

**PREMIO ESCRITURA DE GUIÓN
MINISTERIO DE CULTURA DE COLOMBIA**



PREMIO MENTORÍA MIA ANIMA



Productoras Asociadas

MONDO TV

MOTION PICTURES ENTERTAINMENT

Dirección

RAQUEL CONDE VIERA

“En tu diferencia reside tu poder, sé tú mismx.”



MATILDA
RODANUMA

UNA ATLETA SINGULAR

Los Rodanumas son una sociedad futurista donde todos ruedan, menos Matilda, una niña con discapacidad a quien se le han desenroscado sus ruedas.

Matilda sueña con ser una atleta ramparrodi, deportistas que se deslizan por acrobáticos toboganes.

El malvado Farbauti luchará por impedir que alguien con discapacidad gane una competición.

Diseñadores de personajes:

Beatriz Iglesias, Óscar Jiménez.

Diseñador de Escenarios:

Noah Cuns Fernández.

Guionista:

Edwin Umaña Peña.

Asesora Creativa:

Neia Umaña Conde.

Dirección:

Raquel Conde Viera.



CONTACTO

INDICE

1. Ficha Técnica
2. Descripción de la película
3. El universo y los personajes
4. Storyboard del Teaser
5. Innovación y tecnología
6. Originalidad y caracter distintivo
7. Estrategia transversal
8. Equipo



FICHA TÉCNICA

Formato
Largometraje

Duración
80 min

Técnica
Animación 3D
Inteligencia Artificial
Unreal

Género
Comedia dramática

Target
Familiar, a partir de 7 años



DESCRIPCIÓN DE LA PELÍCULA

STORYLINE

Matilda es una niña con discapacidad que sueña con ser atleta. Para ello desafía al malvado líder deportivo, que obsesionado por la apariencia, rechaza que alguien diferente pueda ser la nueva campeona.



SINOPSIS

Matilda Rodanuma es una niña con discapacidad que sueña con ser una gran atleta. Vive en el Planeta Rodanuma, un mundo futurista a la medida de la rueda habitado por una sociedad rodante. La niña contrae una enfermedad por la que sus ruedas se desenroscan convirtiéndose en piernas. A pesar de su limitación, Matilda luchará por hacer realidad sus sueños y competir en el famoso Tornero Ramparroda.



ARGUMENTO

Matilda es una niña alegre que vive en el Planeta Rodanuma, un mundo futurista donde todos tienen ruedas en sus extremidades inferiores. El deporte ramparroda, es el principal entretenimiento de la sociedad rodanuma y Matilda sueña con ser una atleta ramparrodi. Sin embargo, una noche de luna llena y tormenta, en el fulgor de un rayo, sus ruedas se desenrollan a consecuencia de una enfermedad congénita. Su mascota es arrojada de la cama por dos largas especies de piernas, en las que sus ruedas se convierten al desenroscarse.

Matilda perseguirá su sueño de rodar y creará para ello una especie de monopatín alado. Para que la dejen participar, en su deporte favorito, se disfrazará de La Ramparrodi Enmascarada colocando, bajo un psicodélico traje, el monopatín alado, llamado rodotín, con el que se presentará en las competiciones ocultando su discapacidad.

Su gran prueba será aceptarse a sí misma para hacer realidad su sueño: convertirse en la nueva campeona ramparrodi.



LOGLINE

"Rodanumas" es una sociedad futurista donde todos ruedan, excepto Matilda, una niña con discapacidad cuyas ruedas se han desenrollado. Matilda aspira a ser una gran deportista "Ramparrodi", haciendo alucinantes piruetas en el aire mientras se desliza por toboganes acrobáticos. Obsesionado con la rueda perfecta, el malvado Farbauti luchará para impedir que cualquier persona con discapacidad, como Matilda, gane una competición.

TAGLINE

Lo que nos hace diferentes es precisamente lo que nos hace quienes somos, únicos.
En tu diferencia reside tu poder, sé tú mismo.

TONO

Se trata de ciencia ficción pero con una estética vitalista. Rozamos el cyberpunk subvirtiéndolo con colores fauvistas. Personajes histriónicos, en una obra alegre y divertida.



