamericana.

14
proyectos
seleccionados

Portugal 2
Italia 2
España 10



Países involucrados en los proyectos seleccionados

Argentina
Bolivia
Colombia
Chile
Brasil
Cuba
Ecuador
Guatemala
México
Perú



IBERMEDIA NEXT PLAZA

ibermedianextplaza.com

La plataforma de dinamización y matchmaking online **impulsa la colaboración entre empresas y profesionales** de los países miembros del Programa Ibermedia.

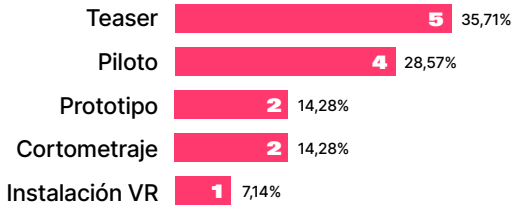
Usuarios

630

Fichas activas

334

Tipo de formato



Tecnologías usadas

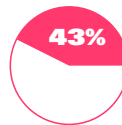
Tecnologías que impulsan el software de código abierto y la creación de nuevas herramientas:

- Código abierto
- Tecnologías disruptivas

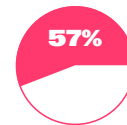
Tecnología de videojuegos, motores de render a tiempo real, IA generativa, LLM (Large Language Model), VR/AR/XR o fotogrametría, entre otras...

Igualdad de género

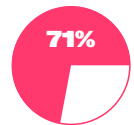
Las profesionales mujeres son **protagonistas** en unos proyectos de animación donde se aúnan las nuevas tecnologías con la conciencia social.



Directoras



Directoras de animación



Directoras de arte

Proyectos seleccionados



Descubre el talento de Iberoamérica a través de esta convocatoria innovadora. ¡Todos los detalles en la web!

ibermedianext.com

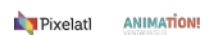
PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



IBER MEDIA NEXT SENTANDO LAS BASES DE LA ANIMACIÓN QUE SE VIENE

En mayo de 2023, el Programa IBERMEDIA presentó IBERMEDIA NEXT, una línea de ayudas piloto creada para fomentar el codesarrollo de procesos innovadores en la animación. Concebida en diálogo con el sector, una apuesta de estas características tenía que ser disruptiva desde su germen. Por Marta García.

La conceptualización de **IBERMEDIA NEXT** se remonta al proceso que los **Premios Quirino** venían haciendo desde 2018 junto a las asociaciones de animación de la región Iberoamericana, el **Programa IBERMEDIA** y otros agentes, un camino que ya había dado frutos para el sector, como la creación de las ayudas específicas para el desarrollo de animación en el Programa IBERMEDIA. José Luis Farias, el entonces director y actual productor ejecutivo de los Quirino, identifica un detonante que surgió de las múltiples reuniones: “Detectamos algo que nos unía a todas y todos: el cortometraje como vehículo para el codesarrollo y para iniciar relaciones entre creadores y productoras a ambos lados del Océano. Con todo esto nos decidimos a plantear el proyecto

de una nueva línea de ayudas a IBERMEDIA y aunque este proyecto no avanzó, fue el germen de IBERMEDIA NEXT”, cuenta Farias, quien, con el objetivo de potenciar los lazos regionales, en 2022 fue uno de los impulsores de **La Liga Iberoamericana de la Animación** junto al certamen mexicano Pixelatl y el argentino Animation! Ventana Sur.

La visión y voluntad política de Beatriz Navas, entonces directora general del **Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA)**, fue el revulsivo. “Las ayudas surgen del compromiso del ICAA con sus socios de IBERMEDIA, en un momento en el que España, a través de Navas, ostentaba la Presidencia del Programa”, señala Víctor Herrerueta, Coordi-



1

Premios Quirino
(Tenerife, mayo de 2023)



3

Next Lab Generation
(Madrid, febrero de 2023)



2

MIFA
(Annecy, junio de 2023)

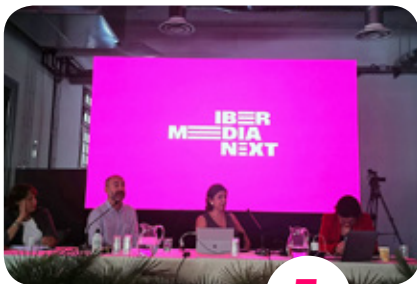
nador de la Unidad Técnica del Programa. En julio de 2020, la Unión Europea aprobaba un instrumento de recuperación temporal postpandemia denominado **NextGenerationEU** dotado con 750 millones de euros que buscaba impulsar la inversión en los Estados para lograr una “recuperación sostenible y resiliente que promoviera las prioridades climáticas y digitales de la UE”. Bajo ese paraguas se aprobó el componente **España, Hub Audiovisual de Europa** con el objetivo de dinamizar el sector “desde una perspectiva amplia e integradora, a través de la internacionalización, el fomento de la innovación y la mejora de la regulación”. Fue en ese marco que se destinaron 3,3 millones de euros a las ayudas IBERMEDIA NEXT. “Gracias a una conjunción de voluntades el ICAA decidió aplicar parte de los fondos para potenciar la animación y las nuevas tecnologías y, tras adaptar nuestro proyecto original, las piezas empezaron a encajar”, relata Farias.

Ignasi Camós, actual director general del ICAA, destaca a su vez la estrecha relación con el sector en el proceso de creación de lo que define como “una línea de ayuda realmente innovadora”: “Las asociaciones de animación demandaban poder invertir en nuevas tecnologías para

mejorar sus procesos de trabajo y resultados, y llegaron los Fondos Europeos NextGeneration que el ICAA decidió invertir en el desarrollo de producciones de animación digital en el ámbito iberoamericano. La alianza más importante en este sentido ha sido la construida con la Liga Iberoamericana de la Animación”, afirma.

En un primer momento se analizaron otras ayudas ya existentes en Australia y Reino Unido vinculadas al apoyo en I+D+I, pero no se encontró ninguna similar a lo que se buscaba. “El proceso de diseño de la ayuda fue arduo hasta que conseguimos alinear los intereses de la Comisión Europea con las particularidades de un Programa tan rico y heterogéneo como es IBERMEDIA. Finalmente, encontramos intereses comunes que dieron forma a esta nueva línea de ayudas”, cuenta Herrerueta, quien además de subrayar “el conocimiento específico del sector y la asesoría continua de La Liga de la Animación Iberoamericana”, destaca la participación de las autoridades de los diferentes institutos de cine de los países miembro del Programa. “España ha tomado el liderazgo de esta convocatoria porque pone los fondos, pero siempre en consenso y de mutuo acuerdo con el resto de representantes”, apunta Camós.

Pixelatl
(Guadalajara,
septiembre
de 2023)



5

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

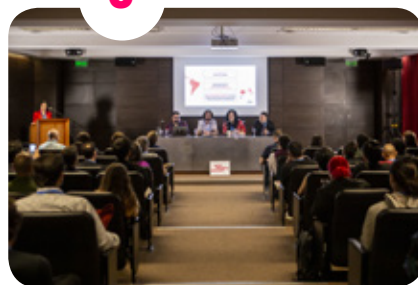


7

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



4



6

**Next Genera-
tion Lab**
(Madrid,
febrero de
2024)



“Iberoamérica es un territorio orgánico para la coproducción en el que tenemos espacio para codesarrollar pero también para distribuir las obras”.

Ignasi Camós, director general del ICAA.

Entrevista completa a Ignasi Camós



LA CONVOCATORIA: UN DESAFÍO EN SÍ MISMO

En mayo del 2023, en el marco de los Premios Quirino, se lanzaba la convocatoria a proyectos de animación digital o con alto porcentaje de animación que aplicaran nuevas tecnologías. Por primera vez, IBERMEDIA convocaba ayudas para el desarrollo de formatos cortos o demostrativos como pilotos, *teasers* o prototipos. Al mismo tiempo, IBERMEDIA NEXT amplió el concepto de coproducción poniendo en valor la titularidad de la propiedad intelectual (IP, por sus siglas en inglés). Los proyectos debían ser desarrollados mayoritariamente por una empresa española, italiana o portuguesa en coproducción con alguno de los países latinoamericanos integrantes del Programa Iberoamericano, ya fuera con productoras, personas físicas que desempeñaran roles de autoría (dirección, guion, dirección de arte, dirección de animación) o que fueran propietarias de una obra susceptible de ser adaptada. “El espíritu de la ayuda era también innovar en la forma en que se relacionan las productoras y en cómo se comparte el conocimiento, dando paso a una nueva época en la que la colaboración es fundamental”, señala Farias.

La argentina Silvina Cornillon, coordinadora de **Animation! Ventana Sur** e integrante de La Liga Iberoamericana, destaca esta esen-

cia integral como una gran oportunidad para la animación latinoamericana: “Estas ayudas proponen un fomento 360º. Es decir, van en favor de generar más alianzas de coproducción y además priorizan la innovación, contemplan la capacitación de sus beneficiarios y fomentan el compromiso de compartir los desarrollos tecnológicos y creativos que se apliquen en los proyectos con toda la comunidad de animación”, apunta. Y es que IBERMEDIA NEXT propone no solo un aporte económico de hasta 150 mil euros por proyecto, sino también consultorías de formación y promoción personalizadas. “Hemos diseñado una ayuda que intenta tener una visión holística para que salgan proyectos reforzados en todos los campos, algunos no tan obvios como el apartado legal o de coproducción en los que muchas veces no se pone atención. Tocaremos también el guion, la inversión y los procesos de I+d+i”, cuenta el productor de los Quirino. En esta misma línea, Raciell del Toro, flamante Presidente de IBERMEDIA y director del Centro Costarricense de Producción Cinematográfica, señala: “El impacto de IBERMEDIA NEXT es multiplicador, pues no sólo está directamente vinculado con la producción, sino que también incide en la creación de capacidades profesionales a través de su programa formativo y la posterior democratización del conocimiento adquirido por los beneficia-

SPANISH



KALEIDOSCOPE

A Tapestry of
Unveiled Diversity

NEW SPANISH ANIMATION

ANNECY 2024



www.spanish-kaleidoscope.es

[@cineicob](#) [@cineICAA](#) [@cine.icoo](#) [/cineicoo](#)



“El proceso de diseño de la ayuda fue arduo hasta que conseguimos alinear los intereses de la Comisión Europea con las particularidades del Programa IBERMEDIA”.

Víctor Herreruella, Coord. de la Unidad Técnica de IBERMEDIA

Entrevista completa a Víctor Herreruella



dos durante el desarrollo de sus proyectos”. Comunicar las ayudas también se planteó como un desafío en sí mismo: “En ningún momento hemos perdido de vista el reto comunicativo al que nos enfrentábamos: al ser una línea de ayudas totalmente novedosa, incorpora elementos diferentes a los que están acostumbra-

dos los productores y productoras que conocen las líneas clásicas de IBERMEDIA”, relata Herreruella. Para solventarlo, trabajaron codo a codo con los institutos de cine y las asociaciones de animación, que difundieron la convocatoria en todos los territorios. En simultáneo, con el objetivo de facilitar el encuentro se creó IBERMEDIA NEXT PLAZA, una plataforma gratuita para profesionales de Iberoamérica que contó con más de 600 inscripciones.

Tres meses después de su apertura, el 21 de agosto, se cerró la convocatoria con una fuerte participación: 104 proyectos con integrantes de 15 de los 22 países IBERMEDIA. Del total de trabajos, 71 provenían de España, 22 de Italia y 11 de Portugal. Las alianzas minoritarias se realizaron con profesionales y empresas de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, Guatemala, México, Panamá, Perú y República Dominicana. 93 proyectos fueron preseleccionados. “El sector ha estado a la altura y ha superado todas nuestras expectativas. Han presentado proyectos muy innovadores desde el punto de vista tecnológico, pero también desde el punto de vista social y empresarial”, resume Farias.

LA SELECCIÓN Y EL PROCESO

Un comité de valoración y consultoría integrado por el portugués Luís Belerique (Lead Artist en Tequila Works), la argentina Rosario Carlino (CEO de OSA Estudio, Docente de animación en ENERC y en la Universidad Blas Pascal), el español Raúl García (animador, director, productor y docente de cine, miembro de la Academia de Hollywood y de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas de España), la peruana Aida del Solar (Profesora en Gobelins L'École de L'image (París) y Directora de arte y creación en CNAM-ENJMIN (Angoulême) y la venezolana Alejandra Luzardo (Manage Innovation – Creative Economy & Public Policy BID) fue el encargado de escoger los proyectos que fueron anunciados a finales de noviembre del año pasado en el marco de Animation! Ventana Sur.

