



AINBO

SPIRITO DELL'AMAZZONIA

UN FILM DI
JOSE ZELADA E RICHARD CLAUS

CON LE VOCI DI
ELIO, LUCIANA LITIZZETTO e CIRO PRIELLO DEI THE JACKAL

IN COLLABORAZIONE CON



LEGAMBIENTE

durata: 82 minuti

DAL 18 NOVEMBRE AL CINEMA



Ufficio stampa film

Maria Rosaria Giampaglia e Mario Locurcio

scrivi@emmeperdue.com

Maria Rosaria: +39 3498696141, Mario: +39 3358383364

I materiali stampa sono scaricabili da www.giampaglialocurcio.it e dall'area press di www.bimfilm.com

CAST ARTISTICO / DOPPIATORI ITALIANI

ELIO	Dillo l' Armadillo
LUCIANA LITIZZETTO	La Grande Madre
CIRO PRIELLO	Piro il Tapiro

CAST TECNICO

Regia	Jose Zelada, Richard Claus
Sceneggiatura	Brian Cleveland Jason Cleveland Richard Claus Larry Wilson
Prodotto da	Cesar Zelada Richard Claus Sergio Zelada Jose Zelada
Musiche	Vidjay Beerepoot
Montaggio	Job ter Burg
Animazione	Pierre Salazar

SINOSI

Nella profonda e inesplorata Amazzonia vive Ainbo, una coraggiosa ragazzina apprendista-cacciatrice. Quando un giorno scopre che è arrivato un gruppo di uomini pronti a distruggere la foresta pur di arricchirsi, Ainbo capisce di non poter stare a guardare. Inizia così un rocambolesco viaggio attraverso le meraviglie della foresta in compagnia dei suoi strampalati spiriti guida: l'armadillo Dillo e il tapiro Piro, sempre al suo fianco nella avventurosa impresa di salvare l'Amazzonia...

NOTE DI REGIA

Una tartaruga gigante che si porta sulle spalle il Rio delle Amazzoni, animali parlanti che insegnano i segreti della foresta pluviale alle amazzoni, spiriti delle piante e alberi madre che guariscono e donano saggezza ai prescelti della giungla. Maledizioni e demoni che proteggono la terra... Quante stelle nelle storie che nostra madre ci raccontava nella nostra infanzia. Storie che sono rimaste nella mia mente nel corso degli anni, alimentando la mia immaginazione e aiutandomi a creare personaggi magici che si imbarcano in eccitanti avventure in mondi fantastici. Ainbo è il risultato dell'intreccio di un'infinità di racconti magici e della enorme ammirazione per mia madre. E per molti aspetti la nostra protagonista assomiglia a mia madre: l'innocenza, la magia, la fantasia, l'essere figlia di immigrati europei, l'essere la ragazza nata nelle terre degli Shipibo, posseduta dallo spirito del giaguaro. Questa è Ainbo.

Oggi l'Amazzonia corre un grave pericolo. Le pratiche illecite di estrazione dal suolo e di abbattimento degli alberi hanno portato alla sparizione di una vasta parte della foresta pluviale. Questo è il triste contesto della nostra storia. Il mondo di Ainbo è minacciato dalla crescita delle industrie nel suo territorio e sulle sue spalle grava il peso della responsabilità di salvare la sua casa e il mondo intero. Non c'è alcuna debolezza nella fragilità, né nell'avversità. Per far prevalere la giustizia, si può trovare la forza. Dovrai misurarti con i tuoi principi più volte di quante tu possa immaginare e arrivare persino a sacrificare l'amore per un bene più grande.

Jose Zelada

INTERVISTA CON IL REGISTA Jose Zelada

➤ **Dove è nata l'ispirazione per AINBO? Ci racconti la genesi del progetto e come ha concepito questa storia.**

Abbiamo sempre sognato di fare cinema. Abbiamo un sacco di storie meravigliose, in particolare relative al Rio delle Amazzoni, essendo nati nella regione amazzonica. E la storia di mia madre mi ha sempre accompagnato. Mia madre è essenzialmente la fonte di ispirazione di questo film. A partire da lei abbiamo iniziato a mescolare ingredienti come la triste realtà della depredazione della foresta pluviale amazzonica, con la pratica dell'estrazione illegale, con il cambiamento climatico, con il taglio indiscriminato degli alberi. E così ci siamo chiesti: come possiamo portare una storia fantastica sul grande schermo, ma anche trasmettere un messaggio ai ragazzi, alle generazioni future? E come facciamo a rappresentare una realtà così apocalittica in un modo che sia più gradevole? E ci siamo resi conto che avevamo bisogno di realizzare un film di animazione.