CONCEPTO DEL PROYECTO

Matilda Rodanuma representa el concepto de la **DIVERSIDAD y SUPERACIÓN PERSONAL** integralmente:

a) A nivel de contenido trabajamos, no sólo el respeto a la diferencia, sino la **necesidad de que seamos diferentes, de explorar nuestra propia naturaleza, aquello que nos hace únicos**, porque justamente esto es lo que conforma una sociedad plural, rica y avanzada. Este concepto se maneja de manera transversal en todos los ámbitos de la sociedad rodanuma. Por ejemplo, el tema de la diversidad en las familias: en Rodanuma la vida se genera en un laboratorio a través de probetas. La familia rodanuma es una entidad íntima responsable que puede estar conformada por una sola madre o por tres padres. Toda familia, o entidad de amor, que quiere una nueva vida en la familia, la solicita al Laboratorio Rodanuma. La diversidad empieza en la aceptación de QUIEN UNO ES, el AUTOCONOCIMIENTO, esto nos lleva a nuestro PROPÓSITO y por ende a la SUPERACIÓN PERSONAL. MATilda deberá aceptar su dicapacidad y enfrentar esta diferencia para perseguir su sueño de ser la nueva heroína ramparrodi.



b) A nivel de diseño planteamos, también, un mundo completamente distinto al nuestro, por lo que el visual de toda la animación será un nuevo mundo circular que se rige por reglas distintas a las del nuestro. Una forma de llevar la animación a su más alto paradigma de creatividad, no replicando nuestro mundo, sino creando uno nuevo.

c) A nivel técnico proponemos la integración de las tres herramientas tecnológicas más actuales: 1) BLENDER para la creación de animación 3D, software gratuito que se desarrolla gracias a aportaciones voluntarias de sus usuarios. 2) El motor de render UNREAL que suele usarse en videojuegos para la renderización a tiempo real de la obra. 3) INTELIGENCIA ARTIFICIAL (AI), que nos ayuda a la generación de modelado de espacios y multitudes de personajes o incluso replicar assets. BLENDER + UNREAL +AI de la mano en pro de la creación de un nuevo mundo futurista, donde tecnología, modernidad y ética saludable se dan la mano para crear una nueva sociedad que nos sirva de referente positivo para la nuestra, referente para la evolución de una nueva sociedad en La Tierra con mayor conciencia, amor y respeto.



MOTIVACIÓN BIOGRÁFICA

Esta obra parte de una MOTIVACIÓN BIOGRÁFICA. He crecido en una familia donde la mitad de ellos ruedan. En mi familia hay una enfermedad hereditaria llamada Ataxia de Friedrich, por la que tres de mis tías van en sillas de ruedas. Esta historia nace de los recuerdos de mi infancia. Todos los fines de semana tenía que ir a casa de mi abuela para ayudar a mis tías en sus necesidades cotidianas. Las sillas de ruedas se convirtieron en un juguete para mí. Había sillas de ruedas por todas partes, las que usaban a diario, otras de repuesto, unas oxidadas para llevar a la playa. Me encantaba deslizarme con ellas por el largo pasillo de la casa de mi abuela.

Viví las crisis emocionales de mis tías, la frustración por no poder desarrollar una vida entre “bípedos” con libertad de movimientos, sus enfados cuando iban por la calle y se encontraban barreras arquitectónicas. Muchas veces deseé que el mundo fuera adaptado para todos y estuviera hecho para abrazar la diferencia. Con mi tía Encarna y mi tía Mati aprendí que todos somos diferentes y que esto es un enriquecimiento, que tu diferencia no puede ser un obstáculo para tus propósitos, aprendí sobre la superación personal, el respeto y la maravilla que significa ser únicos.



Que es importante para nuestra realización personal persistir en el deseo de tu propósito, pese a las dificultades del camino, y que además esta persistencia debe estar impregnada de un constante júbilo por celebrar la vida. Siempre ha sido normal para mí vivir entre “rodanumas”, pero a medida que crecía me daba cuenta que para la sociedad no era tan normal. Creo que es necesario contar esta historia desde esta óptica. Creo firmemente que la integración de la diferencia es lo más natural en el ser humano, sin embargo vivimos en una sociedad que, a menudo, está sesgada y condicionada por unos valores equivocados. Por tanto, este proyecto es un referente para la inclusión de colectivos infrarrepresentados, así como para la aceptación personal.

Este proyecto es diferente porque abarca la DIVERSIDAD Y SUPERACIÓN PERSONAL DE MANERA INTEGRAL Y TRANSVERSAL: desde su concepto, contenido, arte/estética, y técnica. Único proyecto que conocemos que investigará la unión de AI con UNREAL y BLENDER y que es necesario para crear una animación de calidad, más libre y manejable en términos de presupuestos.



Este proyecto supone una INVESTIGACIÓN TECNOLÓGICA que será un avance en el campo de la animación. Avance que nos hará más libres estética y económicamente. También sentimos que la historia es REFERECNTE ÉTICO para elevar nuestra sociedad hacia valores más positivos y humanos, de la mano de la diversión y una historia con ESTRUCTURA COMERCIAL que funcione bien en la audiencia.