Catorce proyectos de España, Italia y Portugal fueron seleccionados para su codesarrollo

con productoras y estudios de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, Guatemala, México y Perú. Herreruella destaca la diversidad de los trabajos: “Contamos con proyectos que se dirigen a un amplio abanico de públicos, desde series preescolares y para públicos juveniles que emplean la inteligencia artificial (IA) como herramienta de búsqueda creativa, hasta proyectos realidad virtual (RV) para adultos que abordan temáticas como las consecuencias de la violencia o reelaboran mitos como el infierno de Dante, aprovechando el potencial de interactividad de las nuevas tecnologías para llevar el audiovisual a los museos”, apunta.

En enero de 2024 se inició el proceso de formación y consultoría que se desarrollará hasta junio del 2025, cuando se presentarán los proyectos en MIFA Annecy. El programa está integrado por siete capacitaciones que se impartirán de forma *online* con algunas excepciones presenciales. “Las capacitaciones y su claustro de expertos están diseñadas *ad hoc* para los líderes de los proyectos beneficiarios y abarcarán desde consultorías de guion, inversión y distribución, hasta formaciones más específicas sobre aspectos legales de las coproducciones o temáticas relacionadas con la innovación y la tecnología, como la obtención de fondos I+D+i”, cuenta Herreruella. En paralelo, cada proyecto dispone de una bolsa para invertir en consultorías que consideren necesarias.

El primer encuentro formativo fue a finales de febrero en **Next Lab Generation**, el laboratorio de innovación impulsado por el propio Farias y su equipo desde 2020. Allí, los proyectos recibieron formación específica de Blender y Grease Pencil, las herramientas de código abierto incluidas en la mayoría de los proyectos elegidos. El también director de Next Lab hace balance de este encuentro: “Fue muy positivo. Sobre todo por cómo, poco a poco, se va generando un grupo, una comunidad. Precisamente esta primera parada era fundamental porque se centraba en la parte tecnológica y de innovación. Aquí es donde es vital compartir conocimientos. Estamos trabajando en la van-



“El impacto de IBERMEDIA NEXT es multiplicador porque también incide en la creación de capacidades profesionales”.

Raciél del Toro, presidente de IBERMEDIA.

guardia y, al no haber muchas veces caminos trazados, nos toca trazarlos juntos”, cuenta. Además del intercambio entre proyectos, surgieron colaboraciones externas: al finalizar el evento, profesionales y empresas de Next Lab se involucraron en los proyectos de IBERMEDIA NEXT, y viceversa.

En el capítulo de promoción y *networking*, está previsto que al menos un representante de cada proyecto participe presencialmente en actividades específicas en los eventos de La



“Estamos trabajando en la vanguardia y, al no haber muchas veces caminos trazados, nos toca trazarlos juntos”.

José Luis Farias, productor ejecutivo de los Premios Quirino.

Entrevista completa a José Luis Farias



Liga de la Animación Iberoamericana con los gastos de acreditación, alojamiento y locomoción cubiertos. “Estas acciones forman parte de una estrategia para favorecer el desarrollo posterior de su IP y ampliar a medio y largo plazo el alcance de los proyectos”, apunta Herruela. La próxima parada serán los Premios Quirino, donde se generará un encuentro entre los socios de cada proyecto de ambos lados del Atlántico; continuará en Pixelatl en septiembre y Animation! Ventana Sur en noviembre, donde cada proyecto tendrá reuniones *one-to-one* con profesionales de la industria.

EL IMPACTO Y EL FUTURO

IBERMEDIA NEXT se planteó como un programa piloto de desarrollo y todavía es pronto para ver resultados concretos. Pero los beneficios a nivel colectivo ya se dejan ver. El mexicano

José Iñesta, director del festival **Pixelatl**, identifica claramente el impacto para los estudios latinoamericanos: “Las ayudas IBERMEDIA NEXT obligan a los estudios latinoamericanos a aprender a coproducir e incorporar tecnología en su proceso de producción. Estos valores representan el futuro de la animación en general. El camino de la coproducción como la oportunidad de colaborar a diversa escala con muchos países para enriquecer las historias y garantizar una mayor distribución, mientras que la apropiación tecnológica permitirá que los contenidos audiovisuales se realicen de una manera más eficiente y rápida”.

El director general del ICAA también menciona el impacto positivo de IBERMEDIA NEXT para la animación española: “Está destacando en festivales y premios de reconocido presti-



“Estas ayudas proponen un fomento 360º”.

Silvina Cornillon, coordinadora de Animation! Ventana Sur.



“Las ayudas obligan a los estudios latinoamericanos a aprender a coproducir e incorporar tecnología en su proceso de producción”.

José Iñesta, director de Pixelatl.

gio internacional, es un buen momento para seguir creciendo. En ese sentido, Iberoamérica es un territorio orgánico para la coproducción en el que tenemos espacio para codesarrollar pero también para distribuir las obras. La red que se está generando en torno a esta ayuda va a dar frutos muy positivos en los próximos años”, comenta. En relación a una posible segunda edición, Camós se muestra cauto: “De momento, nos toca ser prudentes en este sentido. Lo que sí podemos confirmar es la voluntad

de todos los implicados en la continuidad de la convocatoria y en trabajar para que esto sea posible. Sin duda, ha sido un éxito y haremos lo que esté en nuestra mano para seguir apoyando el proyecto”, afirma.

Farias defiende la importancia de que la línea de ayudas continúe: “Creo que una parte muy importante de que sigan adelante es que el propio sector las reclame como un instrumento fundamental para el futuro de la animación en nuestra región. Muchas asociaciones ya están haciendo presión para que esto suceda y creo que otro punto muy importante será la evolución de los 14 proyectos beneficiarios. Ahí es donde se verá la verdadera utilidad y efecto transformador. Ya en el proceso se ha demostrado que se pueden hacer las cosas de otra manera. A su vez, creo que hay que ser proactivo y buscar *partners* que puedan hacer que estas ayudas continúen y se afiancen”, concluye. Consultado por una posible segunda edición, Herreruella comenta que “Desde el inicio del proyecto estamos trabajando en diferentes líneas de acción para que sean posibles nuevas convocatorias de IBERMEDIA NEXT. Espero que podamos contaros buenas noticias pronto y que podamos seguir impulsando este sector estratégico para la región Iberoamericana”.

El propio proceso y arquitectura de IBERMEDIA NEXT puede impactar en las ayudas públicas para el fomento de las diferentes entidades gubernamentales, e incluso del Programa IBERMEDIA. La coordinadora de Animation! hace énfasis en las tecnologías disruptivas y el *software* de código abierto: “Son aspectos que pueden inspirar a otros programas de apoyo a nivel nacional o regional. Al incorporar estas prácticas, los programas podrían catalizar el desarrollo tecnológico, y promover la innovación y la competitividad en el mercado, pudiendo incluso beneficiar así a una gama más amplia de profesionales y empresas”. Por su parte, Iñesta destaca los beneficios de los formatos demostrativos: “Al tener este contenido hecho, se puede medir el posible impacto que la obra tendrá en la audiencia y, al mismo tiempo, será más fácil conseguir recursos de los institutos de

cine de cada estudio para hacer posible la producción completa de una serie o largometraje". Del Toro habla en la misma línea: "Son formatos que, con un capital semilla, pueden propender a consolidar proyectos más ambiciosos que permitan expandir la propiedad intelectual".

Herreruela destaca algunos elementos técnicos que pueden servir como pauta para otras ayudas. Además de la elegibilidad de formatos de corta duración o con fines demostrativos, el Coordinador de la Unidad Técnica subraya la homogeneización de las postulaciones a través de un dossier que facilita el análisis de proyectos, y destaca la iniciativa de IBERMEDIA NEXT PLAZA: "Supone un hito, ya que el propio Programa facilita de manera directa a su audiencia una herramienta sencilla, segura y gratuita para la búsqueda de socios para el codesarrollo de futuras coproducciones". No obstante, se

muestra prudente: "Será potestad del Consejo Intergubernamental del Programa IBERMEDIA el análisis de los aspectos novedosos de esta convocatoria a la luz de sus resultados, y su posible adaptación a las líneas clásicas del Programa". Consultado por la posibilidad de incorporar innovaciones en este sentido, el Presidente de IBERMEDIA proyecta hacia el futuro: "A largo plazo, deberíamos comenzar a imaginar que las audiencias consumen contenido audiovisual de múltiples maneras y en disímiles formatos, y que las nuevas narrativas, lo multimedial y transmedial, así como lo interactivo y los proyectos de realidad virtual van adquiriendo preponderancia", apunta, y plantea hacia dónde considera el objetivo a corto plazo: "Lo más urgente es que el Programa comience a incorporar maneras efectivas de incentivar la distribución, exhibición y circulación de obras de la región Iberoamericana".



LatAm cinema es una plataforma de información especializada en la industria cinematográfica latinoamericana. Dirigida a profesionales y al público en general, nuestro sitio web, boletines, revistas electrónicas y redes sociales proporcionan información relevante y oportuna para descubrir, promover y financiar nuevos proyectos y negocios en el sector.

Creado en 2007 y con sede en Montevideo, nuestro equipo de colaboradores está integrado por periodistas conocedores de la industria basados en diferentes países de la región.

www.latamcinema.com



Suscríbete a nuestro newsletter semanal en www.latamcinema.com/suscribase

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

Los contenidos de esta publicación han sido producidos en forma independiente por LatAm cinema con la colaboración del Programa IBERMEDIA y el ICAA.

Editor: Gerardo Michelin (gerardo@latamcinema.com)

Redacción: Marta García.

Edición de textos y corrección de estilo: Mariana Mendizábal.

Traducción al portugués: Joseph Specker Nys.

Diseño: venado - www.venadoweb.com

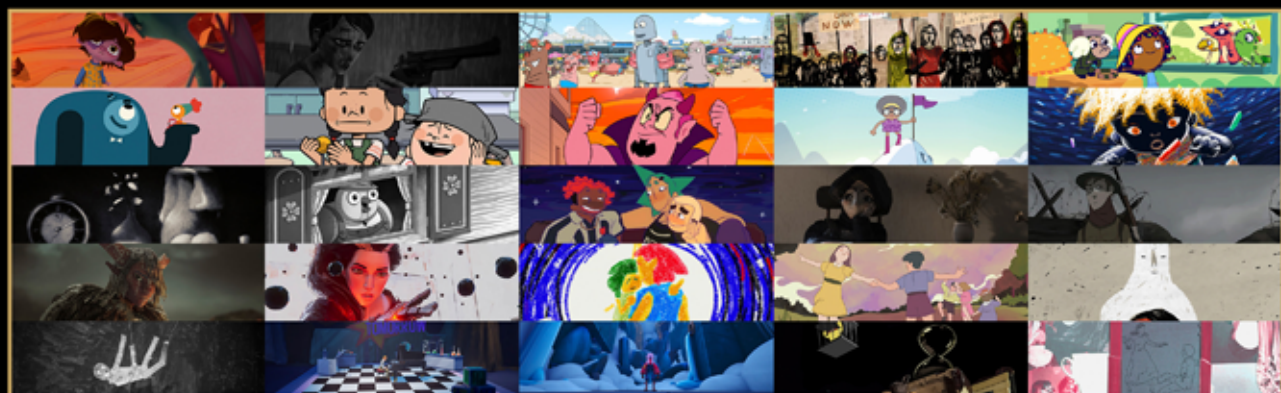
Agradecimientos: Jara Ayucar, Bea Bartolomé, Gabriel Bonilla, César Cabral, Claudia Jara Rodríguez y Henar Ortega Hortigüela.



Prémios Quirino
de Animação
Ibero-Americana

Premios Quirino
de la Animación
Iberoamericana

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



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

¡Conoce a los finalistas!
Conheça os finalistas!

[Patrocinadores principales]

[Patrocinador oficial]



tenerife!
film commission



EXCMO. AYUNTAMIENTO DE
SAN CRISTÓBAL DE
LA LAGUNA



CULTURA
LA LAGUNA

[Patrocinadores oro]



Funded by the
European Union
NextGenerationEU



Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



ICEX Cooperación
Internacional
y Comercio



[Patrocinador plata]

[Instituciones colaboradoras]



AC/E
Asociación Cultural
Española



FESTIVAL DE
MÁLAGA **MAFIZ**

ROMPIENDO EL TECHO DE CRISTAL

Entre los elementos innovadores también destaca la alta participación de mujeres en roles de dirección entre los proyectos postulados. Las medidas afirmativas implementadas desde la convocatoria han dado sus frutos, ya que de los 104 trabajos presentados, el 43% estaban liderados por directoras, mientras que el 57% de los roles de dirección de animación estaban cubiertos por mujeres y el 71% por directoras de arte. Entre los 14 seleccionados, 5 serán dirigidos por mujeres y 3 serán codirigidos por una mujer.