➤ **Quali sono gli elementi della tua esperienza personale di crescita in Perù che ti hanno ispirato? Come possiamo vederli riflessi nel film?**

Attraverso le nostre radici, abbiamo un legame importante con l'Amazzonia. Tutta la mia infanzia e persino la mia adolescenza sono stati periodi ricchi di fantasia e di magia. Le credenze, il modo di vedere la vita, il suo punto di vista... L'intero universo che viene creato deriva non solo dalla creazione del mondo stesso, ma dalla coesistenza con la natura. Dagli animali parlanti, ai paesaggi, ai territori magici pieni di stregoni e guaritori. Tutti questi elementi ci aiutano a scrivere non soltanto la storia di Ainbo, ma anche altre storie diverse. Il segreto è semplicemente afferrare questi elementi: sono lì presenti, sono "nell'aria". Sono stati tramandati dagli uni agli altri nel corso di migliaia di anni. Prendi la storia di una tartaruga gigante che trasporta la giungla sul suo carapace e la nasconde agli stregoni e la mescoli con la storia di un'eroica ragazzina che salva una tribù dalla fame e dalla mancanza di acqua. Quindi in sostanza è un insieme di tutto questo: un'infanzia trascorsa nella giungla, traendo ispirazione da quelle storie e la trascrizione di quei racconti magici ascoltati da bambino. Siamo stati fortunati a nascere in Amazzonia, perché non solo siamo cresciuti con queste storie, ma le abbiamo anche vissute, viste, immaginate, vi abbiamo anche creduto. Ci sono panorami straordinari, alberi che sono alti 50, 70, persino 80 metri, che possiedono i loro spiriti e tu entri in contatto con loro. Tutto questo ha aiutato me e l'intero team a raccontare la storia e anche a disegnarla, a essere meticolosi e anche ad esagerare i nostri personaggi, i paesaggi e persino le capanne. Ogni singola cosa, l'intera cultura dei Shipibo - dalla quale proveniamo - è incarnata nel film, ma in un modo più magico.

➤ **Come avete creato i personaggi? Ci parli degli animali: che cosa rappresentano nella sua cultura e nella sua tradizione?**

Ainbo nasce come personaggio ispirato a mia madre, come ho detto. In pratica, Ainbo è la fusione di due culture: mia madre è figlia di una coppia europea immigrata nella foresta pluviale amazzonica peruviana ed è nata nel cuore pulsante della giungla. Nostra nonna ci ha raccontato la leggenda di nostra madre. Dunque Ainbo proviene sostanzialmente da quella leggenda e dalla storia di mia madre. I personaggi che circondano Ainbo si basano sulla mitologia

amazonica. Sono gli spiriti guida. La Grande Madre, per esempio, è un immenso spirito millenario che affonda le sue radici nella leggenda di Motelo Mama ("motelo" significa tartaruga) ed è la gigantesca madre tartaruga che trasporta una vasta parte della giunga sul suo carapace per portarla in un luogo diverso e nasconderla ai predatori. Lo Yacuruna è letteralmente un demone che controlla le menti dei nativi per approfittare di loro e rubare l'oro. Piro e Dillo sono un tapiro e un armadillo che abbiamo trovato divertenti e utili per dare una nota leggera e umoristica al film: sono anche i compagni di avventura di Ainbo e i suoi spiriti guida. Svolgono tutti un ruolo importante nella mitologia amazonica.

➤ **Come è stata l'esperienza della co-regia del film con Richard Claus? Quali pensi siano i principali contributi che ha dato al progetto?**

innanzitutto è stata la mia prima esperienza di co-regia. All'inizio è stata una vera sfida per via delle nostre culture e lingue diverse. Ma con il passare del tempo abbiamo iniziato a lasciarci andare, ad entrare in contatto e a unirci nel flusso narrativo sostenendoci reciprocamente. Richard aveva esperienza di altri film e ha dato un contributo importante e utile alla narrazione principale. Lavorare con lui si è rivelata una gran bella esperienza.

