

IBERMEDIA NEXT anuncia i 14 progetti beneficiari, che da Spagna, Italia e Portogallo saranno co-sviluppati con 10 Paesi dell'America Latina e racconteranno storie iberoamericane attraverso l'innovazione tecnologica nell'animazione

- Per soddisfare l'obiettivo di IBERMEDIA NEXT di riunire aziende e professionisti di entrambe le sponde dell'Atlantico, i 14 progetti selezionati sono stati presentati da Spagna, Italia e Portogallo, in co-sviluppo con Argentina, Bolivia, Brasile, Cile, Colombia, Cuba, Ecuador, Guatemala, Messico e Perù.
- Tra le proposte, formati diversi che comprendono teaser, episodi pilota, prototipi o installazioni di realtà virtuale, nonché un forte impegno verso strumenti open source e tecnologie innovative come l'intelligenza artificiale.
- Animation! Ventana Sur è stato il contesto scelto per comunicare i risultati del bando, con i progetti beneficiari che faranno la storia dell'animazione iberoamericana. Si annoverano nomi tra i migliori del settore che testimoniano un salto in avanti nella parità, con una grande percentuale di registi, direttori dell'animazione e direttori artistici donne.
- IBERMEDIA NEXT è un bando pilota di sovvenzioni finanziato con i Fondi europei NEXT GENERATION EU del Piano di Ripresa, Trasformazione e Resilienza, con 104 progetti candidati di cui si annunciano ora i 14 progetti selezionati.

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



Madrid, 30 novembre 2023. – IBERMEDIA NEXT ha reso pubblici i risultati del bando per la concessione di sovvenzioni per l'applicazione di nuove tecnologie nell'animazione digitale, finanziato con i Fondi europei NEXT GENERATION EU del Piano di Ripresa, Trasformazione e Resilienza. L'annuncio è avvenuto in occasione dell'Animation! Ventana Sur, l'appuntamento con l'animazione nel più importante mercato audiovisivo dell'America Latina.

I quattordici progetti selezionati si distinguono per la natura delle loro storie e per il loro impegno nell'applicazione di software open source, della realtà virtuale e di altre tecnologie dirompenti applicate a diversi processi di produzione. Quattordici progetti che hanno sfruttato l'opportunità offerta da IBERMEDIA NEXT per esplorare i limiti dei nuovi strumenti tecnologici e che sono un esempio di cooperazione iberoamericana nell'obiettivo comune di costruire insieme la nostra animazione.

L'annuncio ha avuto luogo nell'Auditorium 1 di Ventana Sur (Buenos Aires) e ha visto la presenza istituzionale di Nicolás Batlle, Presidente del Programma Ibermedia e Presidente dell'INCAA; Jara Ayucar, Direttore delle Politiche di Marketing dell'Istituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales ICAA (Ministero della Cultura spagnolo); Víctor Herrerueta, Coordinatore dell'Unità Tecnica del Programma Ibermedia; José Luis Farias, Produttore Esecutivo dei Quirino Awards e membro della Liga de la Animación Iberoamericana; e, infine, Silvina Cornillón, Manager di Animation! Ventana Sur Latam Audiovisual Market. Tutti hanno concordato sul valore dell'opportunità offerta dai Fondi europei NEXT GENERATION EU, sottolineando l'interesse del settore per i progetti selezionati e il loro potenziale impatto sull'industria.

I beneficiari sono stati annunciati dai membri del Comitato di valutazione e consulenza presenti: Luís Belerique (Senior Artist di Tequila Works), Rosario Carlino (CEO di OSA Estudio, Docente di animazione presso l'ENERC e l'Università Blas Pascal), Raúl García (Animatore, regista, produttore e docente di cinema, membro della Hollywood Academy of Motion Picture Arts and Sciences e dell'Accademia spagnola delle arti e delle scienze

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



cinematografiche) e Aïda del Solar (Professoressa presso Gobelins L'École de L'image (Parigi), nonché direttrice creativa e artistica presso CNAM-ENJMIN (Angoulême).
Insieme ad Alejandra Luzardo (Manage Innovation - Creative Economy & Public Policy BID), sono stati il gruppo di esperti incaricati del processo di selezione.