Las bases de IBERMEDIA NEXT otorgaban puntuación extra a los proyectos

dirigidos y guionados por mujeres, con directoras de animación y directoras de arte mujeres. Según datos del **Libro Blanco de la animación iberoamericana** editado por los Premios Quirino en 2022, solo el 22% de los proyectos presentados a los Premios Quirino en las cuatro primeras ediciones se realizó con jefaturas de equipo paritarias. “Sabemos que sigue habiendo muchos techos de cristal que romper, pero sin duda, estas cifras positivas nos dan energía para seguir trabajando en la misma dirección”, señala Camós. Las bases de la convocatoria también apuntaban a integrar comunidades infrarrepresentadas a través de puntos extra.

APUESTAS TECNOLÓGICAS

“Las necesidades de los proyectos en cuanto a la tecnología son muy diversas, eso es lo bonito y lo complicado, puesto que nos tenemos que ocupar de que todos y cada uno reciba el acompañamiento que necesitan”, cuenta José Luis Fariás. Uno de los elementos casi comunes en todos los proyectos es la intención del uso de herramientas de código abierto, como Blender o Grease Pencil, aplicados a los procesos de preproducción y la producción de los proyectos.

Otra particularidad de los 14 proyectos seleccionados es que muchos prevén

compartir posteriormente las herramientas desarrolladas de forma gratuita con la comunidad de la animación Iberoamericana. “Este es uno de los impactos más interesantes, más allá de ayudar a desarrollar proyectos más sólidos, hay un retorno real para toda la industria Iberoamericana de la animación”, señala Fariás. Además, varios de los trabajos prevén incorporar tecnologías disruptivas en diferentes procesos creativos y de producción, como motores de render a tiempo real, fotogrametría, tecnología de videojuegos o IA. En este caso, se incluye la reflexión ética en su uso vinculado a historias reales.



AMBASSADE
DE FRANCE
EN ARGENTINE

INSTITUT
FRANÇAIS

ANNÉCY
FESTIVAL

ANIMATION!

VENTANA SUR

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

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

¡Te esperamos!



CÁNDIDA FORESTA

Formato: Serie

Dirección: Bernardita Ojeda y Sandra Varela Quiñoy

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

Técnica: 2D-3D



IBER MEDIA NEXT

LA PRIMERA GENERACIÓN EN CARTAS COLECCIONABLES



EL ORIGEN DE LA EXPERIENCIA

Formato: Largometraje

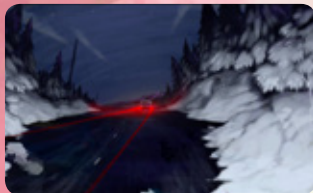
Dirección: Pedro Esteban González "Zulu"

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

Studio / [La Corriente del Golfo](#)

Técnica: 2D, Cutout, Stop-Motion,

3D + VR



EL RASTRO DE TU SANGRE EN LA NIEVE

Formato: Largometraje

Dirección: Gonzalo García Barcha y Elías Nahmías

Productora: [Hampa Studio](#) / Cine

Tornado / Midralgar

Técnica: 2D-3D



IL VIAGGIO DI GUAMAN

Formato: Serie

Dirección: Caterina de Mata

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

Técnica: 2D-3D + Acción real



SOPHIA (SOFÍA)

Formato: Cortometraje + Largometraje

Dirección: Anna Saura

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

Técnica: Animación 2D + Imagen real



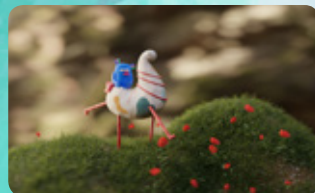
TIERRA MILAGROSA

Formato: Largometraje

Dirección: Alberto Rodríguez Collía

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

Técnica: Rotoscopia y grafito sobre papel



TITÁN TOFU

Formato: Serie

Dirección: María Luquero

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

Técnica: 2D-3D





Preescolar - Infantil



Joven



Joven adulto - Adulto



Cortometraje



Instalación



Largometraje



RV



Serie



CITTÀ DOLENTE. THE MIRROR

Formato: Serie + VR

Dirección: Francesco Forti y Massimo Ottoni

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

Técnica: 2D, 3D, Stop-Motion, pintura



LO OSCURO DEL FUEGO

Formato: Serie + RV

Dirección: Amir Galván Cerveza y Mitzi Vanessa Arreola

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

Técnica: 2D-3D + IA + Acción viva (miniserie), RV + RA (proyecto museográfico)



LÚCIDO

Formato: Serie + RV

Dirección: Vier Nev, Bruno Simões, Amir Admoni, Fabito Richter, Julián Sánchez, Rikke Planeta, Philip Piaget y María L. Lo Presti

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

Técnica: 3D



PINK NOISE

Formato: Serie

Dirección: María Ruisánchez y Álvaro León Rodríguez

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

Técnica: *Cutout*



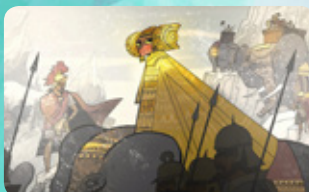
UN VIAJE PELIGROSO. LA HISTORIA DE PEPI

Formato: Instalación

Dirección: Lucija Stojević

Productora: [Noon Films](#)

Técnica: 2D-3D + IA



URKE

Formato: Serie

Dirección: Aitor Herrero

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

Técnica: 2D-3D



VIGILADOS. LA PRISIÓN DE KOIRA

Formato: Cortometraje

Dirección: Diego Guzmán y Gianpierre Yovera

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

Técnica: 2D-3D



 Pixelatl **GUADALAJARA**

FESTIVAL

animación - videojuegos - cómic

3 AL 7 DE SEPTIEMBRE 2024

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

ideaTOON²⁴

CONCURSO DE IDEAS PARA SERIES O PELÍCULAS ANIMADAS

CONCURSO DE CÓMICS DE AUTORES EMERGENTES

**SECUENCI
ARTE**

**Pixel
Arts**

CONCURSO DE CUENTO INFANTIL ILUSTRADO

CONCURSO DE CORTO ANIMADO

 Pixelatl

**chine|o
2024**

CONVOCATORIASPIXELATL.COM

#VENCETUSMIEDOS



WWW.ELFESTIVAL.MX



A juzgar por los 14 proyectos seleccionados por IBERMEDIA NEXT, el futuro de la animación iberoamericana promete. Todos proponen innovaciones -tanto a nivel técnico y narrativo, como en los procesos de producción- con el potencial de revolucionar las formas y producciones de animación que hoy conocemos en la región.

La animación de España, Italia, Portugal, Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, Guatemala, México y Perú están presentes en la selección de la primera edición de esta línea de ayuda. Entre los proyectos seleccionados se incluyen largometrajes, series, cortometrajes y otros formatos y experiencias de realidad virtual (RV) que se orientan, por un lado, a público infantil y juvenil, algunos con perfil educativo y cultural, pensados para su proyección en museos y espacios culturales; mientras que otros proponen nuevas experiencias narrativas para la audiencia adulta.

PROYECTO A PROYECTO

En cuanto a tendencias, destaca la apuesta masiva por el código libre a través de programas como Krita o Blender; la propuesta de diferentes tipologías de RV, así como el uso de motores de render a tiempo real, una técnica propia del sector de los videojuegos. Otra tendencia identificable es la utilización de tecnologías disruptivas como la IA generativa para rotoscopia y estética, captura de movimientos para layout o fotogrametría.

La mayoría de los proyectos seleccionados son teasers y pilotos, seguidos de cortometrajes, prototipos, instalación de RV y otras experiencias en RV. Por último, cabe destacar el porcentaje de mujeres en puestos de responsabilidad: el 43% de los proyectos están dirigidos por mujeres, un 57% tienen una mujer en la dirección de animación y un 71% en la dirección de arte.

Los invitamos a conocer la animación iberoamericana que se viene, proyecto a proyecto. M.G.



CÁNDIDA FORESTA

DIRECCIÓN: BERNARDITA OJEDA Y SANDRA VARELA QUIÑOY.
ANTARUXA, (ESPAÑA), PÁJARO (CHILE), ESTUDIOS ICAIC (CUBA).
PILOTO DE LA SERIE DE ANIMACIÓN "DIOSAS" (13 X 7'). PÚBLICO OBJETIVO: JOVEN 16+.

La productora chilena Pájaro ("Kocorocó", "Petit", "#binarygendernorm") y los históricos estudios cubanos de animación del ICAIC ("¡Vampiros en la Habana!") se unieron a Antaruxa -estudio gallego de animación con películas como "Another Day of Life" y "Valentina" o series como "Momonsters"- para crear "Cándida Foresta". Se trata del piloto de "Diosas", una serie de aventuras orientada a público joven 16+ que cuenta con una sólida dupla en la dirección integrada por la chilena Bernardita Ojeda ("Petit", "Hostal Morrison") y la española Sandra Varela Quiñoy, quien salta a la dirección tras diversas experiencias en roles técnicos, artísticos y narrativos.

Con una estética artesanal basada en la obra de la artista gallega Perrilla (Talía García), "Cándida Foresta" cambia las acuarelas por entornos 2D y 3D, integrando diferentes técnicas como la animación digital, la ilustración en paralaje, los VFX, el *render* no realista y la composición. Si bien el objetivo es buscar un resultado artístico diferenciador sin que se perciba la pátina de las herramientas utilizadas, "nuestra idea es poner a disposición del público una de las herramientas que harán esto posible: un sistema facial avanzado que consigue una integración sin costura de ambas técnicas (3D y 2D) para lograr un aspecto visual uniforme", cuentan desde Antaruxa.

El esquema de coproducción busca nutrir el proceso de desarrollo con las fortalezas de los diferentes estudios. Antaruxa volcará el conocimiento adquirido en sus últimos proyectos para la parte de diseño en cuanto a *render* ilustrativo y no fotorrealista, ampliado y potenciado por la capacidad narrativa y artística de Pájaro y el conocimiento de la animación tradicional de los Estudios ICAIC.

SINOPSIS Una inesperada avería obliga a una familia a parar el coche. Mientras esperan por ayuda, algo llama la atención de Cándida, una niña de 11 años que, en su afán por descubrir algo que ha visto, se pierde en el bosque. Desesperada, encuentra ayuda, pero no la que esperaba. Cándida emprende así un viaje sin retorno hacia su destino: convertirse en una Diosa.

"Que un solo fotograma pueda ser seña de identidad de un proyecto es el resultado de haber elegido la originalidad de la obra de Perrilla. Huir de los cánones artísticos usados normalmente en animación es otro punto buscado, al igual que decidir que la narrativa sea en base a la animación por paralaje más clásica. Pensamos, además, que la búsqueda de un enfoque femenino sobre temáticas actuales como la importancia de la naturaleza o los sentimientos harán de esta obra algo bonito y con carácter". Bernardita Ojeda y Sandra Varela Quiñoy, directoras.

FORTALEZAS "Por un lado, pretendemos conformar un equipo y una obra de visión feminista para que, poco a poco, despunten más mujeres. Y, por otro, está la motivación real de diseñar un flujo de trabajo en el que se logre adaptar con facilidad cualquier estilo pictórico a bajo coste. La presente ayuda es la oportunidad para desarrollar un sistema, que facilite esto mediante código abierto, al que puedan recurrir, gratuitamente, artistas y/o estudios con menos recursos para mejorar sus obras". Joaquín Alme, supervisor CG Antaruxa.

DESAFÍOS "Lograr lo pretendido en calendario y presupuesto; una obra de calidad que guste... sin más, que no es poco". Joaquín Alme, supervisor CG Antaruxa.



CITTÀ DOLENTE. THE MIRROR

DIRECCIÓN: FRANCESCO FORTI Y MASSIMO OTTONI.
IBRIDO STUDIO (ITALIA), OJO RARO (ARGENTINA).
PILOTO DE SERIE DE REALIDAD VIRTUAL "CITTÀ DOLENTE" (10 X 7').
PÚBLICO OBJETIVO: JOVEN Y ADULTO.

Una bajada a los infiernos de Dante con detalles de culturas indígenas a través de una recreación en RV: así se presenta "Città Dolente. The Mirror", piloto de la serie desarrollada por el estudio italiano Ibrido junto al argentino Ojo Raro. Orientado al público joven y adulto, el proyecto busca experimentar en los planos técnico y tecnológico para proponer una experiencia 360 al usuario. En términos estéticos, el proyecto se propone hibridar diferentes técnicas de animación (2D, 3D, stop-motion) renovadas a través de fotogrametría, buscando el realismo y un efecto matérico y artesanal.

