



BRIDGING THE GAP ANIMATION LAB: DE TENERIFE AL MUNDO

- *El laboratorio se consolida como lugar de descubrimiento de nuevos talentos de la animación internacional.*
- *En cuatro ediciones, el laboratorio ha fortalecido e impulsado a nivel internacional 40 proyectos de largometrajes y series de animación.*

Madrid, 31 de julio de 2018. Tras finalizar con éxito su cuarta edición, el laboratorio de animación internacional **Bridging the Gap (BTG)** se consolida como plataforma de promoción internacional de proyectos de animación en desarrollo desde la isla de Tenerife.

La calidad y diversidad de las series y largometrajes de animación seleccionados, junto al interés despertado por el laboratorio entre profesionales y *decision makers* del sector como lugar de descubrimiento de nuevos talentos, consolidan el crecimiento de esta iniciativa organizada en el marco del **Programa ACERCA de Capacitación para el Desarrollo en el sector cultural de la Cooperación Española**. BTG cuenta con la colaboración de la Fundación Internacional y para Iberoamérica de Administración y Políticas Públicas (FIIAPP), el patrocinio principal del Cabildo de Tenerife a través de Turismo de Tenerife e INtech Tenerife (Parque Científico y Tecnológico de Tenerife) y la colaboración de TLP Tenerife.

Luego de celebrar sus dos primeras ediciones en Valencia, el laboratorio desembarcó el año pasado en Tenerife. La nueva sede ha sido clave en el crecimiento registrado este año por el laboratorio gracias a la **apuesta de la isla por fortalecer el desarrollo de la industria de la animación** y el audiovisual a través de la implementación de diversas iniciativas, como los incentivos para la atracción de rodajes, los Premios Quirino o el Foro de Coproducción de la Animación Iberoamericana.



Un total de catorce talentos de todo el mundo participaron del 15 al 21 de julio en esta iniciativa de formación que desde hace cuatro años se propone impulsar a nivel internacional proyectos de animación provenientes de todo el mundo y facilitar la creación de colaboraciones y redes internacionales. "Bridging the Gap ya no es solo un *workshop* intensivo sino un reconocimiento a nivel internacional. Los proyectos que han pasado por este taller son sinónimo de calidad tras haber estado inmersos en toda una semana de asesorías y clases magistrales para llevar su proyecto para adelante y que pueda tener cabida en el mercado internacional", señalan sus creadores, Guadalupe Arensburg y José Luis Farias.

Elegidos entre más de un centenar de postulantes tras una convocatoria abierta, los directores y productores seleccionados recibieron asesorías y clases magistrales por parte de expertos de la industria, entre los que se encontraban el asesor de guiones Carlos Bleycher; el director y animador Jossie Mallis; el ilustrador y director de arte Maroto Bambino; los productores Risa Cohen y Manuel Cristóbal; la directora del departamento de adquisiciones de cortometrajes de Movistar + España, Guadalupe Arensburg; el director creativo de Walt Disney Europe, Shamik Majumdar; el fundador y director de la productora y distribuidora Autour de Minuit, Nicolas Schmerkin; o la jefa de adquisiciones de la compañía francesa Indie Sales, Eleanor Coleman.

Entre los expertos que presenciaron el *pitch* final de los proyectos también se encontraban Iván Miñambres (Uniko), Gerardo Álvarez (U-tad), Francisco Menéndez (Welaw), Guillermo García Carsí (El Señor Studio); así como las empresas tinerfeñas La Casa Animada, Salero Animation Studio, 3 Doubles Producciones, Mondo TV, Tomavisión y B-Water Animation Studio.

Las actividades se llevaron a cabo en el ITER, Instituto Tecnológico y de Energías Renovables, en Granadilla de Abona, al sur de la isla; y en las santacruceñas Tf CoworkIN Dársena Pesquera y Auditorio de Tenerife Adán Martín.



Una selección enfocada al público adulto y adolescente

La selección de este año estuvo integrada por once proyectos, que fueron escogidos entre un total de 84 postulantes de América (67%), Asia (5%), Europa (24%) y África (3%). A la convocatoria se presentaron talentos de 19 países: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, España, Etiopía, Filipinas, Francia, Italia, México, Panamá, Paraguay, Perú, Polonia y Venezuela.

A diferencia de años previos, la mitad de las obras seleccionadas están concebidas para público adulto y adolescente, mientras que los proyectos dirigidos a público infantil y familiar representa un 30% del total. En su mayoría, los proyectos serán realizados con 2D y técnicas mixtas; y en menor medida, CGI y *cut out*.