I progetti beneficiari del bando IBERMEDIA NEXT sono:

- **'CANDIDA FORESTA'**, di Antaruxa SL, Bernardita Ojeda Producción Gráfica y Audiovisual EIRL ed Estudios de Animación ICAIC (SPAGNA/CILE/CUBA).
- **'CITTÀ DOLENTE. THE MIRROR'**, di Ibrido Studio SRL e Ojo Raro (ITALIA/ ARGENTINA).
- **'LÚCIDO'**, di Cola Quente CRL, Delirium VR, Dinamita Animación SAS, Studio Kimchi SL, Robin Studio SRL e Ouros Animation (PORTOGALLO/BRASILE/ COLOMBIA/SPAGNA/ITALIA/DANIMARCA).
- **'LO OSCURO DEL FUEGO'**, di Agrup Lab SL, Pulsación Creadora Films SRL e Polar Studio SC (SPAGNA/MESSICO).
- **'EL ORIGEN DE LA EXPERIENCIA'**, di Cornelius Films SL e La Corriente del Golfo (SPAGNA/MESSICO).
- **'PINK NOISE'**, di La Mola Films SL e Bernardita Ojeda Producción Gráfica y Audiovisual EIRL (SPAGNA/CILE).
- **'EL RASTRO DE TU SANGRE EN LA NIEVE'**, di Hampa Studio SL e Cine Tornado (SPAGNA/MESSICO).
- **'SOPHIA (SOFÍA)'**, di Atlántika Films, Rudo Company SRL e Ambiro Producciones SRL (SPAGNA/ARGENTINA/PERÙ).
- **'TIERRA MILAGROSA'**, di BAP Animation Studios CRL e Anarquía Visual (PORTOGALLO/GUATEMALA).
- **'TITÁN TOFU'**, di Uniko Estudio Creativo SL e Mattegraphics CIA LTDA (SPAGNA/ ECUADOR).
- **'URKE'**, di Bígaro Films SL e SMC Studio (SPAGNA/MESSICO).

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



- **'UN VIAJE PELIGROSO. LA HISTORIA DE PEPI'**, di Noon Films SLU (SPAGNA/BOLIVIA).
- **'IL VIAGGIO DI GUAMAN'**, di L&C SRL, Desfase Films e Producen Bolivia (ITALIA/BOLIVIA/PERÙ).
- **'VIGILADOS. LA PRISIÓN DE KOIRA'**, di Tourmalet Films SL, Apus Estudio SAC e Pudoctopus Entertainment SPA (SPAGNA/CILE/PERÙ).

Questi progetti saranno sostenuti da un contributo finanziario che ammonta complessivamente a 2.087.775 €, a cui si aggiungerà un programma completo e personalizzato di mentorship che comprende concetti quali consulenza, promozione e divulgazione, compreso l'accompagnamento ai principali eventi del settore. Il monitoraggio dettagliato del Comitato di valutazione e consulenza, che ha studiato ogni progetto nel dettaglio, sarà fondamentale in merito.

L'America Latina scrive il futuro dell'animazione con tecnologie e formati dirompenti

Storie con anima, raccontate attraverso le nuove tecnologie che testimoniano un forte impegno per l'applicazione dell'open source, con programmi di origine europea come Krita e Blender, quest'ultimo utilizzato da ben 12 progetti dei 14 beneficiari. Cinque di questi progetti offrono anche esperienze di VR di diversa tipologia, con anche integrazione nel processo di produzione. Ad essere rilevante è anche l'uso di motori di rendering in tempo reale del settore dei videogiochi. Le tecnologie dirompenti saranno anch'esse protagoniste, con esempi quali l'utilizzo dell'IA generativa per rotoscoping ed estetica, la cattura del movimento per il layout e la fotogrammetria. L'intenzione è quella di condividere successivamente alcuni di questi sviluppi di autocreazione con la comunità.