Desde su creación en Turín en 2016, Ibrido ha explorado la animación en diferentes formatos y técnicas, como la serie "Tufo", estrenada en Annecy en 2023. En este momento, el estudio está trabajando en su primer largometraje, la película antológica "Dark Horses".

Por su parte, el estudio argentino Ojo Raro tiene una larga trayectoria en la animación autoral, incluyendo los multipremiados cortos "El empleo" y "Padre" y, más recientemente, "Carne de Dios", que desde su estreno en Mar del Plata en 2022 ha sido seleccionado en varias decenas de certámenes y nominado a los Annie Awards. Con una tendencia artística hacia lo monstruoso y lo anómalo, el estudio también trabaja en este momento en la producción de "Santa sombra" - serie dirigida por Paula Boffo en base a una novela gráfica de su autoría - y "Luz mala".

El equipo está integrado por profesionales de larga trayectoria de ambos territorios. Bajo la producción ejecutiva del italiano Federico Turani, Boffo escribirá el piloto a cuatro manos con Ottoni, mientras que la dirección artística estará a cargo de la dupla formada por el italiano Forti y el argentino Gervasio Canda. La dirección de animación es responsabilidad de la artista y animadora argentina Fernanda Bermejo y la dirección técnica recae sobre el italiano David Calvet.

SINOPSIS Adentrándose en un bosque oscuro, el jugador sigue una voz misteriosa, iniciando así su viaje interior. Guiados por Virgilio, navegan por los círculos del Infierno, encontrándose con representaciones del orgullo moderno: un juez, un *influencer*, un magnate y un artista. Cada uno comparte su historia, planteando dilemas morales. El viaje culmina cuando el jugador se enfrenta a un espejo y se juzga a sí mismo.

"'Divina Commedia' de Dante es una obra siempre moderna y universal. Sobre todo, es moderno el enfoque experimental de Dante, la viveza de las imágenes que evoca y la construcción de un mundo articulado y coherente. Nuestro trabajo se inspira en la Comedia explotando un nuevo lenguaje, el de nuestro tiempo, cuyo potencial técnico y expresivo está en constante desarrollo y cuyas fronteras están aún por explorar". Francesco Forti, Massimo Ottoni, directores.

FORTALEZAS *"La posibilidad de transformar/adaptar un relato en una experiencia multisensorial que desafía los conceptos de la moral, planteando diferentes cosmovisiones e incluyendo culturas nativas de diferentes países. Partiendo de una obra maestra de la literatura, la 'Divina Commedia' e incorporando conceptos de comunidades de México, Colombia, Ecuador, Perú y Argentina".* Gervasio Canda, Ojo Raro.

DESAFÍOS *"El proyecto es un reto en todos los sentidos: la narrativa mezcla las visiones eurocéntricas de los bajos fondos con las perspectivas indígenas en un viaje en primera persona; la "locomoción a escala de habitación" permite a los usuarios explorar el Infierno con sus propios pies, trasladando los pasos del mundo real a los movimientos virtuales; por último, el reto de combinar diferentes técnicas, haciendo que funcionen sin problemas".* Federico Turani, Ibrido Studio.



EL ORIGEN DE LA EXPERIENCIA

DIRECCIÓN: PEDRO ESTEBAN GONZÁLEZ "ZULU".

LA CORRIENTE DEL GOLFO (MÉXICO), HAMPA STUDIO (ESPAÑA), CORNELIUS FILMS (ESPAÑA).

LARGOMETRAJE. PÚBLICO OBJETIVO: JOVEN Y ADULTO.

"El origen de la experiencia" es un proyecto de largometraje mexicano-español que combina 2D, *cut out*, *stop-motion* y 3D para construir la *biopic* de un neurocientífico mexicano que, tras tener contacto con la famosa chamana Pachita, desapareció sin dejar rastro en 1994. Se trata de una aventura fantástica que propone diferentes niveles de innovación, incluyendo el uso de IA entrenada por la propia producción para la creación de fondos y espacios oníricos. Además, el proyecto utilizará realidad virtual para la creación de las maquetas en 3D en la preproducción, y el *software* de Deep Fake para acentuar la expresividad de las marionetas y explorar la herramienta de los *keyframes*.

El animador, guionista, diseñador sonoro y músico mexicano Pedro Esteban González "Zulu" está al frente del proyecto, que será su primer largometraje como director tras varios cortos de animación. El equipo cuenta con figuras como Rita Basulto en la dirección de arte, Gael García Bernal en el papel protagónico, Mayreni en la dirección de animación, Dariela Lodlow en la dirección de foto y Leonardo Heiblum en la música.

En cuanto al esquema de producción, está formado por la mexicana La Corriente del Golfo ("Chicuarotes", "Todo va a estar bien", "Cassandro") y las españolas Cornelius Films ("Mironins", "Negu Hurbilak") y Hampa Studio ("Buñuel en el laberinto de las tortugas", "Memorias de un hombre en pijama"). En España se realizará el 2D, *cut out* y 3D, mientras que el *stop-motion* se desarrollará en México, donde se trabajará en alianza con El Taller del Chucho y con la productora mexicano-española The 42 Film. El objetivo es sumar una coproducción con Francia o Bélgica para consolidar el esquema financiero.

SINOPSIS En 1978, Jacobo Grinberg, un joven y brillante neurocientífico, asiste a una cirugía realizada por Pachita, la famosa chamana que opera en estado de trance. La experiencia lo obliga a cuestionarlo todo, desde sus creencias hasta la realidad misma. Su vida y su investigación se entrelazan en una espiral que termina el 8 de diciembre de 1994, cuando desaparece sin dejar huella.

"La fuerza de esta historia está en la búsqueda implacable de Jacobo por la verdad, sin importar lo que se le presente. Y lo que se le presenta es que la realidad colapsa frente a sus ojos. Siento que el mito alrededor de su vida y su desaparición son el pretexto perfecto para hablar de la creación de realidades y, de paso, analizar nuestra necesidad de ídolos, gurús, teorías de conspiración y pensamiento mágico en general". Pedro Esteban González "Zulu", director.

FORTALEZAS *"La película plantea un encuentro de puntos de vista entre la ciencia y el misticismo, y en esa convergencia aborda una pregunta existencial y filosófica que nos involucra a todos: ¿Qué es la realidad? Por la manera en que está narrada, la película busca resonar con grandes audiencias, al ser un poco thriller y un poco aventura. Y el hecho de estar basada en hechos reales le da un aspecto de autenticidad y credibilidad a la historia que la deja en la frontera entre el documental y la ficción. El uso de técnicas mixtas está pensado también a nivel presupuestal: aunque sea una película mayoritariamente de stop-motion, mezclar técnicas como cut out y 2D aligera el costo de producción y la hace mucho más realizable".* Magalí Rocha, productora La Corriente del Golfo.

DESAFÍOS *"Creemos en la tecnología como una herramienta estética que amplía nuestras posibilidades para ilustrar las ideas, que, en el caso de 'El origen de la experiencia' resultan muy complejas de ilustrar, por ejemplo, la matriz del espacio-tiempo. Pero también sabemos que una de las principales dificultades para la realización de largometrajes de animación, sobre todo de corte autoral con técnicas artesanales como este, es la consolidación del financiamiento, por lo que creemos que la sistematización de procesos a través de nuevas tecnologías ayudará mucho a que proyectos como el nuestro sean cada vez más realizables".* Magalí Rocha, productora La Corriente del Golfo.



EL RASTRO DE TU SANGRE EN LA NIEVE

DIRECCIÓN: GONZALO GARCÍA BARCHA Y ELÍAS NAHMÍAS.
HAMPA STUDIO (ESPAÑA), CINE TORNADO (MÉXICO), MIDRALGAR (FRANCIA).
LARGOMETRAJE. PÚBLICO OBJETIVO: JOVEN Y JOVEN ADULTO.

Basado en el relato homónimo de Gabriel García Márquez, “El rastro de tu sangre en la nieve” es un proyecto de largometraje codirigido por una dupla de mexicanos que conocieron muy de cerca al escritor colombiano: Gonzalo García Barcha, su hijo, y Elías Nahmías, su amigo, ambos *ópera primistas*, pero con larga trayectoria en las artes visuales y el cine. Los acompaña un equipo con solidez en la animación: la colombiana Silvia Pietrov como directora de animación, el francés afincado en México Simón Gerbaud como diseñador de arte y los artistas españoles Almudena Redondo y Pakoto en la concepción artística. Por su parte, el también colombiano Franco Lolli asesora a García Barcha y Nahmías en el guion.

El proyecto se plantea como un largometraje 2D con Blender para explorar, por un lado, el uso de IA en los procesos de preproducción, pero también como herramienta de apoyo posterior para “*rotoscopiar* poses o segmentos de animación relevantes para la producción”. Además, el equipo propone usar la fotogrametría a través de un *drone* y código abierto para las escenas de exteriores de las ciudades representadas (Cartagena, París y Madrid).

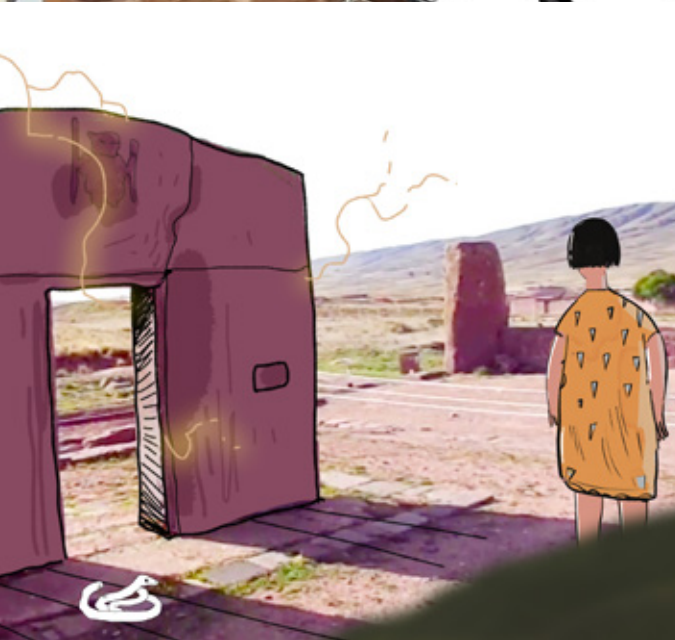
El esquema de producción está integrado por la ya histórica productora de animación valenciana Hampa - con reconocimientos en Annecy, EFA y los Premios Goya -, la mexicana Cine Tornado - fundada por García Barcha en 2016 - y la francesa Midralgar (“*Os Demónios do meu Avô*”, “*El extraordinario viaje de Marona*”). Según cuenta la productora Magalí Rocha, el objetivo es sumar a Colombia, “*pues sabemos la importancia de tener a este país en el proyecto, empezando por que el autor del cuento es colombiano, y que la mitad de la película sucede en Cartagena de Indias, por lo que la mitad del cast será colombiano*”.

SINOPSIS Dos jóvenes colombianos, Nena y Billy, viajan de luna de miel a Europa. En un road trip de Madrid a París, la vida de Nena se irá consumiendo tras pincharse el dedo con una rosa. Una vez que Nena ingresa al hospital, Billy se pierde en una ciudad extranjera y una muralla de burocracias. En este viaje de autodescubrimiento, se verá rebasado por el sinsentido de su tragedia y los secretos de un pasado desconocido, hasta descubrir la muerte de Nena. Drama psicológico situado en los años 70, que invita a cuestionarnos sobre el amor, la masculinidad y el duelo.

“Contemporáneos de Billy Sánchez, nuestro protagonista, reconocemos que nuestra educación sentimental, transcurrida en el siglo veinte, compartió, en sus momentos más bajos, la experiencia estéril del patriarcado primitivo que retrata el cuento. Pensamos que ahora estamos en un momento de la historia incomparable para exponer y denunciar, y de magnificar con buen humor, con el lenguaje único que ofrece la animación, los mecanismos de los hombres en sus relaciones con las mujeres. Si este proyecto puede ilustrar y acaso advertir en ese sentido, creo que habremos logrado nuestro cometido”. Gonzalo García Barcha, Elías Nahmías, directores.

FORTALEZAS “*Es la primera vez que un cuento de García Márquez es llevado a la animación. En el contexto actual, de transformación radical de paradigmas y creencias, revisar la literatura del siglo pasado nos permitirá poner en discusión temas como el amor romántico, las masculinidades y los códigos sociales establecidos y asimilados. Trabajar con la animación, experimentar con ella, tanto en términos estéticos como tecnológicos, contribuirá a esta puesta en discusión de la narrativa incentivando elementos visuales de deformación y distorsión de la imagen”.* Magalí Rocha, productora.