He trabajado en animación durante 15 años y una de mis principales habilidades dentro de la animación ha sido crear mundos y personajes. Además también he desempeñado el rol de productora creativa abanderando las herramientas de nuevas tecnologías para la búsqueda de nuevas propuestas artísticas interesantes, que no supongan un desproporcionado coste financiero. Dirección creativa en términos de generación de nuevos conceptos y producción creativa en nuevas tecnologías aunando las más actuales herramientas, BLENDER + UNREAL + AI, son un cóctel perfecto para una peli innovadora y con éxito.



EL UNIVERSO Y LOS PERSONAJES

EL PLANETA RODANUMA

El Planeta Rodanuma es un mundo futurista, digital y altamente tecnificado, a años luz de La Tierra. Gira en torno a la rueda ya que su sociedad, los rodanumas, son seres rodantes. Un pequeño planeta donde sólo hay una gran metrópolis, llamada Rodópolis. Enjambres de redondas naves circulan por el cielo engarzadas entre altos toboganes. Superficies curvilíneas con una buena dosis de caos. Una ciudad extremadamente colorida con potente luz blanca lo inunda todo.

Los rodanumas son ciborgs, híbridos mitad robóticos con dos metálicas ruedas en espiral y mitad orgánicos de la cintura para arriba. La rueda y lo circular domina todas las formas: edificios redondos, rampas, toboganes y deslizaderos cubren el paisaje. Las familias Rodanumas se desarrollan por decisión personal, a petición de un nuevo miembro familiar al Laboratorio Rodanuma, donde los bebés son creados a partir de una fórmula en probetas. Cualquier rodanuma responsable, puede solicitar una nueva vida, por lo que las estructuras familiares Rodanumas son muy diversas.

Los Rodanumas son adictos a un deporte planetario llamado El Tornero Ramparrodas. Sus deportistas son atletas de élite, los Ramparrodis, corredores acróbaticos que se deslizan por sinuosos toboganes saltando en por el aire en complejas piruetas. Los Torneos Ramparrodas son celebrados periódicamente y forman parte principal del entretenimiento de este mundo.



MATILDA RODANUMA

Protagonista.

Niña rodanuma de 13 años. Vitalista, alegre y un poco tímida.

Matilda anhela ser campeona del Ramparroda, el torneo de carreras del deporte Rodanuma donde los atletas aerodinámicos ruedan por largos toboganes. Matilda contrae una enfermedad por lo que se convierte en una rodanuma con discapacidad. A consecuencia de su enfermedad, sus ruedas se desenroscan convirtiéndose en dos largas piernas. Sin embargo Matilda logra superar sus discapacidad creando una especie de monopatín alado llamado rodotín con el que entrenará hasta hacerse una virtuosa de su manejo.

Matilda oculta su discapacidad bajo un futurista traje deportivo convirtiéndose en la La Ramparrodi Enmascarada para poder concursar en el Torneo Ramparrodas. Nuestra protagonista deberá aceptarse a sí misma y luchar por ser la nueva campeona del tobogán.

Matilda representa la vitalidad, la lucha por ser quien eres y el poder personal.

Inspiración: Nausica de "Nausicaä del Valle del Viento" y Ponyo de "Ponyo en el acantilado".



BLAZ

Mascota inseparable de Matilda.

Blaz es un cachorro ruder. Los ruders son los animales domésticos rodanumas, llenos de pelos y ruedas. Seres leales, atolondrados y viscerales en sus acciones. Le pasan multitud de simpáticos accidentes siempre que intenta ayudar a Matilda que colman de gags las escenas.

Hará las delicias del público con su increíble humor, torpeza y gran corazón.

Inspiración: en Wonderbot de "Robots", y Pascal, el simpático camaleón de Rapunzel en "Enredados".

ZELINDA

Abuela paternal de Matilda. Tiene 77 años.

Tierna, ingeniosa y con fuerte personalidad. Es una gran científica que dirige el Laboratorio Rodanuma, donde se genera la sociedad rodanuma. Recibe órdenes para desarrollar una avanzada tecnología que genere genéticamente una raza rodanuma basada en el canon estético. Luchará en pro del respeto a la naturaleza, y la diversidad propia de la sociedad rodanuma. Zelinda ayuda a Matilda a crear el rodotín para que su nieta pueda deslizarse por los toboganes tras haber contraído discapacidad.



Representa la sabiduría ancestral femenina, la lucha por las metas, y la búsqueda de soluciones creativas en la resolución de conflictos .

Inspiración: Madame Souza de "Las Trillizas de Belleville" y mi abuela, madre de tres rodanumas:)

ROTALDO

Antagonista de Matilda y gran campeón de las carreras Ramparrodis.

Tiene 25 años. Es el paradigma de lo que debe ser un deportista rodanuma: atlético, musculoso y con ruedas perfectas. Él es la gran leyenda de las carreras hasta que aparece Matilda. Como corredor es ambicioso y si no puede ganar, hace trampa. Sin embargo, a pesar de que parece un ser insensible y despiadado, es ingenuo. Al final, Rotaldo será vencido por Matilda.

Representan la frivolidad, la prepotencia, el canon y la estupidez que conlleva la pobreza de ser malo.

Inspirado en Ratchet, uno de los villanos de la película "Robots".



Matilda Rodanuma



Autores: Oscar Jiménez y Beatriz Iglesias

Rotaldo Rotterman



Autora: Marina Sánchez

Planeta Rodanuma,

Autor: Noah Cuns Fernández



Estadio Ramparrodas

Autor: Noah Cuns Fernández

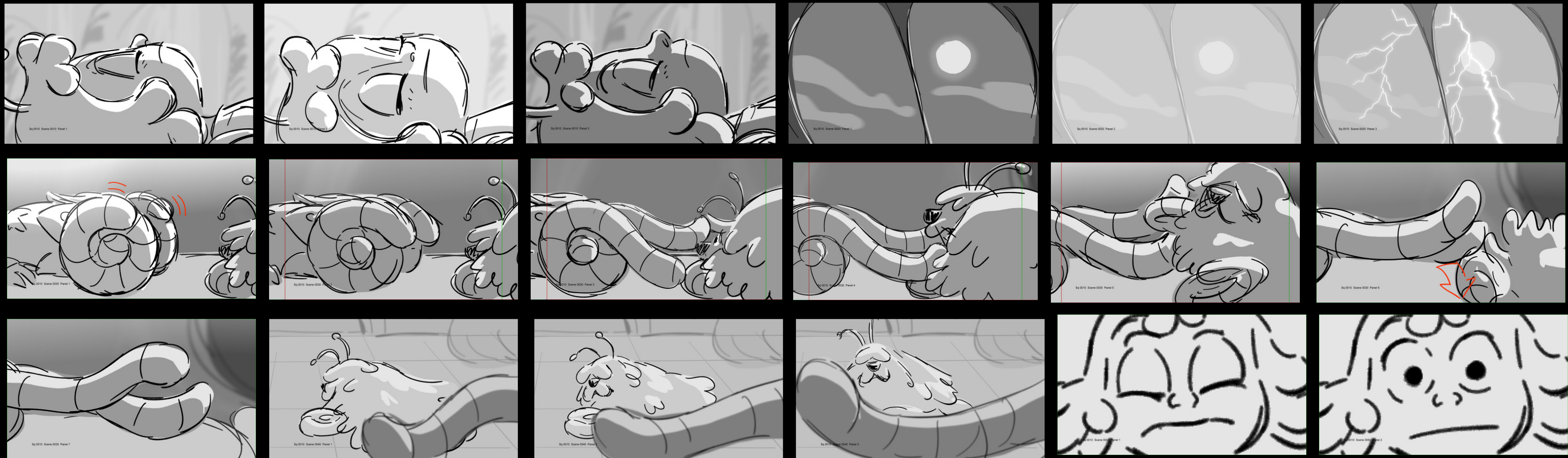


Colegio Rodanuma



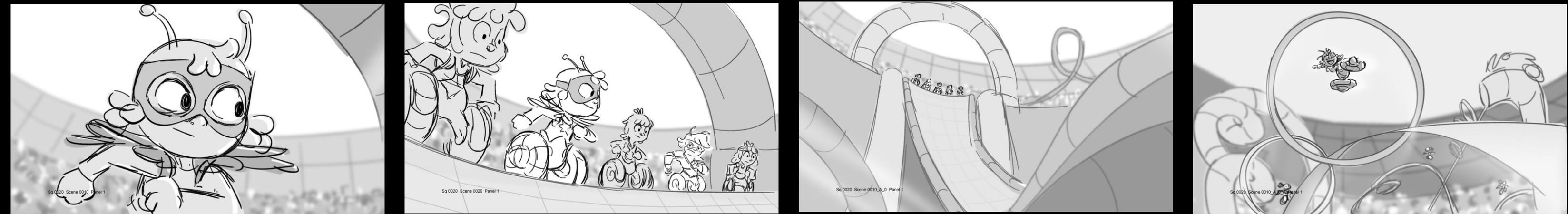
STORYBOARD TEASER

ESCENA 01



Autor: Lois Costas

ESCENA 02



INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA

GRADO DE INNOVACIÓN DEL PROYECTO

Queremos proponer una nueva forma de hacer animados usando las herramientas más innovadoras que tenemos actualmente y cuya compatibilidad queremos estudiar en un nuevo workflow: **BLENDER**, **UNREAL** e **INTELIGENCIA ARTIFICIAL**.

La animación 3D se desarrolla a pasos agigantados, junto al videojuego, y la realidad virtual. Como cineastas de la animación 3D necesitamos contar historias animadas, con nuevas e interesantes propuestas estéticas, en menos tiempo de ejecución y siendo más libres a nivel financiero. Estamos seguros de que esto es posible gracias a la investigación de un nuevo pipeline para la animación que combine la compatibilidad de **BLENDER**, animación 3D, con **UNREAL**, la nueva herramienta del videojuego, y con **AI**, **INTELIGENCIA ARTIFICIAL**, la nueva herramienta de mundos virtuales.

BLENDER como aplicación libre y gratuita ha conseguido evolucionar y superar a nivel técnico-estética a **MAYA**. Con **BLENDER** se pueden llevar a cabo todos los pasos del pipeline de creación 3D desde modelado, texturizado, rigging, animación, lighting, composición, render, e incluso **VFX**, no necesitamos más aplicaciones adicionales (como sí necesitaríamos **NUKE** para compo o **HOUDINI** para FX con Maya). Podemos ver el corto "**SPRING**" para estar firmes y seguros de que **BLENDER** puede con todo.



UNREAL es el novísimo motor de render a tiempo real que Epic Games ha desarrollado para sus exitosos videojuegos: "FOR NIGHT", o "BATMAN: ARKHAM ASYLUM", entre otros. Es gratuito teniendo que pagar sólo el 3% de las ganancias una vez se obtengan ganancias de la obra realizada. Con Unreal Engine podemos crear todos los entornos interactivos, paisajes, escenarios del mundo de "Matilda Rodanuma" de manera rápida y sin costes, por lo que todos los escenarios correrán a cargo de UNREAL además de los videojuegos de "Matilda Rodanuma" hechos enteramente con esta aplicación.

La AI ó INTELIGENCIA ARTIFICIAL nos está trayendo una nueva dimensión de la creación 3D. La idea es introducir en AI un modelado de un personaje rodanuma con diseño definido y pedirle a la AI que cree otros con diferentes variantes a partir de este. Esto nos será muy útil para la generación de multitudes en las escenas de las carreras, en el estadio deportivo, o la ciudad.



ORIGINALIDAD Y CARÁCTER DISTINTIVO

MATILDA RODANUMA es distintivo de originalidad por varias razones:

1) CONCEPTUALMENTE hablamos sobre discapacidad de una nueva manera más creativa, original y novedosa, fomentando la inclusión, normalizando la diferencia. Los rodanumas son gente rodante y Matilda cuando contrae discapacidad adquiere piernas. Al darle la vuelta a nuestro mundo, nos sentiremos identificados con los bípedos, que en esta obra tienen discapacidad. Esta inmersión en un mundo al revés nos mostrará más claramente que en cualquier momento, las reglas cambian y podemos ser personas con discapacidad.

2) ESTÉTICAMENTE supone la creación de un mundo nuevo con un diseño completamente diferente al nuestro. EL Planeta Rodanuma es un mundo curvilíneo donde todo es circular pues su esencia es la rueda,. Una propuesta artística creativa de un nuevo universo equidistante a nuestro mundo real, u otros universos animados más realistas.



Si hablamos sobre DIVERSIDAD lo idóneo es crear un mundo diverso, un diseño realmente original que también nos transmita este concepto a nivel visual. Esto es llevar la animación a su más alto nivel de expresión, porque lo ideal es que la animación nos sirva para crear nuevas dimensiones de fantasía.

3) TÉCNICAMENTE es una revolución tecnológica en cuanto a la creación de nuevo "pipeline" con nuevas tecnologías: Blender, Unreal y AI en pro de una animación con nuevas estéticas y menor requerimiento económico. Nos encontramos justo en la convergencia del nacimiento de estas herramientas tecnológicas y es el momento de estudiar su compatibilidad, resultados y nuevo workflow.

MATILDA RODANUMA es una marca que simboliza la DIVERSIDAD como estilo de vida. Esto significa ir un paso más allá del hecho de que respetemos la diferencia. Quiere decir que todos debemos estar inmersos en una búsqueda personal que nos lleve al centro de nosotros mismos, de manera que, pongamos en valor en nuestra sociedad, ese ser único con el que nos encontremos.



ESTRATEGIA TRANSVERSAL

Con el objetivo de instaurar una nueva ética sobre la **DIVERSIDAD** y **LA SUPERACIÓN PERSONAL** en pro de un mundo con un nivel más elevado de **CONCIENCIA**, el branding o propiedad intelectual del universo **MATILDA RODANUMA** conllevará la creación:

- **LARGOMETRAJE:** Será donde ahondemos en el personaje, su concepto y universo. Conllevará un fuerte **MERCHANDISING** donde la venta de **TOYS** de **RODANUMAS**, muñecos que se enroscan y ruedan, así como se desenroscan y caminan, será crucial para la financiación.
- **VIDEOJUEGOS:** Videojuegos deportivos, y de aventuras de carácter educativo que enseñen sobre diversidad a los niños, jóvenes y adultos. Serán videojuegos para móviles, tablets y PCs.
- **SERIE:** Haremos una **SERIE** de animación con varias temporadas acerca de las aventuras deportivas de **MATILDA** y otros Rodanumas con diferentes discapacidades. Nuestro objetivo es distribuirla por plataformas y televisiones, como Netflix, uno de nuestros principales puntos de mira pues tiene esa mezcla perfecta entre películas con una dosis comercial y una muy buena dosis de historias diferentes y arriesgadas como por ejemplo "Nimona".



- **DOCUMENTAL:** Vamos a llevar a cabo una SERIE de documentales sobre niñas con discapacidad ó límites que superan sus obstáculos para perseguir el sueño deportivo. El primero será el de SHEETA DEVI. Devi nació con una rara afección médica llamada focomelia, lo que la convierte en la primera y única campeona internacional de para-arquería sin extremidades superiores.
- **PLATAFORMA WEB:** Será muy importante en el desarrollo de la IP como punto de contacto con nuestro público. Tendremos varias secciones como ilustraciones de la película, cómo se hizo, escala de valores a trabajar, así como talleres y la escuela online.



EQUIPO

PRODUCTORA ASOCIADA: MONDO TV,
MARÍA BONARIA

PRODUCTORA ASOCIADA: MOTION PICTURES,
TONY ALBERT, OSCAR ALBERT,
GUILLERMO AYORA.

IDEA ORIGINAL, Y DIRECCIÓN
RAQUEL CONDE VIERA

GUIÓN
RAQUEL CONDE VIERA
EDWIN UMAÑA PEÑA

DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN
GERMÁN MERLO

DIRECCIÓN DE ARTE
ALBA FILELLA, NOAH KUNS

STORYBOARDER
LOIS COSTAS

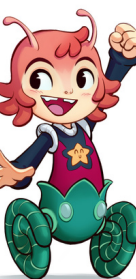
DISEÑO DE PERSONAJES
MARINA SÁNCHEZ, ALBA FILELLA

DISEÑO DE ESCENARIOS Y PROPS
NOAH KUNS, EDUARDO LÓPEZ FRANQUIS

SUPERVISIÓN DE PIPELINE
JUAN MORAGA MARTÍN

DISEÑO DE SONIDO
CARLOS GARCÍA FLOREZ

COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN
RAQUEL GALÁN,
ROSANA HERNÁNDEZ RODRÍGUEZ



MONDO TV STUDIOS

Maria Bonaria Fois, con más de 30 años de experiencia en la industria audiovisual, es CEO de Mondo TV Studios, una productora y distribuidora parte del grupo español Squirrel Media. Mondo TV Studios opera en los mercados de España, Italia, Portugal, Latinoamérica y Estados Unidos de habla hispana. Su sede principal en Tenerife es un innovador estudio de producción de animación 2D y 3D que trabaja para ser referente como hub internacional para la creación, desarrollo y producción de proyectos de animación y ficción de alta calidad.

La compañía ha llevado a cabo coproducciones de series de ficción juvenil con reconocidos socios latinoamericanos, entre las que destaca "Heidi Bienvenida". "Bat Pat 2" o "Nina y Olga" son algunas de sus más exitosas producciones de animación en 2D. La compañía también se ha encargado de la preproducción de las dos temporadas de "MeteoHeroes", exitosa serie en 2D disponible en 180 países y 22 idiomas. Actualmente, Mondo TV Studios está trabajando en la producción de "Letrabots", serie de animación en 2D, y "Grisú", serie de animación en 3D CGI, nueva y moderna versión del icónico pequeño dragón bombero creado por Toni y Nino Pagot en los años '60.

[Website de Mondo TV](#) // [REEL de Mondo TV](#)



MOTION PICTURES ENTERTAINMENT

Tony Albert, Oscar Albert y Guille Ayora son MOTION, una productora y distribuidora de animación, con más de 20 años de experiencia, y con la mirada puesta en proyectos apasionantes que supongan una innovación.

Entre nuestros títulos pueden encontrarse series como "Pumpkin Reports" (Malasya, Italia, España), "Telmo y Tula", "Glumpers", "Boom and Reds" y "MyaGo" (Brasil, Irlanda, España), en la que trabajamos como coproductores. En nuestro estudio han sido creadas series como "Virtual Hero" y hemos colaborado en la producción ejecutiva de "Las Memorias de Idhun", ambas para la compañía Endemol. En la actualidad estamos terminando la serie "Summer and Tod", para Clan TV y Nickelodeon WorldWide.

[DOSSIER de Motion.](#) // [REEL de Motion](#)



RAQUEL CONDE VIERA - directora y co-guionista.

Cineasta española licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla y Máster en Dirección de Cine por La Escuela Internacional de Cine de San Antonio de Los Baños de La Habana. Ha ganado premios Internacionales como directora: FIPRESCI y UNEAC. Tiene experiencia en animación por 15 años en los que ha sido directora del primer largometraje de animación 3D de Andalucía: "**Mocland una aventura super-espacial**" y la exitosa serie de animación 3D "**Evita Percances**" vendida a más de veinte países del mundo.

También ha dirigido la serie de animación 3D "**Miscelánea Joven**" y el cortometraje alemán "**Fina y Los Yomis**". Raquel ha creado la idea original, el mundo y el argumento de "**Matilda Rodanuma, una atleta singular**" y ha ganado, como co-guionista, el Premio de Escritura de Guión de animación Infantil del Ministerio de Cultura de Colombia y el Premio de Mentoría MIAAnima 2022.

[CURRÍCULO de Raquel Conde](#) // [REEL de Raquel Conde](#)



EDWIN UMAÑA - co-guionista

Cineasta colombiano especializado en guión por la Escuela Internacional de Cine de San Antonio de los Baños de La Habana, Máster en Literatura Latinoamericana y Escrituras creativas. Ha trabajado en la exitosa serie de animación de Evita Percances, y ha sido ganador del fondo de cine para Escritura de Guión de Largometraje de Animación, del Ministerio de Cultura de Colombia (2014), por el largometraje "Matilda Rodanuma, una atleta singular".

Edwin también es Premio de Guión de serie de televisión de ANTV Colombia por la obra "El buen verdugo" (2018). Es profesor universitario de escrituras creativas en Bogotá (Colombia), y especializado en Inteligencia Artificial en la que trabaja actualmente desarrollando cursos de AI para aplicaciones creativas.

[CURRÍCULO de Edwin Umaña](#) // [WEB de Edwin Umaña](#)



TRABAJOS DE CONCEPT



Rotaldo Rotterman

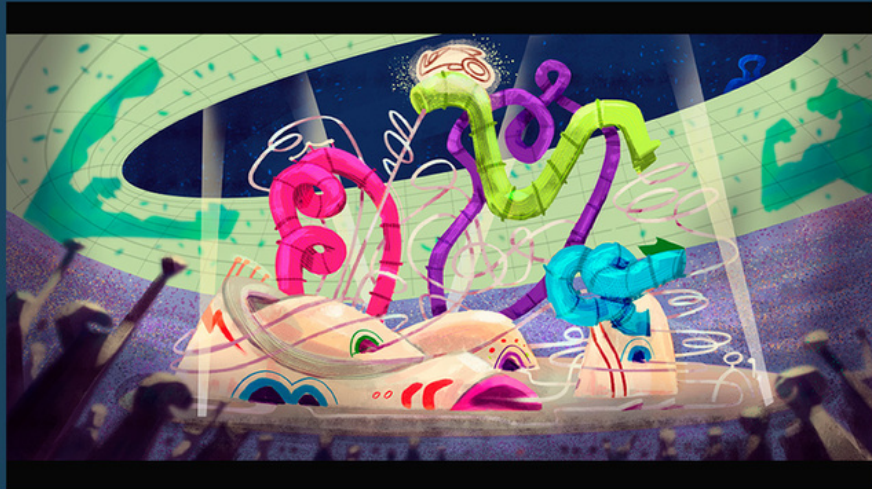


Matilda Rodanuma

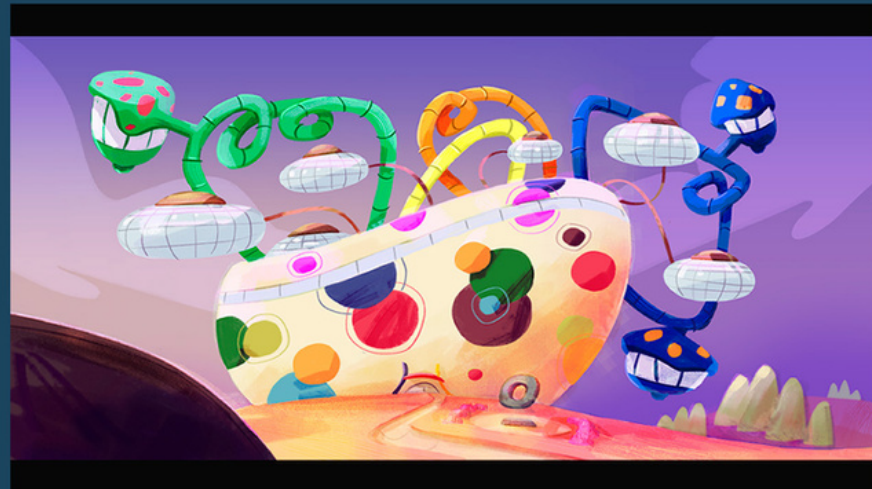
“En tu diferencia
reside tu poder,
sé tú mismx”



MATILDA
RODANUMA
UNA ATLETA SINGULAR



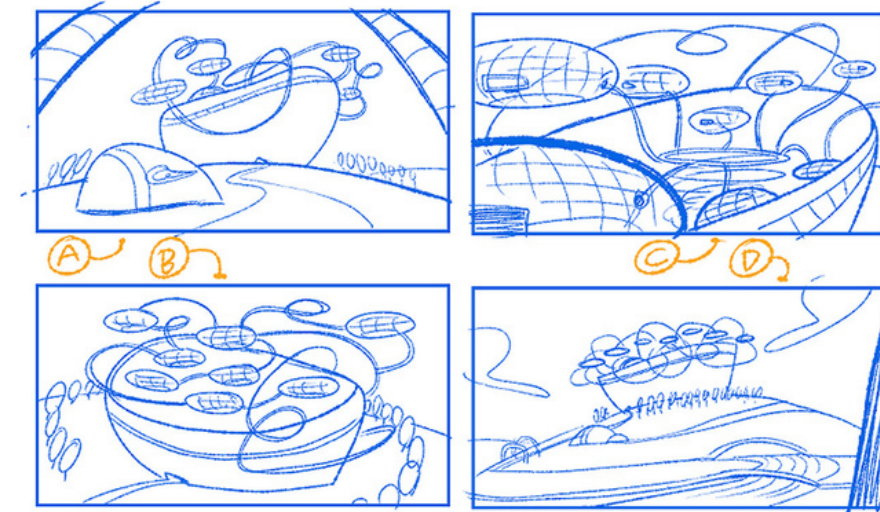
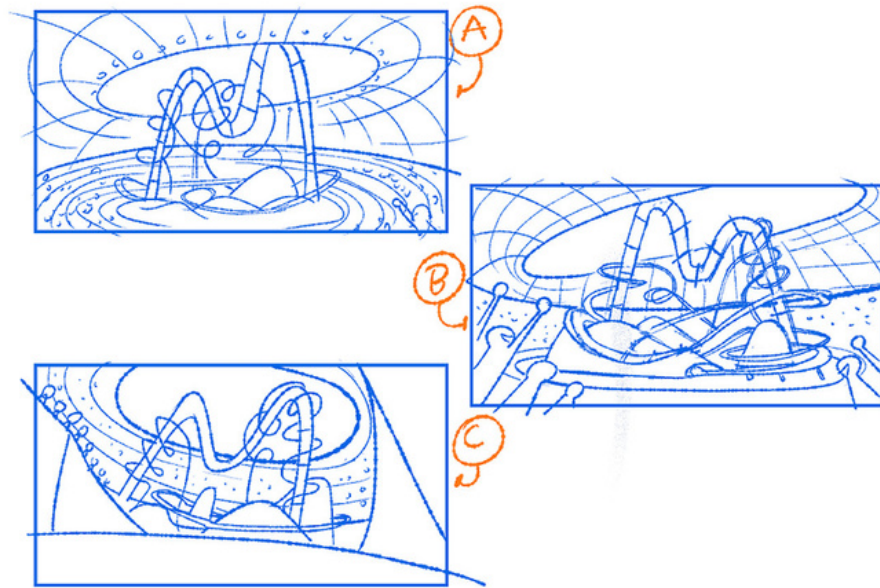
Estadio Ramparrodi



Colegio Rodanuma



Planeta Rodanuma



Los Rodanumas son una sociedad futurista donde todos ruedan, menos Matilda, una niña con discapacidad a quien se le han desenroscado sus ruedas.

Matilda sueña con ser una atleta Ramparrodi, deportistas que se deslizan por acrobáticos toboganes.

El malvado Farbauti luchará por impedir que alguien con discapacidad gane una competición.