➤ **Come pensa che reagirà un pubblico internazionale al suo film? Cosa vorrebbe che imparasse guardandolo?**

AINBO ci offre l'opportunità di mostrare l'Amazzonia in un modo completamente diverso, più onesto e più leale. Essendo raccontato e disegnato da "figli del Rio delle Amazzoni", offre un tocco unico che lo distingue da tutti gli altri film.

JOSE ZELADA (regia, produzione)

Jose Zelada è co-fondatore della Tunche Films ed è un regista pluripremiato a livello internazionale: *Clio Awards*, *NY Films Festival* e un Leone al Festival *Leoni di Cannes* con il documentario "Searching for Hearts" per la PERUVIAN CANCER FOUNDATION. Ha diretto il documentario "First Handmade Loom Panel of the World" Cuzco. Nel 2012 ha fondato la prima scuola di cinema del Perù, EPIC (Escuela Peruana de la Industria Cinematografica) che oggi è diventata un importante punto di riferimento nella regione.

INTERVISTA CON IL CO-REGISTA Richard Claus

➤ **Che cosa l'ha spinto ad unirsi al progetto di AINBO firmando a quattro mani la regia?**

Mi aveva parlato del progetto il produttore esecutivo del film Edward Noeltner durante un incontro a Parigi nel 2018. Aveva visto una presentazione del film in un festival di cinema latinoamericano ed era rimasto subito talmente colpito da accettare di distribuire il film a livello internazionale e di co-finanziarlo. Tornando da Parigi ho pensato che sarebbe stato un film al quale avrei voluto partecipare. Ho chiesto a Edward di poter leggere la sceneggiatura, lui me l'ha mandata ed è così che tutto è cominciato.

➤ **Come è stata l'esperienza della co-regia del film con Jose Zelada? Quali sono a tuo giudizio i contributi più preziosi che ha apportato al progetto?**

È una domanda che mi hanno fatto molte persone. Per fare un film di animazione è necessario che molte persone creative lavorino insieme, cosa che, peraltro, è vera anche quando si fa un film live action. Ma sembra essere opinione diffusa che un film sia il risultato di una singola mente creativa. Se consideriamo il lungo processo che porta alla realizzazione di un film di animazione, di solito ha inizio con un'idea di storia e alcune immagini, poi si passa a tutta la fase di sviluppo che comprende la scrittura e riscrittura della sceneggiatura, la creazione degli ambienti, lo storyboard, i personaggi e le scenografie per finire con la produzione vera e propria. Tutto questo processo coinvolge decine di artisti chiamati a dare un contributo sostanziale. José ha guidato lo sviluppo visivo del film e il look dei personaggi, gli ambienti e gli sfondi riflettono prevalentemente il suo apporto e quello dei suoi collaboratori peruviani. Io sono salito a bordo durante una fase di ulteriore sviluppo della sceneggiatura e prima di passare alla fase produttiva. Durante la produzione, che ha avuto luogo prevalentemente nei Paesi Bassi, io ho guidato l'animazione vera e propria e le attività connesse. Per rispondere finalmente alla seconda parte della sua domanda: il bellissimo look del film, le straordinarie immagini della foresta pluviale amazzonica, il fantastico aspetto dei personaggi, tutto questo e molto di più è merito del prezioso apporto di José.

➤ **Come pensa che reagirà al vostro film il pubblico internazionale? Cosa vorrebbe che imparasse da esso?**

Con una ragazza forte del Rio delle Amazzoni nei panni della protagonista, con il tema dell'ambiente sullo sfondo e l'ambientazione nella giungla amazzonica, il film occuperà un posto particolare nel settore dei film di intrattenimento per famiglie. Spero che gli spettatori si appassionino per questa storia molto speciale.

➤ **Quali sono le principali sfide che ha dovuto affrontare co-dirigendo questo film?**

AINBO è stato un progetto artisticamente ambizioso. L'aspetto visivo del film, compresi i personaggi, le creature e gli ambienti sono stati sviluppati meticolosamente dai nostri co-produttori peruviani. Lo storyboard con migliaia di tavole dimostrano l'attenzione al dettaglio prestata a ogni singola scena. È stato impegnativo trovare il modo per restare fedeli alle nostre intenzioni ambiziose considerando le nostre ristrette risorse finanziarie e le limitazioni temporali. È stata una lotta continua, ma il risultato, il film finito, dimostra che ce l'abbiamo fatta.