DESAFÍOS “*El principal desafío de esta película es realizar una adaptación de un autor tan reconocido, además de llevar a largometraje lo que en literatura es un cuento. Reconociendo este reto, las productoras involucradas sabemos que debemos poner mucho esfuerzo en el proceso de escritura del guion. Actualmente se está trabajando una nueva versión de guion con el guionista y novelista Mateo García Elizondo que parte de unas asesorías con Franco Lolli. El segundo reto es consolidar el financiamiento, pero para ello se establecieron las coproducciones en desarrollo con países europeos, con los cuales esperamos poder seguir trabajando en producción”.* Magalí Rocha, productora.



IL VIAGGIO DI GUAMAN

DIRECCIÓN CATERINA DE MATA.

L&C (ITALIA), DESFASE FILMS (PERÚ), PRODUCEN BOLIVIA (BOLIVIA).

DOCUSERIE EDUCATIVA (6X24'). PÚBLICO OBJETIVO: INFANTIL 8+.

“Il viaggio di Guaman” se presenta como el *teaser* de una serie documental orientada a público infantil producida por la italiana L&C, la peruana Desfase Films y la boliviana Producen Bolivia. El proyecto propone un viaje a las culturas incas de la mano de la artista plástica ecuatoriana Rosy Revelo que, siguiendo los pasos del histórico cronista quechua e indigenista Guamán Poma, nos guiará en un viaje por el Lago Titicaca, la Isla del Sol, el Valle Sagrado y Machu Picchu.

Con objetivo educativo y de interacción, “Il viaggio di Guaman” integra rodaje de acción real con materiales ecológicamente sostenibles, animaciones CGI (2D y 3D) a partir de dibujos y mapas históricos, y artistas contemporáneos de Sudamérica e Italia utilizando software de código abierto (Blender). También prevé usar IA en el video para lograr el estilo visual deseado. Mediante un lenguaje sencillo e intuitivo, la serie se difundirá en entornos culturales como museos o escuelas y propondrá la interacción del público dentro del espacio animado.

La directora, la italiana Caterina de Mata, tiene amplia experiencia en la dirección de animación orientada a público infantil (“Spaghetti Western in the Water”, “Incredibile!”, “Giù dal nido”, “Come foglie al vento”). El equipo está integrado por el italiano Bernardo Carboni, que estuvo a cargo del guion junto a la directora, el director de foto cusqueño Tenmy Johan Carrasco Monzón (responsable de la foto de “Raíz” y “Heroínas”, ambos estrenados en Berlín 2024) y el director de animación boliviano Waldo Iván Castro.

Desde su sede en Roma, el estudio de animación L&C está al frente del proyecto en coproducción con la cusqueña Desfase (“Río Verde. El tiempo de los Yakurunas”, “Raíz”) y la boliviana Producen Bolivia, organizadora del Bolivia Lab.

SINOPSIS En Cusco, Perú, el famoso personaje histórico Guamán Poma vuelve a la vida y abandona el cuadro que dibujó hace más de 500 años. Increíble y desconcertado, Guamán sale al mundo actual y realiza un nuevo viaje: ya no de Cusco a Lima, sino de Cusco a los lugares menos contaminados del Imperio incaico donde creció. El objetivo del viaje es comprender cómo y por qué ha cambiado Sudamérica en los últimos 500 años.

“En el siglo XVI, Guamán Poma intentó cambiar el mundo con un libro; hoy, la televisión sensibiliza sobre cuestiones socioculturales del contexto sudamericano contemporáneo y explora la historia y la actualidad de los pueblos autóctonos. Guamán Poma saca a la luz tradiciones, costumbres y lenguas; trata temas relacionados con la colonización y el lento proceso de descolonización, e intenta orientarse en la sociedad actual, con todas sus contradicciones. A través de sus ojos, experimentamos el dolor, la nostalgia, la búsqueda de una identidad, la importancia de las tradiciones, la curiosidad por lo nuevo y la esperanza”. Caterina de Mata, directora.

FORTALEZAS *“Es una historia que combina animación y realidad para acercar esta versión de la historia de Felipe Guamán Poma de Ayala, un cronista criollo en la época del virreinato en su conexión con la visión andina de la época. El proyecto combina esa época virreinal y el presente para llegar a un público familiar”.* Diego Sarmiento, Desfase Films.

“La fortaleza del proyecto son las ilustraciones de Guamán Poma de Ayala, indígena quechua que refleja, a través de las mismas, la otra cara de la conquista, la vivida por los originarios, y la tremenda sabiduría de los ancestros. Así, las ilustraciones de Guamán Poma son el pretexto para articular la visión de lo acontecido en ese periodo de mestizaje, de represión, de exigencias legales, y derechos humanos, transformados en un lenguaje visual político e historio-gráfico”. Viviana Saavedra del Castillo, Producen Bolivia.

DESAFÍOS *“La ambición de proponer un proyecto que narre de forma sencilla una de las páginas históricas y de actualidad más dramáticas. La combinación de estos aspectos en un producto que mantenga, al mismo tiempo, el aspecto de sorpresa, de fascinación, incluso de contemplación de la aventura en el transcurso del viaje es uno de los objetivos más relacionados con la ampliación del público y la exploración de lenguajes narrativos mixtos”.* Caterina de Mata, L&C.



LO OSCURO DEL FUEGO

DIRECCIÓN: AMIR GALVÁN CERVEZA Y MITZI VANESSA ARREOLA.

REM EXPERIENCE (ESPAÑA), POLAR STUDIO (MÉXICO), SPANDAFILMS (MÉXICO).

MINISERIE DOCUMENTAL HÍBRIDA DE ANIMACIÓN (4X50'). PÚBLICO OBJETIVO: ADOLESCENTE / ADULTO.

“Lo oscuro del fuego” se presenta como una miniserie documental de animación de género híbrido (animación, acción en vivo y material de archivo) que busca generar una experiencia interactiva e inmersiva con relación a un tema de fuerte trascendencia social: la violencia que dejan los cárteles en México. Al frente del proyecto, que en esta primera etapa será una prueba de concepto de 5 minutos, aparece una dupla de cineastas mexicanos: Amir Galván Cerveza y Mitzi Vanessa Arreola, que ya codirigieron el largometraje de ficción “La 4ª compañía”.

El equipo se propone realizar el proyecto a través de la hibridación de animación 3D y 2D con IA e imagen real. Su exhibición está pensada como una obra transmedia que involucra, por un lado, un espacio museográfico inmersivo a través de realidad virtual y una *app* de realidad aumentada y, por el otro, una plataforma web. De esta forma, la idea es invitar a la audiencia a conocer y cuestionar la historia a través de la propia experiencia.

La estructura de producción está integrada por los mexicanos Polar Studio (“La noria”, “Jaulas” y “Zimbo”, entre otros) y Spandafilms (“La 4ª Compañía”), junto a la española REM Experience, especializada en experiencias inmersivas y el desarrollo de videojuegos educativos.

SINOPSIS El 4 de noviembre de 2019, cerca de la frontera entre México y Estados Unidos, un camino serpentea por las montañas en medio de la nada. De pronto, la nada se torna en un enjambre de detonaciones de arma de fuego del cártel denominado “La Línea” que aniquilan a tres madres y seis niños, dejando huérfanos y heridos. Esta miniserie documental sigue las vidas que colisionaron el aciago día de la masacre de Bavispe: víctimas, victimarios, así como representantes de la justicia en un país donde esta parece inalcanzable.

“La violencia desatada por los cárteles mexicanos, hace tiempo que ha rebasado fronteras y tiene sumido a ese país en una crisis que la sociedad deberá afrontar de la mano de su gobierno. Desde nuestras respectivas trincheras, pensamos que se puede profundizar en el caso mexicano más allá de las narrativas tradicionales que abordan las historias de narcotráfico, y proponemos analizar cuidadosamente un suceso como es la masacre de Bavispe y además brindar una plataforma para la reflexión y el cultivo de las cualidades más positivas de la mente humana, como la compasión, la empatía y el altruismo”. Amir Galván Cerveza y Mitzi Vanessa Arreola, directores.

FORTALEZAS *“La innovación tecnológica que nos proponemos al emplear RV e IA para crear una experiencia única y envolvente de un contenido con un auténtico enfoque transmedia que demuestre cómo esta tecnología puede transformar la narrativa permitiendo a los espectadores experimentar directamente la historia y sus emociones. Por otro lado, se pone la tecnología al servicio de causas relevantes para hacer parte de la conversación a los más jóvenes, así como para ofrecer una plataforma que aliente el diálogo y la acción hacia un cambio significativo, animados ante la posibilidad de generar conciencia social sobre la problemática de la violencia”.* Andreu Florit Moll, CEO de REM Experience.

DESAFÍOS *“La asociación e integración de tecnología de vanguardia que está revolucionando la industria para lograr un resultado innovador es todo un reto. Respecto a la parte más social, el desafío es alcanzar un impacto de la experiencia RV que mueva a la acción y conciencia social, con el más respetuoso planteamiento de la narrativa en torno a una tragedia. Finalmente, la coordinación efectiva de los equipos en múltiples procesos, de tres empresas implicadas y de los recursos disponibles para garantizar que todas las acciones converjan en un desarrollo preciso, fluido y exitoso”.* Andreu Florit Moll, CEO de REM Experience.



LÚCIDO

DIRECCIÓN: VIER NEV, BRUNO SIMÕES, AMIR ADMONI, FABITO RICHTER, JULIÁN SÁNCHEZ, RIKKE PLANETA, PHILIP PIAGET, MARIA L. LO PRESTI. COLA ANIMATION (PORTUGAL), STUDIO KIMCHI (ESPAÑA), DELIRIUM XR (BRASIL), DINAMITA ANIMACIÓN (COLOMBIA), OUROS (DINAMARCA), ROBIN STUDIO (ITALIA). ANTOLOGÍA DE EXPERIENCIAS DE REALIDAD VIRTUAL. PÚBLICO OBJETIVO: JOVEN ADULTO Y ADULTO.

Una antología de experiencias de realidad virtual en torno a los sueños: así se presenta “Lúcido”, un proyecto multipartito liderado por la portuguesa COLA Animation en coproducción con la brasileña Delirium RV, la colombiana Dinamita Animación, la española Studio Kimchi, la danesa Ouros Animation y la italiana Robin Studio. El equipo propone que cada uno de los estudios involucrados desarrolle un episodio completo, desde la escritura hasta el desarrollo visual, generando una antología de seis capítulos con narrativas y estilos visuales particulares con dos puntos en común: el mundo de los sueños y el fuerte componente autoral.

La antología invitará a cada espectador a sumergirse en un universo onírico interactivo. Para esto, se explorará el potencial narrativo de la realidad virtual (Full VR) con imágenes visualmente ambiguas que produzcan una percepción multiestable en el público, de forma que éste pueda alternar entre dos lecturas distintas de la imagen. Se utilizarán tecnologías como Tilt Brush y Médiun para prototipar y “pintar” un universo propio que empleará Blender para la animación y Unity para la interactividad.

En etapa de preproducción, el proyecto ya cuenta con una prueba de concepto del piloto realizado con el apoyo financiero del Instituto do Cinema e do Audiovisual de Portugal; con el estímulo de IBERMEDIA NEXT, el objetivo es finalizarlo y desarrollar la prueba de concepto de los otros cinco. El equipo de producción muestra solvencia, tanto en la realización de animación como de RV. En sus filmografías aparecen obras premiadas y nominadas internacionalmente como los cortos “O peculiar crime do estranho Sr. Jacinto”, “Ice Merchants”, “La muñeca de Kafka”, “Reverie” u “Out of Character”; los largos “Memorias de un hombre en pijama” o “Buñuel en el laberinto de las tortugas” y las experiencias de RV “Linear”, “Timing” y “Lavrynthos”.

SINOPSIS Una antología de historias interactivas en realidad virtual en las que se utiliza la exploración del mundo de los sueños para abordar diferentes facetas de la experiencia humana. El espectador encarna a los diferentes protagonistas de cada episodio, interactuando y volando a través de universos oníricos. En el primer episodio, el espectador encarna a Gil, que, tras despertar de una pesadilla, descubre que puede aprender a controlar sus sueños comiendo un compuesto orgánico creado por su novio. Juntos se adentran en extraños sueños y reconocen que los peores son aquellos de los que no queremos despertar.