Anche i formati sono diversi, tra cui teaser (35,71 %), episodi pilota (28,57 %), cortometraggi (14,28 %), prototipi (14,28 %), installazioni VR (7,14 %) e altre esperienze VR (28,27 %). A loro volta, le origini riflettono la cooperazione di aziende e professionisti di entrambe le sponde dell'Atlantico, con 10 progetti presentati dalla Spagna (71,42 %), 2

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



dall'Italia (14,28 %) e 2 dal Portogallo (14,28 %), in co-sviluppo con aziende e professionisti latinoamericani provenienti da Paesi come Messico (4), Cile (3), Perù (3), Argentina (2), Bolivia (2), Brasile (1), Colombia (1), Cuba (1), Ecuador (1) e Guatemala (1).

Questi 14 progetti rivelano l'intenzione dei loro creatori di difendere, attraverso l'animazione, l'ambiente, destigmatizzare la malattia mentale o dare voce alle comunità sottorappresentate. Sono anche progetti in cui il contributo e la visione delle donne sono importanti. Infatti, le professioniste donne giocano un ruolo di primo piano. Il 43 % dei registi, il 57 % dei direttori dell'animazione e il 71 % dei direttori artistici sono donne.

Informazioni sul bando pilota IBERMEDIA NEXT

Il bando IBERMEDIA NEXT si è aperto il 12 maggio e si è chiuso il 21 agosto. Durante questo periodo sono stati presentati 104 progetti diversi, di cui 93 sono stati preselezionati. A causa delle particolarità dei Fondi europei è stato possibile presentare la propria candidatura solo attraverso un'azienda europea di un Paese membro del Programma Ibermedia, in co-sviluppo con un'azienda, un professionista o un proprietario di PI proveniente dall'America Latina. Dopo la valutazione, il Comitato di Valutazione e Consulenza ha selezionato i 14 progetti con i punteggi più alti, decisione successivamente approvata dal Consiglio intergovernativo del Programma Ibermedia nella sua XXXIII Riunione ordinaria.

Le sovvenzioni IBERMEDIA NEXT, finanziate con i Fondi europei NEXT GENERATION EU, sono state concepite per promuovere il settore dell'animazione e la connessione tra industria dell'animazione e aziende e professionisti iberoamericani. L'iniziativa, che fa parte del Programma Ibermedia, è il risultato di un attento ascolto del settore, come dimostra il successo di IBERMEDIA NEXT PLAZA, piattaforma gratuita lanciata in concomitanza con il bando, per facilitare l'incontro tra i professionisti iberoamericani. Durante il periodo di apertura del bando si sono registrati 630 utenti unici con 334 schede attive. Dopo la chiusura dello stesso, la piattaforma continua ad essere un punto di incontro per il networking e le sinergie nel settore a livello internazionale.

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



Animation! Ventana Sur, cornice di presentazione dei progetti beneficiari delle sovvenzioni IBERMEDIA NEXT

Per IBERMEDIA NEXT è stata fondamentale anche l'alleanza con i Quirino Awards e La Liga de la Animación Iberoamericana, organizzazione a cui appartengono gli stessi Quirino Awards, Pixelatl e Animation! Ventana Sur. Proprio nell'ambito di Animation! e nella cornice di Ventana Sur, considerato il più importante mercato audiovisivo dell'America Latina, si è svolta la presentazione dei progetti beneficiari.

Oltre all'annuncio dei progetti selezionati, IBERMEDIA NEXT è presente a questa edizione di Animation! Ventana Sur con una serie di IBERMEDIA TALKS, sostenuti da IBERMEDIA NEXT e incentrati su diversi aspetti dell'animazione, con la partecipazione di figure di spicco del settore, tra cui i membri del Comitato di valutazione e consulenza:

“Fantasmatica presenta: pesadillas y alucinaciones animadas” (Fantasmatica presenta: incubi e allucinazioni animate), un talk in cui si farà una disamina di un cortometraggio animato di genere fantastico dal punto di vista commerciale, artistico e creativo.