➤ **Qual è la gratificazione più grande che hai avuto co-dirigendo questo film?**

Può sembrare sciocco, ma dopo aver lavorato per più di due anni su un film, è il momento in cui vedi le prime immagini apparire dal procedimento di lighting/rendering/compositing, nei colori perfetti, con tutti i dettagli e una "recitazione" convincente dei personaggi.

➤ **Come è stata l'esperienza di lavorare in una squadra così grande in continenti diversi? Come è stata l'esperienza di lavorare dai Paesi Bassi in una co-produzione con il Perù? Come è riuscito a coordinare le diverse fasi e i diversi procedimenti con due squadre? Pensa che l'esperienza della regia del lungometraggio di animazione VAMPIRETTO le abbia fornito gli strumenti per riuscire in questo lavoro?**

Avevamo un piano molto preciso per far funzionare questa cooperazione con il passaggio di consegne dal Perù ai Paesi Bassi. Dopo che gran parte del lavoro di sviluppo e di pre-produzione si è concluso in Perù, l'intera fase di produzione e post-produzione, a cominciare dalla creazione dei personaggi e degli elementi scenici, dall'animazione dei personaggi alla fase finale della post-produzione dell'immagine e del suono sino all'elaborazione finale del film si è svolta nei Paesi Bassi. Naturalmente il passaggio di consegne non è avvenuto in un giorno: è stato un processo fatto su una base scena per scena. Naturalmente non avrei mai fatto né mai avrei potuto fare il lavoro su AINBO senza la mia precedente esperienza nella co-produzione olandese, tedesca e danese di VAMPIRETTO, che ho co-diretto insieme a Dane Karsten Kiilerich.

➤ **A suo parere che cosa rende AINBO unico? Perché le famiglie dovrebbero riunirsi per andarlo a vedere?**

Oltre a quello che ho già detto sul tema della foresta pluviale e della giovane amazzonia protagonista del film, è una storia che unisce elementi di avventura e fantasy e si basa su leggende locali dell'Amazzonia e problematiche contemporanee.

➤ **Come è stata nel suo insieme l'esperienza professionale di AINBO?**

Molto soddisfacente, ma anche molto stancante.

RICHARD CLAUS (regia, produzione)

Richard Claus è regista, sceneggiatore e produttore.

Come produttore, è conosciuto per progetti internazionali, che rappresentano solo una piccola selezione degli oltre 20 lungometraggi prodotti da Richard e dalle sue società:

- GLI OCCHI DEL TESTIMONE (1994) e UN LUPO MANNARO AMERICANO A PARIGI (1997) entrambi diretti da Anthony Waller, in selezione ufficiale al Sundance Film Festival e alla Quinzaine des Réalisateurs di Cannes 1994;
- IL MIO AMICO VAMPIRO (1999) diretto da Uli Edel, vincitore del Film Award in Gold come Miglior film per bambini o ragazzi ai German Film Awards;
- BLACK BUTTERFLIES (2010) diretto da Paula van der Oest, vincitore del premio come Miglior film al Nederlands Film Festival e al South African Film and Television Awards;
- ATTO DI DIFESA – NELSON MANDELA E IL PROCESSO RIVONIA (2017), diretto da Jean van de Velde. Vincitore di molteplici premi come Miglior film e Miglior attore in vari festival di cinema internazionali.

Tra i suoi crediti come sceneggiatore e regista, ricordiamo i seguenti film:

- IL RE DEI LADRI (2004) tratto dal bestseller internazionale di Cornelia Funke, con Warner Bros. e 20th Century Fox;
- VAMPIRETTO (2017), film di animazione co-scritto da Larry Wilson e co-diretto da Karsten Killeich;
- AINBO – SPIRITO DELL'AMAZZONIA (2020), lungometraggio di animazione, la prima co-produzione mai realizzata tra Perù, Germania e Olanda, la cui uscita mondiale è prevista nel corso del 2021;
- PANDA BEAR IN AFRICA, attualmente in produzione, è una co-produzione olandese-tedesca-danese-francese il cui completamento è previsto per l'autunno 2022.

Richard è un cittadino tedesco e vive e lavora prevalentemente nei Paesi Bassi.