“Suele haber algún tipo de límite que constriñe la obra de arte. La realidad virtual contrasta con otros medios de expresión artística por su aparente ausencia de limitaciones. Los bordes de la hoja de papel son sustituidos por un espacio infinito a merced de la voluntad y la imaginación del autor. Semejante libertad creativa introduce una pregunta que es a la vez inspiradora e intimidante: ¿qué universo creas cuando puedes crear cualquier mundo? Optamos por mundos imposibles. Vemos en la tecnología de RV la posibilidad de invitar a la otra persona a navegar por entornos que, de otro modo, quedarían confinados al espacio mental. Con este proyecto queremos llevar al espectador al interior de los sueños lúcidos y utilizarlos para plantear cuestiones interesantes sobre el modo en que intentamos transformar las situaciones angustiosas que nos rodean”. Vier Nev, realizador del piloto y director técnico de la antología, COLA Animation.

FORTALEZAS *“Una de las fortalezas del proyecto es la integración de visiones artísticas que propone. Apostar por una antología cuya temática sean los sueños es grandioso, pero más aún que cada episodio se haga desde las diferencias geográficas, sociales y culturales, y mediante RV. Es una gran combinación; me emociona mucho ver el resultado”. Julián Sánchez, Dinamita Animación.*

DESAFÍOS *“Lo más difícil de este proyecto es también lo que lo hace tan emocionante y atractivo para nosotros. Es el primer proyecto de RV producido por COLA Animation y es un proyecto muy ambicioso, tanto estética como técnicamente, y en términos de estructura de coproducción. No podríamos estar más contentos con los socios que hemos encontrado para poner en práctica esta compleja idea”. Susana M. António, COLA Animation.*



PINK NOISE

DIRECCIÓN: MARÍA RUISÁNCHEZ Y ÁLVARO LEÓN RODRÍGUEZ.
LAMOLA STUDIO (ESPAÑA), PÁJARO (CHILE).
SERIE DE ANIMACIÓN (26X22'). PÚBLICO OBJETIVO: JOVEN ADULTO.

“Pink Noise” es un proyecto de serie hispano-chileno en el que un grupo de grandes mujeres integrado por Marie Curie, Frida Kahlo y Mary Field, entre otras, lideran una revolución en un mundo distópico gobernado por gatos antropófagos. Un proyecto satírico en 2D y *cut out* que busca enriquecer los referentes femeninos apostando por el *collage* como metodología estética y narrativa.

En términos de innovación, “Pink Noise” está desarrollando, junto a Pipeline Pro, una herramienta de desglose de guion para automatizar tareas mecánicas y así agilizar la producción. Asimismo, busca crear una *suite* de obediencia artificial que desarrolle herramientas que eviten la estandarización narrativa, facilitando recursos extra al trabajo de *storyboard* y guion.

La dirección de la serie está liderada por una dupla multifacética con larga trayectoria en el mundo audiovisual. María Ruisánchez ha trabajado como guionista de varias producciones, incluyendo la serie de animación “Groovy, the Martian” y el largo “IXTAB: Evil Legacy”. Por su parte, Álvaro León Rodríguez es director del premiado corto de animación mixta “La niña que tenía una sola oreja” y de la secuencia 2D del largometraje *stop-motion* “O Apóstolo”, entre otras obras.

Lidera la producción LaMola Studio, una productora española que en sus 25 años de existencia ha desarrollado una sólida experiencia en diversidad de narrativas e hibridación de técnicas. Pájaro es la socia chilena, productora con experiencia de coproducción con Argentina, Colombia y España, y con obras como la serie “Petit” y el corto “#NormaDeGéneroBinaria: niñas”, premiadas internacionalmente.

SINOPSIS Un grupo de disparatadas mujeres de la historia integrado por la radiactiva Marie Curie, la despiadada pirata Ching Shih, la noble cartera postal Mary Field, la creativa Frida Kahlo y la cabeza guillotizada de Olympe de Gouges reaparecen en un mundo distópico gobernado por gatos antropófagos y se organizan para luchar contra ellos desde la clandestinidad de la *deep web* mientras se hacen a ese nuevo mundo digital que les resulta tan raro y sorprendente, pero al que rápidamente le cogen el gustillo.

“El proyecto nace de la necesidad real de sus creadores de tener referentes femeninos con los que contarles el mundo a sus hijas pequeñas. Poco sabemos de las grandes mujeres de la historia. Con ‘Pink Noise’ pretendemos que esas mujeres ocupen un lugar en nuestro imaginario colectivo, que sean parte activa de la cultura pop. Y pretendemos hacerlo a través del humor. Sin moralinas ni personajes femeninos buenos y ejemplares, sino con personajes reales, con sus contradicciones y sus manías, a veces buenas y otras viles. Queremos que la serie sea para todos, indistintamente de su género, porque consideramos, como bien apunta Gloria Steinem, que el humor es un arma de construcción masiva”. María Ruisánchez y Álvaro León Rodríguez, directores.

FORTALEZAS *“Desde mi perspectiva, los aspectos más destacados de ‘Pink Noise’ radican en su compromiso absoluto con la sátira, un enfoque raramente visto en producciones animadas de nuestra región. Es refrescante participar en una serie dirigida a un público adulto que nos invita a explorar las complejidades de la condición humana contemporánea. Además, me entusiasma el enfoque gráfico adoptado que, mediante una puesta en escena caótica y de múltiples estilos, complementa y amplifica la narrativa”.* Cristián Freire, productor ejecutivo Pájaro.

DESAFÍOS *“Innovar en el diseño del formato y explorar nuevos métodos de trabajo que proporcionen a los equipos capacidades tecnológicas avanzadas para ampliar su creatividad. También implementar herramientas que faciliten la producción y la colaboración entre los equipos entre España y Chile. Finalmente, documentar el proceso y los aprendizajes para compartirlos, permitiendo su incorporación en otros equipos y proyectos”.* María Ruisánchez y Álvaro León Rodríguez, LaMola Studio.



SOPHIA (SOFÍA)

DIRECCIÓN: ANNA SAURA.

ATLÁNTIKA FILMS (ESPAÑA), RUDO COMPANY (ARGENTINA), AMBIRO (PERÚ).
CORTOMETRAJE, PROTOTIPO PARA LARGOMETRAJE. PÚBLICO OBJETIVO: JOVEN.

“Sophia” es un proyecto de largometraje de animación con fragmentos de imagen real que pone la salud mental en el centro. Coproducido entre España, Argentina y Perú, este *thriller* juvenil está protagonizado por una joven que, atormentada por su imagen corporal, distorsionada, se ve atrapada en una dimensión de pesadilla. Con la ayuda de IBERMEDIA NEXT, buscan realizar un corto que funcione como prototipo.

El principal desafío del proyecto en esta etapa es explorar la mejor técnica creativa para transitar de la imagen real a la animación en los momentos de imaginación, alucinaciones o sueños de la protagonista. Para tal fin, “Sophia” utilizará Blender en todo el *pipeline*, desde el *storyboard* hasta la composición de las capas, trabajando la animación 2D en entornos 3D para explorar opciones de encuadre, cámara y lentes, y explorando la integración de elementos CGI construidos con Blender en la imagen real.

El equipo de dirección está liderado por la también productora y guionista Anna Saura, quien debuta en la dirección, y la artista argentina Jesica Bianchi como directora de arte. El proyecto está pensando en la española Milena Smit para el papel protagónico. Al frente de la producción está la española Atlántika, que ha realizado varios largometrajes en coproducción internacional, muchos de ellos de animación, como “Dispararon al pianista” (coproducción con España, Francia, Países Bajos, Portugal y Perú) y “200% Wolf: Little Big Wolf” (coproducción con Australia).

El esquema de producción se completa con el estudio argentino Rudo Company -artífice de reconocidos cortos como “The Wolf”, “Mr. Fear” o “All the Beast” - y el peruano Ambiro, estudio cusqueño especializado en animación 2D y 3D que en este momento está trabajando en el largo 2D “Olivia y los misterios” en coproducción con Uruguay y España. El esquema de producción se basa en las fortalezas de cada una: Atlántika liderará la producción, además del rodaje de imagen real y la postproducción, mientras que Rudo estará a cargo del diseño visual y Ambiro llevará adelante la animación. El filme ya cuenta con la agencia Film Constellation para la distribución internacional.

SINOPSIS Sophia es una joven atormentada por la relación con su imagen corporal. Obligada a enfrentar sus miedos y obsesiones, se ve atrapada en una dimensión distorsionada llena de espejos rotos que reflejan las versiones más aterradoras de sí misma. A medida que se adentra en esta pesadilla, su desesperación se mezcla con una determinación que la lleva a enfrentar sus propias inseguridades. A través de un intenso viaje emocional, Sophia descubre la fuerza para sanar sus heridas y abrazar una parte de sí misma que lleva rechazando demasiado tiempo.

FORTALEZAS “Crear una película original sobre la salud mental es una oportunidad emocionante para abordar un tema importante de una manera única y significativa. ‘Sophia’ explora la salud mental desde una perspectiva original, mostrando una forma, nunca antes contada, de explorar la salud mental al utilizar la representación visual de las emociones y un enfoque metafórico en el mundo de los fractales emocionales. La combinación de elementos visuales impactantes y una historia conmovedora podrá generar una experiencia cinematográfica única y significativa, así como pedagógica, en la audiencia”. Nano Arrieta, Horacio Alcalá y Anna Saura, productores Atlántika Films.

DESAFÍOS “El principal desafío es lograr el acabado visual deseado. La tecnología de la producción virtual aún es muy nueva y estamos estudiando el tema del espacio generado en CGI en Unreal Engine y grabado en pantallas LED. En ese sentido, seguimos analizando la mejor forma de implementar esta nueva forma de grabación para que el resultado sea sobresaliente”. Gabriel Bonilla, Ambiro.



TIERRA MILAGROSA

DIRECCIÓN: ALBERTO RODRÍGUEZ COLLÍA.

BAP ANIMATION STUDIOS (PORTUGAL), EFECTO CONCORDIA (GUATEMALA), ANARQUÍA VISUAL (GUATEMALA).
LARGOMETRAJE. PÚBLICO OBJETIVO: JOVEN ADULTO Y ADULTO.

“Tierra milagrosa” es un proyecto de largometraje portugués-guatemalteco a realizarse en rotoscopia y grafito sobre papel cuya trama gira en torno al sistema de exclusión y explotación del mundo capitalista y colonial. Cuenta con la participación de elenco no profesional proveniente del teatro comunitario que introducirá diálogos en lenguas mayas. El guionista y director, Alberto Rodríguez Collía, ha trabajado en películas guatemaltecas con trayectoria como “Nuestras madres” o “Hasta el sol tiene manchas”, y ha expuesto su obra como artista visual en diferentes museos de América, Asia y Europa.

“Con este proyecto, tenemos la intención de aprovechar el potencial de la animación como un lenguaje libre y, al mismo tiempo, su capacidad para permitirnos viajar en el tiempo con una trama basada en el realismo histórico”, cuenta el director. Para ello, prevén utilizar la rotoscopia como herramienta principal, técnica que se combinará con el grafito sobre papel. En el proceso, realizarán filmaciones de imagen real, desarrollarán pinceles personalizados en el software de código abierto Krita para simular el efecto del grafito sobre papel en un entorno digital, y usarán el *software* de IA EbSynth para integrar las tomas de imagen real con las referencias de dibujo. Con la ayuda de IBERMEDIA NEXT, prevén realizar el *teaser* del largometraje.

Se trata de una producción del estudio portugués BAP Animation Studios, responsable de una veintena de obras reconocidas internacionalmente, incluyendo “Água mole”, “Agouro”, “O Homem do lixo” y “Un Tout Petit Numéro”. En Guatemala, dos compañías defienden la producción: Estudio Concordia, empresa creada por Rodríguez Collía que ha desarrollado animaciones para diversas obras (“La abuelita valiente”, “Xiw”) y Anarquía Visual (“Todos Santos”, “La olla comunitaria”).

SINOPSIS La historia cuenta la vida de José, desde su sencilla niñez en una comunidad en un bosque remoto, hasta su forzado cambio de vivienda a un lejano pueblo con una infeliz existencia y su eventual migración a la ciudad. Su vida se entrelaza con la de Mariano, su primo, aunque su vínculo es más bien de hermanos, apoyándose mutuamente, sobreviviendo como pueden ante las carencias provocadas por una sociedad racista. Arrojadados al crimen, eventualmente se verán inmersos en un laberinto del cual es casi imposible escapar y solo uno de los dos podrá sobrevivir.