“Visiones animadas: historia y transformaciones en el mundo de la animación comercial” (Visioni animate: storia e trasformazioni nel mondo dell'animazione commerciale), un'immersione nell'evoluzione dell'animazione commerciale di Raúl García e del suo background in iconiche serie come "I Flintstones" e "I Puffi" fino ai successi Disney come "Aladdin" e "Chi ha incastrato Roger Rabbit"

Infine, “La Liga Presenta: nuevos horizontes en la coproducción de animación Iberoamericana” (La Liga presenta: nuovi orizzonti nella coproduzione di animazione iberoamericana), sulle strategie di produzione e le sfide che stanno dietro alle serie "Yo te adopto" e "Petit" (Stagione 3), affrontando il tema di come la coproduzione con i canali sia diventata un modo creativo ed efficace per realizzare progetti di animazione,

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



tracciando percorsi alternativi nell'industria dell'animazione. Inoltre, Luís Belerique, membro del Comitato di valutazione specializzato in videogiochi, parteciperà all'attività ANIMATION! WORKING SESSIONS

Scopri nel dettaglio i 14 progetti selezionati del bando IBERMEDIA NEXT

CANDIDA FORESTA

Antaruxa SL, Bernardita Ojeda Producción Gráfica y Audiovisual EIRL ed Estudios de Animación ICAIC
(SPAGNA/CILE/CUBA)

Un progetto di co-sviluppo tra tre Paesi guidato da una società di lunga data, Antaruxa, insieme a una rinomata creatrice di contenuti per bambini, la cilena Bernardita Ojeda, e al prestigioso studio cubano ICAIC ("¡Vampiros en La Habana!"). Si tratta di un episodio pilota di una serie che stupisce per la sua animazione estetica artigianale, basata sull'opera pittorica di Perrilla (Talía García), dove gli acquerelli si trasformano in ambienti 2D e 3D. A livello tecnico, una delle sue intenzioni è quella di sviluppare un plugin ASP come strumento open source che funzioni in Blender.

CITTÀ DOLENTE. THE MIRROR

Ibrido Studio SRL e Ojo Raro
(ITALIA/ARGENTINA)

Una discesa negli inferni danteschi mescolata a dettagli delle culture indigene attraverso una ricreazione VR. È quanto propongono l'italiana Ibrido Studio, specializzata in VR, e Ojo Raro, studio argentino noto per il classico dell'animazione iberoamericana "El empleo". Con un target chiaramente adulto, 'Città Dolente. The Mirror' si distingue per l'intenzione di combinare 2D, 3D e stop motion, rinnovando quest'ultimo grazie alla fotogrammetria.

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



LÚCIDO

Cola Quente CRL, Delirium VR, Dinamita Animación SAS, Studio Kimchi SL e Robin Studio SRL e Ouros Animation.

(PORTOGALLO/BRASILE/COLOMBIA/ITALIA/DANIMARCA/SPAGNA)

Un progetto ambizioso che propone un'antologia d'autore in formato VR, con società di produzione di fama internazionale e fino a sei Paesi che collaborano allo sviluppo. 'Lúcido' è un'esperienza sensoriale in cui l'utente diventa co-creatore. Si avvarranno di tecnologie dirompenti come Tilt Brush e Medium per prototipare e "dipingere" un proprio universo utilizzando Blender per l'animazione e Unity per l'interattività.

LO OSCURO DEL FUEGO

Agrup Lab SL, Pulsación Creadora Films SRL e Polar Studio SC

(SPAGNA/MESSICO)

Un esempio di come la tecnologia migliora e trasforma il settore del documentario, con un approccio particolare alla VR e all'uso dell'IA generativa per modificare i contenuti registrati e avvicinarli all'animazione. Con un marcato carattere documentario, 'Lo oscuro del fuego' racconta il dramma dei cartelli messicani attraverso un duplice approccio: animazione tradizionale ed episodio pilota VR, quest'ultimo come progetto museale immersivo.