INTERVISTA CON IL PRODUTTORE Cesar Zelada

➤ **Come è entrato a far parte del progetto di AINBO? Che cosa l'ha attratto maggiormente in questa idea?**

Io e Jose avevamo in mente questa storia da molti anni e con la Tunche Films avevamo già realizzato numerosi cortometraggi di animazione e progetti con effetti speciali visivi, quindi abbiamo sentito che era giunto il momento di sviluppare un lungometraggio di un certo rilievo come AINBO. Abbiamo fatto un teaser e partecipato ai mercati cinematografici per dar vita al nostro film. La parte che ci entusiasmava di più del progetto era portare nel mondo una storia raccontata da personaggi della nostra Amazonia.

➤ **Quali sono state le principali sfide che ha dovuto affrontare nel produrre il film?**

La prima sfida che ci siamo trovati di fronte con un progetto così grande è stato il budget. Una volta risolto quello, il resto è andato tutto liscio. Il Perù ha ottimi artisti molto talentuosi. Lo si vede in modo evidente nei disegni di AINBO.

➤ **Quale pensa siano i punti di forza di questo film?**

Soprattutto i protagonisti e i disegni degli ambienti. Abbiamo cercato di mettere in AINBO i personaggi e i luoghi che conosciamo dai racconti e dalle leggende del Rio delle Amazzoni con cui siamo cresciuti.

➤ **Come è stata l'esperienza di lavorare con un team così grande in continenti diversi?**

All'inizio un po' complicato per via delle differenze di fuso orario e della lingua, ma le abbiamo superate e dopo tutto è andato alla grande.

➤ **A suo parere che cosa rende AINBO unico? Perché le famiglie dovrebbero riunirsi per andarlo a vedere?**

Questo film ha un cuore. È pieno di personaggi unici che si basano sui miti e le leggende dell'Amazzonia. Sono fermamente convinto che le famiglie si divertiranno moltissimo a guardarlo e torneranno a casa con un messaggio forte: dobbiamo prenderci cura della nostra foresta pluviale amazzonica e proteggerla. Costituisce il polmone del nostro pianeta e ne abbiamo solo uno.

CESAR ZALADA (produttore)

Cesar Zelada è regista e produttore alla Tunche Films. Ha studiato cinema alla New York Film Academy. Ha diretto spot pubblicitari per emittenti televisive sudamericane e statunitensi per marchi e clienti di alto profilo come Toyota, Coca Cola, Direct TV, Nestlé, State Farm, Time Warner Cable, il Governo USA, etc. Ha inoltre diretto il cortometraggio di animazione "Together it's possible" per il Medellin Cancer Institute. Nel 2012, insieme ai suoi fratelli, ha fondato la prima scuola di cinema del Perù, la EPIC (Escuela Peruana de la Industria Cinematografica) che oggi è diventata un importante punto di riferimento nella regione.

INTERVISTA CON L'IDEATORE DELL'ANIMAZIONE Pierre Salazar

➤ **Come è stata l'esperienza del lavoro su AINBO, dopo aver preso parte a produzioni hollywoodiane come HAPPY FEET o IL REGNO DI GA'HOOLE – LA LEGGENDA DEI GUARDIANI?**

Lavorare ad AINBO è stata un'esperienza molto piacevole perché, contrariamente ai progetti su scala più grande, abbiamo avuto il vantaggio di poter partire da zero, di cominciare da una tela bianca, senza doverci attenere a un particolare tipo di lavorazione o modo di fare le cose, il che ovviamente presenta aspetti positivi e anche negativi. Il pericolo in una situazione di questo tipo è la mancanza di disciplina e procedere in modo pasticciato. Ma noi per fortuna abbiamo avuto il vantaggio della nostra grande esperienza. Abbiamo al nostro attivo anni di lavoro con scadenze molto serrate nella realizzazione di spot pubblicitari televisivi con la Tunche Films. E ci ha anche aiutato l'approccio accademico che adottiamo con la scuola EPIC, dove ovviamente non disponiamo di molte risorse, tempo e denaro per fare le cose. Quindi sappiamo mettere in pratica modi sottili per rendere il più efficiente e produttivo possibile il flusso di lavoro. In ultima istanza, tutto questo è stato possibile perché abbiamo sfruttato tutta la potenza della più recente tecnologia, utilizzando il software più all'avanguardia disponibile sul mercato. E a tutto questo si aggiunge la nostra squadra di ingegneri, artisti e talenti locali che ci hanno permesso di portare a termine questo incredibile film a tempo di record.

➤ **Come è stata l'esperienza di lavorare dal Perù in una co-produzione con l'Europa? Come siete riusciti a coordinare le diverse fasi e i diversi processi con due squadre? La sua esperienza di insegnante alla EPIC le ha fornito degli strumenti per riuscire in questo lavoro?**

Lavoro in co-produzioni europee e straniere da diverso tempo ormai, sia recandomi di persona nei vari paesi, sia molto spesso da remoto da casa, dal Perù. Quindi personalmente avevo già una certa esperienza avendolo già fatto per programmi televisivi e film e non è stato tanto difficile essendo già abituato. Certo c'erano degli ostacoli da superare e delle cose da sistemare. Ma ancora una volta, avendo elaborato un percorso su misura per noi, siamo riusciti a rendere la collaborazione tra i due studio molto serena, nonostante il diverso fuso orario. Anzi, abbiamo persino sfruttato a nostro vantaggio gli orari sfasati perché una squadra poteva iniziare a lavorare quando smetteva l'altra, passando il testimone per così dire. Quindi la differenza di fuso orario si è rivelata molto utile. Anche i vari processi dei disegni sono stati più semplici, anche perché gli autori e l'unità della regia ci sono stati molto vicini e hanno seguito la produzione in diversi momenti della giornata, lavorando in perfetta simbiosi con noi. Quindi abbiamo usato un metodo molto efficace, che ci ha permesso di interagire velocemente e a volte abbiamo proposto ai registi soluzioni artistiche interessanti e in linea con le limitazioni imposte dal tempo, dal budget o dalla difficoltà di una determinata fase del lavoro. È sicuramente la condizione ideale per uno scenografo che può proporre delle idee nel rispetto della narrazione, ma a volte anche portando un cambiamento nella storia, aggiungendo delle scene o introducendo nuove inquadrature che arricchiscono il film. È capitato di proporre soluzioni altrettanto valide sul piano tecnico o artistico delle proposte originali che però costavano molto meno semplicemente perché conosciamo gli strumenti del mestiere e

sappiamo che la soluzione A può rivelarsi più costosa in termini di tempo e denaro rispetto alla soluzione B che ha lo stesso valore sul piano della produzione. Sono queste le cose che abbiamo cercato e che hanno reso l'esperienza di collaborazione tra le due squadre in Perù e in Europa molto piacevole.

➤ **Quali sono le varie fasi che ha attraversato il progetto e quali lezioni ha imparato da ciascuna?**

Le varie fasi sono piuttosto standard e si possono riassumere in pre-produzione, produzione e post-produzione. Ma fin dall'inizio abbiamo sottolineato un aspetto che riteniamo molto importante, ossia fare in modo che il reparto scenografie seguisse tutte le fasi della lavorazione. Anche se non è più tanto frequente e le cose stanno cambiando, capita ancora che in pre-produzione il lavoro degli scenografi si distacchi completamente da quello degli altri. Io ritengo che sia un errore. Per questo film abbiamo persino usato una parte della pipeline 3D per interagire con il reparto artistico ed elaborare un disegno migliore. Per esempio abbiamo prodotto molto rapidamente dei modellini 3D di ambienti, veicoli e persino personaggi per verificare se funzionassero nell'inquadratura con un particolare tipo di obiettivo scelto dal regista per raccontare la storia. È un modo flessibile di integrare completamente il reparto delle scenografie nella pipeline 3D e ha rappresentato un vantaggio enorme per noi. È una modalità che avevo imparato in precedenti lavorazioni e che secondo me costituisce un modo intelligente per consentire a tutti di lavorare con lo stesso ritmo e nella stessa squadra. Non mi piace molto quando c'è una distinzione netta tra il "reparto artistico" e il "reparto produzione". In questo caso in particolare abbiamo cercato di mantenere tutti i reparti agli stessi livelli, affinché potessimo prendere qualunque elemento o inquadratura o colore in qualsiasi momento e migliorarlo, aggiungendo un dettaglio, potenziandolo o modificando un particolare necessario. E può funzionare in entrambe le direzioni. Può essere un artista concettuale 2D tradizionale che utilizza strumenti 3D oppure un "artista 3D" tradizionale che disegna qualcosa per una inquadratura particolare. In breve, penso che abbiamo lavorato piuttosto bene.

➤ **A suo giudizio, cosa rappresenta AINBO per il cinema di animazione latinoamericano e come vorrebbe che venisse recepito dal pubblico internazionale?**

Penso che ogni artista che ha lavorato ad AINBO, ogni singolo artista indipendentemente dal suo ruolo, possa affermare che siamo molto orgogliosi del risultato che abbiamo ottenuto. È particolarmente toccante per me che provengo da produzioni e gruppi di lavoro più grandi, con ovviamente anche budget più consistenti, vedere uno straordinario team di talenti nella mia città natale, a Lima, e nel mio paese in Perù. E sono anche molto colpito dai traguardi raggiunti dagli studenti della EPIC. È davvero molto commovente. Non avrei mai immaginato, neppure nei miei sogni più sfrenati, che saremmo riusciti a fare un film così solido in tempi ragionevoli, in tempi normali, perché non ci abbiamo messo né troppo tempo né troppo poco tempo, il tempo non basta mai per fare tutte le cose che si vogliono fare, ma siamo stati capaci di farcelo bastare. E questo grazie al fatto che, innanzitutto, il progetto è stato presentato fin dall'inizio a Ventana Sur, dove abbiamo incontrato Edward Noeltner di Cinema Management Group in Buenos Aires e per noi è stato sviluppato un nuovo parametro per fare film per i peruviani in particolare, ma sicuramente anche per qualunque cineasta

latinoamericano. E in questa occasione ho dovuto affrontare cose nuove per me, non solo l'aspetto artistico a cui sono ovviamente abituato. In termini produttivi è stata una sfida dovermi misurare con le vendite o il marketing o il dover rappresentare il film nei mercati cinematografici, una vera novità per me. Abbiamo tutti dovuto imparare ad abbandonare la nostra comfort zone ed è stato molto interessante, non smetti mai di imparare in questa industria. È stata una grande occasione per me, ho imparato moltissime lezioni sul piano artistico, tecnico e anche in termini di produzione in generale. Adesso capisco un po' meglio come gestire i vari team, più numerosi, e non era certo la mia specialità prima di questo progetto, oppure come partecipare agli eventi professionali cosa che non fa parte del lavoro quotidiano di un artista. È stato illuminante e molto interessante, e penso che sia importante comprendere questi processi, al di là di quello artistico, perché ci sono molti talenti in Perù e in tutta l'America Latina, oltre ovviamente al resto del mondo e la conoscenza dell'intero processo contribuisce a far maturare l'industria in Perù e a conquistare sempre di più la fiducia degli investitori attirandoli in queste regioni del mondo. Devo dire che la realizzazione di questo film è stata molto tranquilla ed è davvero sorprendente. Mi aspettavo maggiori difficoltà e invece abbiamo superato i piccoli ostacoli ed è andato tutto liscio. Vorrei che il pubblico internazionale cogliesse in questo film quello che abbiamo voluto raccontare fin dall'inizio: una storia molto locale, piena di miti e leggende di cui il resto del mondo non ha mai sentito parlare, eccetto forse una piccola percentuale di persone. Tutti i personaggi sono tipici della giungla amazzonica e in particolare della giungla amazzonica peruviana. Dunque un contesto molto locale, ma allo stesso tempo, la narrazione, la fotografia, il disegno, il colore, la luce e il risultato finale del film sono stati realizzati per un pubblico globale. Spero che il look del film attragga tutti gli spettatori del mondo: il nostro desiderio era raccontare questa storia in modo da consentire a ciascuno di identificarsi, creando un universo fatto di personaggi, ambienti, colori, luci, movimenti, musiche, suoni affascinanti e al tempo stesso proporre uno sguardo completamente nuovo sulla cultura peruviana e la cultura sudamericana in generale.

PIERRE SALAZAR (animazione)

Pierre Salazar è un artista digitale che vanta più di 15 anni di esperienza nell'industria cinematografica. Ha partecipato a numerose produzioni aiutando registi di cinema di chiara fama a realizzare le loro visioni creative. Dal 2013 Pierre è il co-fondatore e uno dei direttori accademici della EPIC (Escuela Peruana de la Industria Cinematografica).