La selección Bridging the Gap 2018 ha incluido los siguientes proyectos:

Largometrajes

- "El secreto de Capablanca" de Álvaro Castellanos, Alejandro Cruz e Irene Fernández (España)
- "Hayop Ka!" de David Liongoren (Filipinas)

Series

- "Millennials y cómo identificarlos" de Diego Porral Soldevilla (España)
- "Princesa Greta de Kalamata" de Teresa y Salomé Rodríguez Hage (España)
- "Las aventuras de Eloísa" de Ana Comes (Argentina)

- "Pandilla Tracking" de Juan Ángel Andino y Nahuel Poggi (Argentina/ Chile)
- "Mechathlon" de Juan Diego León y Milton Guerrero (Perú)
- "The Pleasefixers" de Ariel Arburola y Carlos Redondo (Costa Rica)
- "Tally Molly" de Marta Gennari (Ecuador, Italia, Polonia)
- "What Would Jesus Do?" de Andrea Cataño y Julián Hernández (Colombia)
- "Wooden Mirror" de Sergio Sanchez Navarro (Italia, España)

Un laboratorio expandido en Tenerife

Esta fue la segunda edición que BTG se organizó en Tenerife, reflejando la apuesta decidida que se está haciendo por la animación en la isla con el apoyo a actividades de formación como ésta, así como acogiendo eventos de referencia como los **Premios Quirino** y el **Foro de Coproducción Iberoamericano de la Animación**, atrayendo nuevas empresas y apoyando al floreciente sector local.

En este sentido, además del espacio profesional, BTG también ofreció una serie de actividades abiertas a todo el público entre las que destaca la jornada TLP Innova dedicada a la animación -coorganizada con TLP Tenerife-, en la que se incluyeron charlas y clases magistrales como "Cachorros in Progress, una mirada al desarrollo creativo y work in progress de Disney 101 Dalmatian Street" por Shamik Majumdar (The Walt Disney Company); "Proyectos de animación y videojuegos que rompen barreras" de Risa Cohen (European Film Bonds); y "Cómo trabajar como concept designer para USA en bata desde Villaverde" de Maroto (Bambino Monkey).

TLP Tenerife es el mayor evento de tecnología y nuevas tendencias del país y tiene lugar en el Recinto Ferial de Tenerife y en el Auditorio de Tenerife Adán Martín entre los días 17 y 22 de julio. El encuentro acoge a 2.000 participantes y a más de 56.000 visitantes que pueden disfrutar de ocio electrónico, actividades relacionadas con el manga o el Kpop y todas las nuevas tendencias y con la formación todo ello organizado por Innova7 y el Cabildo de Tenerife a través del área Tenerife2030 e INtech Tenerife.

Por otro lado, enfocado en el ámbito de industria, BTG organizó junto a Turismo de Tenerife e INTech Tenerife una jornada de presentaciones y *networking* en la que participaron los participantes y expertos de BTG junto con empresas y profesionales tinerfeños.

Desde su primera edición en 2015, **BTG ha fortalecido e impulsado a nivel internacional 40 proyectos de largometrajes y series de animación de todo el mundo**, muchos de los cuales continúan avanzando en su proceso de desarrollo y producción. Entre los proyectos que han participado en ediciones previas, destacan, entre otros, el largometraje peruano "Nuna, la agonía de Wamani" de Jimmy Carhuas y producción de Origami Estudio (BTG 2015), filme que se presentó en el Marché du Film de Cannes; la serie ecuatoriana "Chakay, el maestro de ambos mundos" de Daniel

Jacome y producción de Alicia Studio (BTG 2016), que recibió el principal reconocimiento en su categoría en la sección Animation! del mercado latinoamericano Ventana Sur.

Acerca de BTG

BTG es una iniciativa organizada en el marco del Programa ACERCA de Capacitación para el Desarrollo en el sector cultural de la Cooperación Española y con la colaboración de la Fundación Internacional y para Iberoamérica de Administración y Políticas Públicas. El proyecto tiene como principal patrocinador al Cabildo de Tenerife a través de sus Áreas de Turismo de Tenerife y de Tenerife 2030: Innovación, Educación, Cultura y Deportes con INtech Tenerife (Parque Científico y Tecnológico de Tenerife).

Además, cuenta con la colaboración de TLP Tenerife y el apoyo de 3D Wire, Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media; DIBOOS, Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación; SAVE, Asociación Canaria de Empresas y Profesionales del Sector de la Animación, los Videojuegos y los Efectos Visuales; U-tad Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital; y Film Development Council of The Phillipines.

Más información

- [Página web BTG](#)
- [Proyectos seleccionados en 2017](#)
- [Proyectos seleccionados en 2016](#)
- [Proyectos seleccionados en 2015](#)
- [Vídeo resumen ediciones previas](#)
- [Facebook / Twitter / Flickr](#)
- [Material de prensa \(dossier e imágenes en alta resolución\)](#)

Contacto: info@bthegap.com