EL ORIGEN DE LA EXPERIENCIA

Cornelius Films SL e La Corriente del Golfo

(SPAGNA/MESSICO)

Un progetto che nasce dalla mano di due rinomate società di produzione: la spagnola Cornelius, responsabile di 'Mironins' e del lungometraggio in stop motion "Olivia y el terremoto invisible" (Irene Iborra), e la messicana La Corriente del Golfo, guidata da Diego Luna e Gael García Bernal, che contribuiscono anche con le loro voci. Propone un viaggio nel misticismo e nella trance della cultura messicana grazie alla VR, utilizzando una miscela di tecniche diverse, tra cui 2D, cut out e stop motion, a cui si aggiunge la potenza dell'IA generativa, integrata in processi con Blender.

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



PINK NOISE

La Mola Films SL y Bernardita Ojeda Producción Gráfica e Audiovisual EIRL
(SPAGNA/CILE)

Marie Curie porta avanti una rivendicazione per le donne nella storia, per un progetto di etica femminista, estetica trasgressiva e un tocco di umorismo. In "Pink noise" le tecnologie dirompenti sono integrate dalla pipeline, con un'IA od "obbedienza artificiale" che crea strumenti per sfuggire alla standardizzazione ed espandere il lavoro dell'artista, da orizzontale a verticale. I risultati tecnici saranno successivamente condivisi con l'Universidad Rey Juan Carlos (Spagna) sotto forma di paper di ricerca.

EL RASTRO DE TU SANGRE EN LA NIEVE

Hampa Studio SL e Cine Tornado
(SPAGNA/MESSICO)

Il primo adattamento di questo racconto di Gabriel García Márquez al cinema e anche la prima volta che una delle sue storie viene raccontata in formato animato, in un progetto guidato da due rinomati registi messicani, Elías Nahmías, amico personale di Gabo, e Gonzalo García Barcha, uno dei figli dell'artista universale. Per dare vita a quest'opera si utilizzeranno strumenti come Blender e Grease Pencil, oltre all'IA per la cattura del movimento, l'analisi dei dati e la fotogrammetria degli scenari.

SOPHIA (SOFÍA)

Atlántika Films, Rudo Company SRL e Ambiro Producciones SRL
(SPAGNA/ARGENTINA/PERÙ)

Una coproduzione di tre Paesi guidata da donne, come testimoniano la regia della celebre autrice spagnola Isabel Coixet e la direzione artistica dell'argentina Jesica Bianchi. Un progetto in cui l'animazione si mescola, grazie all'uso di Blender, Unreal o Boticelli, e immagine reale, che prende forma con la partecipazione dell'attrice Milena Smit. Il suo intento principale è quello di sensibilizzare l'opinione pubblica sulla gravità dei problemi di salute mentale.

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



TIERRA MILAGROSA

BAP Animation Studios CRL e Anarquía Visual
(PORTOGALLO/GUATEMALA)

Due Paesi, tre società di produzione e la partecipazione di creatori famosi come il portoghese David Doutel, pluripremiato a livello internazionale. 'Tierra milagrosa' combina il tradizionale (grafite su carta) con il contemporaneo (applicazione della machine learning alla post-produzione). Si prevede la partecipazione di attori non professionisti, provenienti dal teatro di comunità e si affrontano temi sociali, dando voce alle comunità sottorappresentate con frammenti parlati in lingua maya.

TITÁN TOFU

Uniko Estudio Creativo SL e Mattegraphics CIA LTDA
(SPAGNA/ECUADOR)

Un'avventura di scoperta emotiva per bambini in età prescolare dai creatori del celebre 'Unicorn wars', Uniko, e da uno dei grandi nomi dell'animazione latinoamericana, l'ecuadoriana Matte. Questo progetto, guidato da María Luquero, vanta già un curriculum significativo: è stato incubato in Next Lab Generation ed è stato presentato a MIFA En Serie e a Spanish Screenings On Tour 2022 ad Animation! Ventana Sur. Estetica in stop motion, realizzata grazie a Blender e Unreal, e input dell'IA per trasferire gli stili nelle voci fuori campo e nelle texture.