“La gestación del proyecto se enmarca en el conocimiento de la historia local y la constante exposición a los sucesos recientes alrededor del mundo. El proyecto busca exponer el sistema de exclusión y explotación que ha existido —y continúa existiendo— en diferentes regiones del globo y que es sostenido por alianzas opacas entre los gobiernos y los grandes capitales. El caso de Guatemala es un ejemplo con el cual se pueden comprender otros contextos similares del Sur Global. Este proyecto abarca un período extenso de tiempo, 1926-1983, lo que permite evidenciar dicho sistema y las consecuencias y monstruos que genera”. Alberto Rodríguez Collía, director.

FORTALEZAS *“Hemos desarrollado un cuidadoso proceso respecto a la historia reciente de cada contexto, con representación de los idiomas y perfiles psicológicos de los personajes, pero conservando una flexibilidad para que cada intérprete pueda aportar nuevas ideas. Asimismo, el talento y profesionalismo aportado por cada jefe y jefa de área, una combinación entre el equipo de rodaje y el equipo de animación, ambos con gran experiencia en sus campos, pero con mucho entusiasmo para embarcarse en esta nueva experiencia, con la motivación de contar una historia compleja que abarca problemáticas que han aquejado y aquejan a nuestras sociedades”.* Alberto Rodríguez Collía, director.

DESAFÍOS *“Al tratarse de una nueva experiencia para el equipo (realizar una animación con base en una filmación) y tratarse de la primera animación pensada para un largometraje en Guatemala, conlleva nuevos retos, mucha coordinación, diálogos y experimentación para poder comprender las necesidades de este proyecto. Pero, al mismo tiempo, es una experiencia enriquecedora, ya que tenemos muchas libertades por la materialidad de la animación, el poder de la interpretación de las actrices y actores, y lo energético de las locaciones donde filmaremos”.* Alberto Rodríguez Collía, director.



TITÁN TOFU

DIRECCIÓN: MARÍA LUQUERO.

UNIKO (ESPAÑA), ABANO PRODUCCIONES (ESPAÑA), MATTE CG (ECUADOR).

SERIE DE ANIMACIÓN (26X7'). PÚBLICO OBJETIVO: INFANTIL 3-6 AÑOS.

“Titán Tofu” es un proyecto de serie preescolar que, con una estructura pedagógica y una estética minimalista y artesanal, pone el foco en las emociones y su gestión. A través de la fusión de las herramientas de código abierto Blender y Unreal Engine, el equipo se propone generar un flujo de trabajo eficaz en el que también se usará la inteligencia artificial para procesos como la realización de *moodboards* o la generación de voces de niñas y niños a partir de capturas reales, reduciendo el tiempo de trabajo de las infancias y manteniendo las mismas voces en cualquier idioma.

Al frente de la producción están uniKo y Abano, una dupla vasco-gallega que acumula varias obras autorales de animación (“El sueño de la Sultana”, “Unicorn Wars”), múltiples premios nacionales e internacionales, y varias obras realizadas en coproducción con otros estudios y territorios (“Valentina”, “Carne”, “Homeless Home”, “Loop”, “Decorado”). La ecuatoriana Matte CG es la tercera a bordo, un estudio con oficinas en Ecuador y México que ha trabajado en coproducciones como el largo “Dalia y el libro rojo” o el corto “Afterwork”.

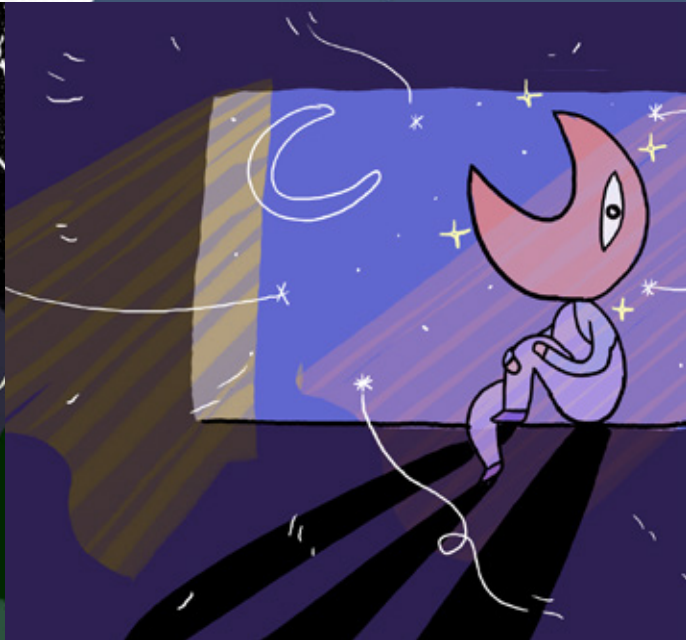
Se trata del primer proyecto como directora y guionista de la gaditana María Luquero, quien tiene amplia experiencia en producción de animación e ilustración 3D. “Titán Tofu” fue seleccionado en Next Lab, CIMA Impulsa y Weird Market, donde recibió el premio Annecy/MIFA a la Mejor Serie de Joven Creadora. Con el apoyo de IBERMEDIA NEXT, el equipo se propone plantear la producción del capítulo piloto que, con asesoría pedagógica, se proyecta como una pieza casi performativa que requiere la interacción con la audiencia.

SINOPSIS En un curioso mundo que crece a la par que sus personajes, tres criaturas un tanto desubicadas se enfrentan cada día al mayor descubrimiento de sus vidas: su interior. Emociones... ¡allá vamos!

“‘Titán Tofu’ es un proyecto visceral, un escáner del corazón. Nace de los sábados por la mañana y de lo que hay más allá de las nubes. Sin duda, nace de mis dos pasiones: la animación y las emociones. Este proyecto emana de la necesidad de crear al amigo que todos habríamos querido tener cuando éramos pequeñxs. Un mini concienciador de lo que sentimos, con perspectiva de niñx, con tono de niñx, pero con contenido inteligente y necesario para el desarrollo emocional del que tan poco nos han hablado a lo largo de nuestra vida. La necesidad de dar comienzo a la vida junto a una educación consciente es inminente”. María Luquero, directora y guionista.

FORTALEZAS *“La serie destaca por su innovadora propuesta, que fusiona entretenimiento con educación emocional. Dirigido a niños y niñas, este proyecto pone especial énfasis en la importancia de la gestión de las emociones, un aspecto crucial del desarrollo personal que frecuentemente se omite en los contenidos preescolares. Además, ‘Titán Tofu’ se caracteriza por su calidad de producción, con un acabado artístico muy cuidado. Este compromiso con la estética y la calidad visual eleva significativamente el proyecto, ofreciendo una experiencia rica y estimulante, muy diferente a los contenidos más genéricos que suelen dominar el mercado”. Productores Iván Miñambres (uniKo) y Chelo Loureiro (Abano Producciones).*

DESAFÍOS *“Uno de los mayores desafíos es diseñar y adaptar un nuevo flujo de trabajo que se ajuste a las necesidades específicas del proyecto. Esto implica un esfuerzo considerable para establecer un pipeline que refleje la visión de María, la directora del proyecto, y que pueda funcionar eficientemente para equipos distribuidos en diferentes zonas horarias, como es el caso de España y Ecuador. Este proceso requiere integrar la experiencia previa de cada estudio involucrado en ‘Titán Tofu’ y convertirla en un proceso de producción coherente y eficaz”. Andrés Aguilar “Ichi”, director Matte CG.*



UN VIAJE PELIGROSO. LA HISTORIA DE PEPI

DIRECCIÓN: LUCIJA STOJEVIĆ.
NOON FILMS (ESPAÑA).

EXPERIENCIA TRANSMEDIA INMERSIVA. PÚBLICO OBJETIVO: JÓVENES 14+.

“Un viaje peligroso. La historia de Pepi” se presenta como una experiencia transmedia inmersiva que combina animación interactiva, IA generativa y una animación colaborativa “viva” en torno a la memoria histórica que se propone desafiar a las generaciones jóvenes a reflexionar sobre la deshumanización, la solidaridad y la influencia del pasado en el presente. Se trata de un proyecto innovador que se presentará en dos versiones: una *online* para dispositivos personales y una instalación diseñada para espacios de memoria, museos y centros culturales.

La directora y productora -la croata-española Lucija Stojević- se embarca en este proyecto tras dirigir y producir más de 30 cortos para medios internacionales, además del premiado largo documental “La Chana” y el reconocido corto de animación “Lost at Sea”, estrenado en Annecy. Recientemente, Stojević estrenó en Varsovia su último largo documental, “Pepi Fandango”, filme que a su vez brindó la base de investigación para “Un viaje peligroso. La historia de Pepi”. La compañía que la directora y productora fundó en 2014, Noon Films, está al frente de la producción, que reúne a un equipo internacional integrado por el productor y guionista boliviano Andrés Bartos Amory (“Lost at Sea”), la también boliviana Matisse González Jordán como directora de animación, la mexicana Enriqueta Cerda Méndez como compositora musical, y el argentino afincado en Barcelona Carlos Scolarti como asesor de ética y uso de IA.

Asimismo, el equipo ha buscado rodearse de varios perfiles que puedan aportar al proyecto y ayudar a resolver cuestiones que surjan en el proceso, incluyendo profesionales especializados en la memoria -Memorial de Rivesaltes (Francia), Terraforming (Serbia), Casa Sefarad (España), EUROM - The European Observatory of Memory (España)-, en psicología infantil en zonas de conflicto -Sylvie Fagard-Sultan (Médicos Sin Fronteras)- y en IA (Universidad Pompeu Fabra).

SINOPSIS “Un viaje peligroso. La historia de Pepi” es un proyecto interactivo innovador diseñado principalmente para adolescentes (14+) sobre tres niños catalogados de “indeseables” que fueron internados en el campo de concentración de Rivesaltes durante la Segunda Guerra Mundial. El proyecto desafía a una generación más joven a reflexionar sobre la deshumanización, el significado de la solidaridad y los ecos del pasado que resuenan en nuestro presente. El proyecto combina animación interactiva con una herramienta de IA hecha a medida, y está diseñado para fomentar el debate, la colaboración, la empatía y, fundamentalmente, el pensamiento crítico.

“Hoy en día es habitual que partidos políticos como la Rassemblement National en Francia, el AfD en Alemania o Vox en España coqueteen con la ideología fascista. Los insidiosos estereotipos raciales y sociales, y las insinuaciones racistas vuelven a estar a la orden del día en la política. En un momento en que la guerra arrecia y miles de civiles están muriendo en un sinsentido nacionalista, es natural pensar en las lecciones del pasado. Nuestro objetivo es que ‘Un viaje peligroso. La historia de Pepi’ sea una herramienta hecha para y con adolescentes, no sólo para hablarles directamente, sino para que se conviertan en embajadores de la memoria colectiva y, con suerte, para que imaginen no sólo nuevas formas de recordar, sino también de reflexionar. Esperamos que el proceso de desarrollo de este proyecto ayude a imaginar nuevas formas de acercarse a temáticas de memoria de todo el mundo”. Andrés Bartos Amory, productor y guionista y Lucija Stojević, directora.

FORTALEZAS “Los puntos más fuertes del proyecto es que se apoya en un diseño tecnológico que parte de la emoción, la psicología y la narrativa, y no al revés. Incorpora a usuarios del target ya en la fase de desarrollo para conceptualizar directamente con ellos, asegurando que estas historias les hablen directamente”. Andrés Bartos Amory, productor y guionista.

DESAFÍOS “Estamos ante un cambio brutal y veloz en la tecnología de la IA. Eso dicho, hay una ‘estética IA’ que se está generalizando a la que nos gustaría ofrecer una alternativa. Nos estamos proponiendo la idea de intentar alimentar o influenciar uno de los modelos de IA existentes para crear una estética singular, que afecte y llame la atención de nuestros usuarios, pero esto conlleva retos tecnológicos (y de financiación) importantes. Por otro lado, nos enfrentamos al reto de equilibrar las necesidades tecnológicas con un enfoque ético y responsable, no sólo a nivel autoral, sino de contenido. Estamos en territorio desconocido en muchos aspectos”. Andrés Bartos Amory, productor y guionista.



URKE

DIRECCIÓN: AITOR HERRERO.
BÍGARO FILMS (ESPAÑA), AUPA STUDIO (ESPAÑA), SÍSMICA STUDIO (MÉXICO).
SERIE (60X22'). PÚBLICO OBJETIVO: JOVEN Y ADULTO.

Dirigida por Aitor Herrero, "Urke" se proyecta como una serie de aventuras que propone un viaje por la historia de los íberos - uno de los pueblos indígenas de la Península Ibérica -, con las guerras púnicas como marco histórico. A través de protagonistas femeninas, la serie propondrá reflexionar sobre la identidad personal, social y mística. A nivel de estilo narrativo, el proyecto buscará una estética similar al *anime* dirigida al público adulto a través de imágenes 2.5D con referencias al arte íbero.

El equipo se propone desarrollar una investigación tecnológica para generar las herramientas y el *pipeline* que facilite la adaptación del 2.5D a la realidad virtual, de forma que la serie se pueda visionar manera tradicional o en una experiencia inmersiva. Está proyectada como una serie de seis medias temporadas. El objetivo con la ayuda de IBERMEDIA NEXT es realizar el *teaser* y desarrollar la investigación.

Al frente del esquema de producción está la española Bígaro Films ("El invernadero", "Umbrellas"), que también estará a cargo de la escritura del guion y el desarrollo de la parte visual. La mexicana Sísmica Studio ("Roma", "Bardo"), por su parte, estará al frente de la parte técnica y los procesos de animación. Completa el esquema de producción el estudio español especializado en *storyboard* AupaStudio, fundado por Aitor Herrero, que dirige el proyecto tras haber realizado una docena de cortos, incluyendo "El vendedor de humo", y de crear la idea original de la serie "Jasmine & Jambo".

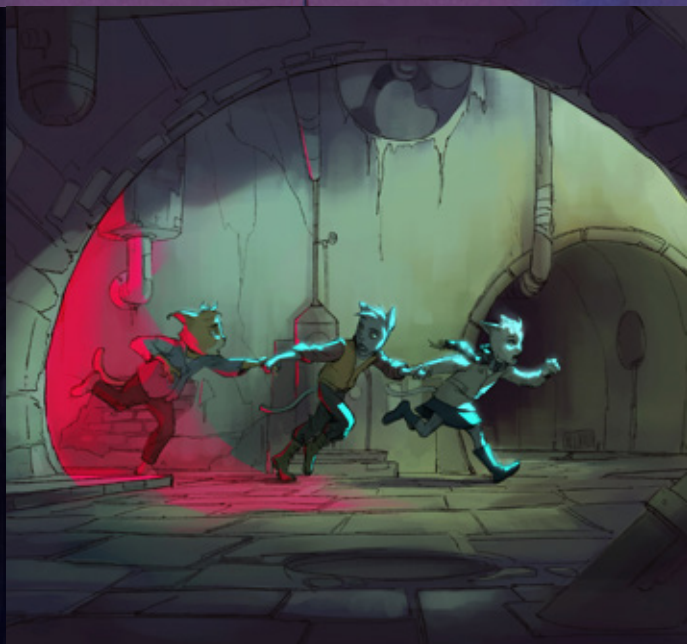
Integran el equipo Rosanna Cecchini e Ignacio Ferreras como guionistas; Javier Olivares como ilustrador; Rosa Ballester Cabo en la dirección artística; Sol Tafolla como directora de animación, y los músicos Richard Kobena y Josvi Muñoz al frente de la banda sonora.

SINOPSIS El ejército de Aníbal Barca captura a Urke, una niña criada por lobos, y Aníbal lo interpreta como un augurio de su triunfo sobre Roma. Cuando la niña escapa junto a un joven esclavo griego y una misteriosa mujer africana, Aníbal se obsesiona con recapturar a Urke y desvelar su pasado, un pasado que podría cambiar el rumbo de la historia.

"Me gustan las historias propias que no caen en clichés comerciales. Estudios como Cartoon Saloon o Ghibli, que bucean en su propia cultura autóctona construyendo, a partir de ahí, historias universales. Por otra parte, soy un gran consumidor de anime. Por eso, cuando comencé a darle vueltas a este proyecto, medio en broma decía que Urke sería un nuevo formato: el anime ibérico, con un diseño nuevo y original que remitiera a nuestros antepasados, el arte íbero del que Picasso tomó tantas referencias, y nuestra propia historia, porque vaya si han pasado cosas en la Península Ibérica que necesitan ser contadas". Aitor Herrero, director.

FORTALEZAS "El proyecto tiene unos elementos visuales muy distintivos. Estamos convencidos de que la combinación entre el mundo de la Edad de Bronce y el tratamiento gráfico a mitad camino entre el 2D y el 3D tendrá un gran impacto en el mercado de series de animación para adultos". Ramón Alos, productor Bígaro Films.

DESAFÍOS "Dejando de lado el proceso de animación, que por sí mismo es muy complejo y un desafío en sí, algo que hace tan sobresaliente esta convocatoria es la propuesta tecnológica. Como requisito se impulsa a los participantes a desarrollar herramientas que sumen, faciliten o mejoren los complicados procesos que intervienen en la creación de una pieza de este tipo. El compromiso de desarrollar estas herramientas o sistemas y que, a su vez, puedan llegar a aportar algo positivo a nuestra industria y colegas, es algo que nos impulsa mucho; sin embargo, navegamos en aguas desconocidas. La animación como tal es algo que hacemos con regularidad, pero la propuesta tecnológica es una investigación en diario desarrollo, que involucra análisis y estudio, ensayo y error. Ese es sin duda, nuestro principal desafío". Alex Pelayo, CEO de Sísmica Studio.



VIGILADOS. LA PRISIÓN DE KOIRA

DIRECCIÓN: DIEGO GUZMÁN Y GIANPIERRE YOVERA.
TOURMALET FILMS (ESPAÑA), APUS ESTUDIO (PERÚ), PUDOCTOPUS ENTERTAINMENT (CHILE).
CORTOMETRAJE, PRECUELA DE LARGOMETRAJE. PÚBLICO OBJETIVO: JOVEN 14+.

“La prisión de Koira” es un proyecto de corto de ciencia ficción que busca consolidarse en un universo expandido. Se trata de un *spin-off* del largometraje en desarrollo “Vigilados”, una historia postapocalíptica sobre la libertad. El corto será realizado con animación *tradigital* 2D con *layouts* y movimientos de cámara en 3D, y usará software de código abierto como Blender o Grease Pencil, así como IA.

El colombiano Diego Guzmán (“La otra forma”) y el peruano Gianpierre Yovera (“Vigilados”) codirigen el proyecto, mientras que la chilena Javiera Risco (“Las primeras”) está a cargo del guion.

El esquema de producción está integrado por tres compañías con experiencia internacional. Tourmalet Films (“La prima cosa”, “Los espacios confinados”) es una compañía con sede en Tenerife que se encargará de la producción ejecutiva y los diseños de distribución. El estudio peruano Apus, especializado en animación 2D tradicional y *cut out* (“La orquestita”), se encargará de la dirección, el guion y parte de la animación. Completa el esquema el chileno-canadiense Pudoctopus (“Las aventuras de Papelucho”, “Mayor y Menor”), a cargo de los procesos de animación y arte. Apus y Pudoctopus vienen trabajando en la coproducción de “Vigilados”, además de otros proyectos en conjunto.

SINOPSIS Décadas de guerra entre especies han contaminado el mundo. Koira, un líder militar felino, crea Ciudad 01 como último refugio para su especie y anhela la paz para los suyos y, sobre todo, para su hijo Lusan, quien siente odio hacia las demás especies. Ante la catástrofe climática, diversos animales buscan refugio en Ciudad 01 y Koira les abre las puertas. Sin embargo, esto desata la violencia de algunos felinos, incluyendo a Lusan, que empieza una rebelión contra su propio padre.

“Durante más de 10 años, con mucha pasión, hemos estado construyendo el mundo fantástico de ‘Vigilados’, afinando cada detalle y cerrando cada hueco para tener un universo que cautive al fanático de la ciencia ficción. Asimismo, hemos recolectado experiencias en la producción de contenidos animados que ahora queremos utilizar en un producto propio y con vasto potencial. Con una narrativa intensa de ciencia ficción y una estética visual de animación de características vintage, independiente y tradicional, llevamos al espectador a un mundo donde las fronteras entre el bien y el mal se desdibujan, y cada elección tiene consecuencias inimaginables”. Diego Guzmán y Gianpierre Yovera, directores.

FORTALEZAS *“Con más de 4 años en desarrollo, hemos tenido que explorar a nivel narrativo, visual y de animación, así como el estilo gráfico, para construir un universo propio con colores y texturas llamativos: desde las naves y medios de transporte de este mundo, hasta la gran ‘Ciudad 01’ han sido meticulosamente diseñadas. También la conceptualización de personajes en su perfil psicológico y su estética final. Queremos apostarle a una animación tradicional 2D de gran detalle y con movimientos fluidos, con muchas escenas de acción. Es una historia de ciencia ficción con una fuerte crítica social. En Latinoamérica todavía hay un potencial inmenso para explorar en la ciencia ficción y queremos aprovechar todas las ventajas que nos brinda este género”.* Simón Barrionuevo, productor Pudoctopus.

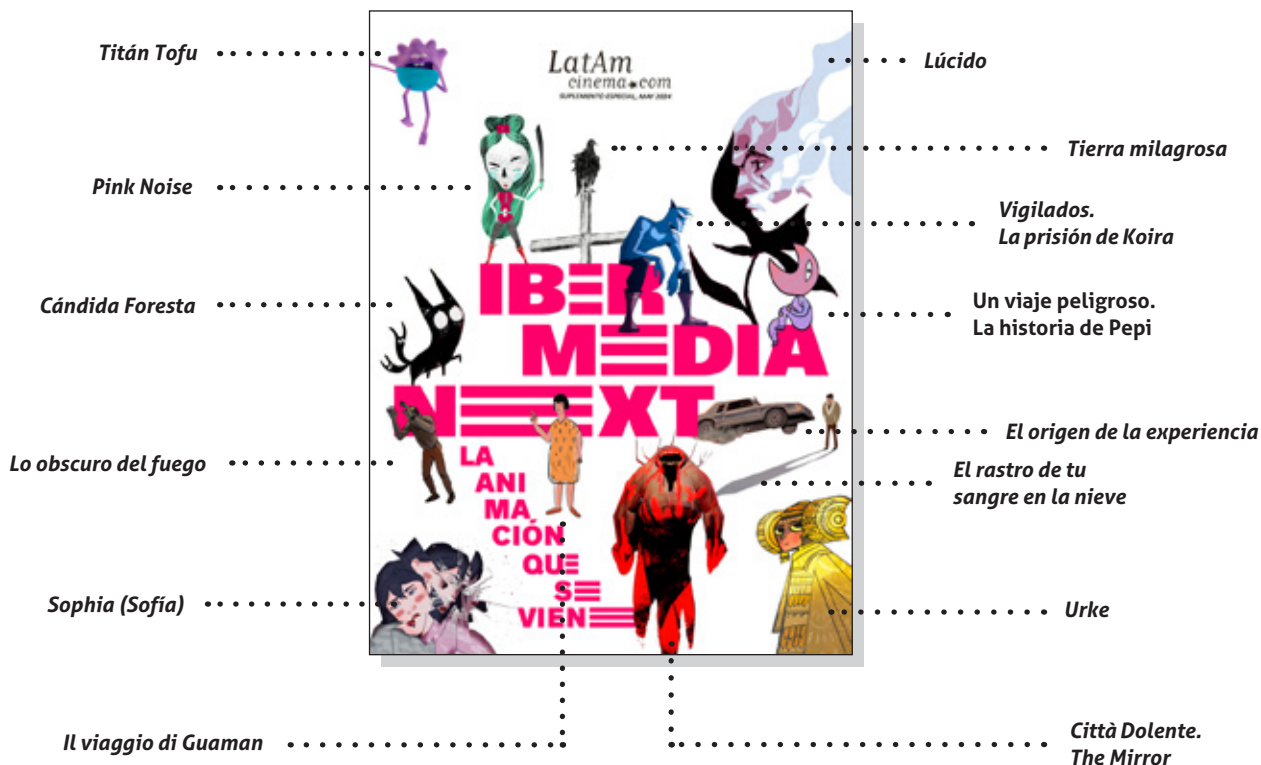
DESAFÍOS *“Hacer animación para un público adulto siempre es un reto, más en Latinoamérica, pero contamos con el talento, la experiencia y la motivación para lograrlo. Además, la ciencia ficción es un género al que tienes que dedicar mucho tiempo para crear cada detalle del mundo conceptualizado. No estamos apostando a los estándares comerciales, esta es una propuesta arriesgada. La distribución y venta del mundo ‘Vigilados’ costará mucho esfuerzo y perseverancia, pero estamos convencidos de que contaremos con una comunidad que disfrute y valore el mundo que hemos creado”.* Simón Barrionuevo, productor Pudoctopus.

MÁS ANIMACIÓN



EN *LatAm*
cinema.com

LOS PERSONAJES INCLUIDOS EN LA PORTADA DE ESTA PUBLICACIÓN CORRESPONDEN A LAS SIGUIENTES OBRAS:



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