URKE

Bígaro Films SL e SMC Studio
(SPAGNA/MESSICO)

Una passeggiata nella storia di uno dei popoli indigeni della Penisola Iberica, gli Iberi, attraverso Urke, la ragazza selvaggia che affascinò Annibale. Si tratta di uno sviluppo congiunto tra le società di produzione spagnole Bígaro Films e AupaStudio con la messicana Sísmica, il cui obiettivo è diventare una serie di diverse stagioni. L'opera, diretta da Aitor Herrero e realizzata da figure come Pakoto, promette un'estetica suggestiva e colorata, che grazie a strumenti come Blender moltiplicherà i suoi formati, dal 2.5D alla VR.

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



UN VIAJE PELIGROSO. LA HISTORIA DE PEPI

Noon Films SLU

(SPAGNA/BOLIVIA)

Un progetto complesso e ambizioso che cerca di avvicinare l'esperienza agli utenti, che potranno interagire con l'IA come interlocutrice. Questa proposta, vicina al museale, riunisce diversi stili d'arte con la firma di autori come la spagnola María Medem, l'argentino Carlos Scolari, l'adesione della direttrice dell'animazione boliviana Matisse González e il sostegno dell'investitrice nordamericana Deirdre Towers. La visione di un autore su un tema di ampio respiro: la sofferenza dei bambini in tempi terribili come la Guerra Civile e l'Olocausto.

IL VIAGGIO DI GUAMAN

L&C SRL, Desfase Films e Producen Bolivia

(ITALIA/BOLIVIA/PERÙ)

Tre società di produzione di tre Paesi diversi, l'italiana L&C, la peruviana Desfase Films e la boliviana Producen Bolivia, si uniscono per questo co-sviluppo rivolto al pubblico dei bambini. Con una duplice natura di documentario e di esperienza museale, "Il viaggio di Guaman" propone un viaggio nel Perù storico, dove è possibile conoscere le culture Inca. In termini di software, spicca l'uso di Blender, in collaborazione con la Blender Foundation, e Grease Pencil, per il quale si svilupperanno strumenti mescolati con l'IA.

VIGILADOS. LA PRISIÓN DE KOIRA

Tourmalet Films SL, Apus Estudio SAC e Pudoctopus Entertainment SPA

(SPAGNA/CILE/PERÙ)

Uno spin-off del progetto di lungometraggio, 'Vigilados', che nasce grazie al co-sviluppo tra tre società di produzione di diversi Paesi con un comprovato background internazionale e con figure rinomate tra i loro team artistici, come il regista colombiano Diego Guzmán e la sceneggiatrice cilena Javiera Risco. A livello tecnico, una delle intenzioni è quella di migrare da software proprietari come Maya a open source, come

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



Blender o Grease Pencil, sfruttando anche il contributo dell'IA per generare benchmark e integrare successivamente le animazioni.

Sobre IBERMEDIA NEXT

Profili dei social media di IBERMEDIA NEXT:

Instagram: @Ibermedianext

LinkedIn: @Ibermedia Next

Twitter: @Ibermedia Next

YouTube: @IBERMEDIANEXT

Iscriviti alla newsletter di IBERMEDIA NEXT [qui](#)

IBERMEDIA NEXT è un'iniziativa del Programma Ibermedia creata per promuovere linee pilota a sostegno di produzioni diverse da quelle tradizionalmente sostenute dal Programma. Il bando è finalizzato all'applicazione di nuovi strumenti tecnologici nel campo dell'animazione digitale e dei contenuti audiovisivi ad alta percentuale di animazione. Rientra nella Componente 25 "Spain, Audiovisual Hub of Europe" del Piano europeo di ripresa, trasformazione e resilienza ed è finanziato con i fondi NextGenerationEU.

Si avvale inoltre della collaborazione dei Quirino Awards per l'Animazione Iberoamericana e La Liga de la Animación, a cui i Quirino Awards aderiscono insieme ad Animation! Ventana Sur e il Festival Pixelatl.

Contatto con la stampa:

Pablo Vinuesa, comunicacion@ibermedianext.com

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN

