

PRESSEHEFT



METACUBE TECHNOLOGY & ENTERTAINMENT PRESENTS IN ASSOCIATION WITH GRUPO CHESPIRITO SYMBIOSIS TECHNOLOGIES AND COLOR SPACE "DÍA DE MUERTOS" BY CARLOS GUTIERREZ MEDRANO
ESTEFANI GAONA GOCHICUA, ROBERTO ROMÉZ FERNÁNDEZ, SAMUEL ROSEY, EDUARDO NOETZNER, HANESH KUMAR BRUGANTI, PANCHO RODRÍGUEZ, JUAN J. MEDINA
EDUARDO ELIAS ANGER BASED ON THE ORIGINAL STORY BY CARLOS GUTIERREZ MEDRANO DIRECTED BY RAFAEL SERRANO SANSON PRODUCED BY BENÉDICTO GARCÍA, RICARDO NIÑO MUÑOZ, MARIO RUIZ
SCREENPLAY BY JULIO CESAR GONZÁLEZ ARCE "JULIUS" DIRECTED BY RICARDO NIÑO MUÑOZ, MARIO RUIZ, JUAN J. MEDINA, RICARDO TORRES CASTRO BY CARLOS GUTIERREZ MEDRANO
CASTING BY JUAN J. MEDINA, YADIN SALMERON ORIBE COSTUME DESIGNER JUAN PABLO MIRAMONTES, ALEJANDRO ROMERO, HAIR BY ISRAEL DANIELS MAKEUP BY ORLANDO ESPINOZA RAMÍREZ, ADRIAN MUÑOZ, "SHACO"
EDITED BY HASIEL ALVAREZ, EXECUTIVE PRODUCERS EDUARDO AGUIRRE AMORIZ, VANIA HERNÁNDEZ GONZÁLEZ, PRODUCED BY ESTEFANI GAONA GOCHICUA, CARLOS GUTIERREZ MEDRANO

METACUBE

chespirito

SYMBIOSIS
TECHNOLOGIES

EPICINE
Producción
185

CMG

PALATIN

kinostar

SALMAS GEHEIMNIS

Ein Film von Carlos Gutiérrez Medrano

Ab 24. Oktober 2019 im Kino

SALMAS GEHEIMNIS

Ab 24. Oktober 2019 im Kino

Spieldauer: 90 Minuten

Werbematerialien:

www.kinostar.com/filmverleih/salmas-geheimnis

salmas-geheimnis.kinostar.com

Im Verleih der
Kinostar Filmverleih GmbH

kinostar®

SALMAS GEHEIMNIS

Ein Film von Carlos Gutiérrez Medrano

Ab 24. Oktober 2019 im Kino

SYNOPSIS	4
INTERVIEW MIT REGISSEUR CARLOS GUTIÉRREZ MEDRANO	5
INTERVIEW MIT PRODUZENTIN ESTEFANI GAONA GOCHICOA	12
BIOGRAFIE DES REGISSEURS	14
BIOGRAFIE DER PRODUZENTIN	16
CREW	18
KONTAKT	19



SALMAS GEHEIMNIS



AB 24. OKTOBER IM KINO

SYNOPSIS

Eine mutige junge Frau sucht nach der Wahrheit über ihre verschwundenen Eltern und dem Geheimnis ihrer eigenen Kräfte.

In der mexikanischen Stadt Santa Clara lebt die 16-jährige Salma, eine Waise, die ihre biologischen Eltern niemals treffen konnte. Die einzige Geschichte, die man ihr bereits ihr gesamtes Leben erzählt ist, dass ihre Eltern sie verlassen hätten. Den Großteil ihres Lebens hat Salma damit verbracht, nach Hinweisen auf die Identität ihrer Eltern und ihren Aufenthaltsorten zu suchen. Dies lief erfolglos, bis sie ein besonderes Buch über Santa Clara und die Geschichte der dort lebenden Menschen entdeckt. Mit diesem Buch und ihren beiden mutigen und warmherzigen Pflegebrüdern Jorge und Pedro macht sich Salma auf zu einem Abenteuer, um die fehlenden Verbindungen zum Erbe ihrer Familie zu finden und in der Hoffnung endlich ihre lange verloren geglaubten Eltern zu treffen.



INTERVIEW

MIT REGISSEUR CARLOS GUTIÉRREZ MEDRANO

1. Was hat Sie zu Salmas Geschichte für das Drehbuch von SALMAS GEHEIMNIS inspiriert?

Es fing in meiner Kindheit an. Jedes Jahr feiern wir den Tag der Toten auf eine sehr traditionelle Weise hier in Mexiko. Das war für mich der schönste Teil des Jahres. Alle erwarten das Fest mit Freude... die Aromen, die Gerüche der Kerzen und die Kürbisse, die sich mit den Flammen der Kerzen mischen – das ist etwas, was an meinem Land fantastisch ist. Es findet zur gleichen Zeit wie Halloween statt, aber wir feiern es auf eine so andere Art... wir warten darauf, dass unsere Lieben an diesem einen speziellen Tag im Jahr zurückkommen. Und da wir Animationsfilme lieben und vor einiger Zeit selbst damit begonnen hatten, wollten wir unser Lieblingsfest des Jahres in einem Animationsfilm verarbeiten, um diese Tradition mit der Welt zu teilen.

2. Wie ist Ihre Erinnerung daran, wie Sie als Kind den Tag der Toten „Dia de Muertos“ gefeiert haben?

Ich wuchs in einer traditionellen kleinen Stadt namens Zacatecas in Mexiko auf. Ich hatte die Chance meine ersten Tage in dieser kleinen Stadt zu verbringen. Sie ist sehr kolonial geprägt, sie hat in gewisser Weise einen europäischen Stil. In den verschiedenen Vierteln öffnen manche Leute die Türen zu ihren Häusern und du kannst mit Menschen feiern, die du vorher nie getroffen hast. Sie geben dir das Gefühl Teil der Familie zu sein. Alle versuchen dich in die Familie einzubinden. Alle feiern. Es ist eine magische Nacht, alle kommen zusammen. „Hoffnung“ ist das magische Wort, was dabei helfen soll, unsere Lieben wieder zurück zu bringen.

3. Was hat Sie dazu inspiriert mit der Animation zu beginnen?

Ich war schon immer neugierig auf die Technologie. Ich erinnere mich, dass ich viel Zeit damit verbracht habe eine TV-Sendung namens *Beyond 2000* zu schauen. Es geht um Technologie und Zukunft. Technologie hat mich immer schon inspiriert. Ich nahm ab 2000 an der Ausstellung SIGGRAPH (die jährlich stattfindende Konferenz zu Computergrafik) teil und ich war begeistert wie die Technologie einem andere Möglichkeiten des Geschichten erzählens eröffnen kann, Möglichkeiten, die im realen Leben nicht möglich wären. Nachdem ich jahrelang an SIGGRAPH teilnahm habe ich mir immer vorgestellt, wie ich diese großen Studiofilme mit den großen Namen, die jeder kennt, mache. Ich habe mir immer unsere eigene Version eines Animationsstudios vorgestellt um die Chance zu haben etwas zu kreieren. Ich dachte mir immer, dass es eine Art Macht, in gewisser Weise magisch sei, mehrere Computer und die richtige Software zu haben und alles kreieren zu können was man sich vorstellt.

4. Wie war der Prozess SALMAS GEHEIMNIS zu animieren?

Wir begannen schon vor einer langen Zeit. Wir brauchten ein paar Ideen für die Werbung und von da an sahen wir eine große Chance, den mexikanischen traditionellen Umgang mit den Verwandten, mit Hilfe von Animationstechnologie umzusetzen. Für uns war es einfach, diese Animationen mit dieser tollen Technik hinzubekommen, die wir hier in Mexiko erschufen und konnten diesen traditionellen mexikanischen Film über Dia de Muertos erschaffen. Wir haben mit einem kleinen Team aus jungen Talenten, die versuchten in die Animation einzusteigen, angefangen und wir haben in den vergangenen 20 Jahren gesehen, wie dieses kleine Team Kompromisse einging und diesen Film erschuf. Angefangen mit dem Training bis zu dem was wir heute sehen: die Charaktere, die fantastische Beleuchtung, das fantastische Rendering und all die Prozesse, die zur der Animation gehören. Es ist eine Art Magie einen kleinen Kasten zu haben – und mit diesem kleinen Kasten, einer Maus und einem Monitor kannst du kreieren was immer du



willst. Also nochmal, ich vermute, es begann in meiner Kindheit mit der Sendung *Beyond 2000*, wo ich mir das erste mal die Zukunft vorstellte. Und dieser Zusammenhang und diese Hoffnung wie die Zukunft aussieht, hat mich immer angetrieben. Wir hatten oft die Chance in einem anderen Land im Animationsbereich zu arbeiten und es gibt etliche großartige Animatoren in der ganzen Welt, aber wir verzichteten darauf in diese Richtung zu gehen und bevorzugten es in Mexiko zu bleiben und unsere Filme mit Animatoren hier in Mexiko zu entwickeln.

5. Sind alle Ihre Animatoren in Mexiko?

Ja, wir haben auch eine Art Schule, weil wir Leute aus dem ganzen Land rekrutieren, hauptsächlich aus Guadalajara. Als wir anfangen gab es keine Animationsausbildung in Guadalajara. Ich habe einen Abschluss in Grafik Design, weil es damals unmöglich war etwas im Bereich Animation zu finden. Also begannen wir damit an Workshops in den USA teilzunehmen, hauptsächlich in Californien, in Los Angeles und in New York. Ich hätte beinahe mit einem Master-Studium in New York begonnen, aber damals zogen wir es vor das Studio zu gründen. Wir würden also jede Art von Information mitbringen, die uns hilft, die Leute hier in Guadalajara zu schulen und ich ziehe es vor, das Geld dafür auszugeben, Bücher aus dem Kino und DVDs von Gnomon, einer Animationsschule in Los Angeles, zu bekommen. Wir kamen in die Position unsere Leute zu schulen und den Mangel an Universitäten und Schulen in Guadalajara zu verändern. In Mexiko änderten wir die Schulungsmethode um Information aus der ganzen Welt zu erhalten. Wir begannen in den USA aber wir schauten uns überall in der Welt nach Informationen zur Animation um, hauptsächlich bezüglich des Beleuchtungs-prozesses. Wir fanden einige Designer in Frankreich mit denen wir studierten. Aber der Mangel an Schulen in Mexiko zwang und ermutigte uns dazu, unsere Leute auf eine andere Weise zu schulen und ihnen zu zeigen wie sie an Lösungen kommen durch Tutorials oder Internet-Training, um die gleiche Qualität zu erhalten, die wir von den größten Animationsfilmen kennen.



6. Sind die Figuren in SALMAS GEHEIMNIS durch Personen aus dem realen Leben inspiriert?

Ja! In der traditionell mexikanischen Art. Wir waren immer verbunden mit dem Volkstümlichen und Kulturellen und für uns war es sehr wichtig Helden zu entwickeln. Es ist sehr schwer sich mit den großen US-Helden wie Marvel und DC zu messen, es ist immer schwer einen mexikanischen Helden zu kreieren. Darüber haben wir viel nachgedacht und beschlossen einen Helden mit unseren kleinen traditionellen Charakteren zu erschaffen. So wie hier die Charros Helden sind. Und die Charros auch Cowboys sind, die immer das goldene Zeitalter des schwarz-weißen mexikanischen Kinos inspiriert haben. Viele Figuren waren damals sehr berühmt in Mexiko und bis heute werden diese Filme im Fernsehen gezeigt. Wir nahmen die mexikanische Thematik und begannen die Kostüme für die Charros zu designen, sodass wir die traditionellen Figuren der Welt zeigen können. Also kreierten wir ein Helden-Outfit und verbrachten viel Zeit mit dem Sombrero und es passte wie etwas, was man an einem Helden sehen möchte. Wir nahmen uns also viel Zeit, um die Outfits für die Charros zu entwerfen.

7. Wie hat sich die Geschichte von SALMAS GEHEIMNIS entwickelt? Gab es größere Veränderungen im Skript während des Prozesses?

Zu Beginn waren die beiden Brüder, Jorge und Pedro die Hauptfiguren. Aber wir überarbeiteten das Skript und eines Tages kam Estéfani und sagte „Warum gibt es keine Heldin, warum kann Salma nicht die Heldin sein?“. Denn anfangs bestand die Reise daraus, dass diese beiden Brüder versuchen alles zum Guten zu wenden... Aber sobald Salma als Hauptfigur einsprang und alle damit einverstanden waren, veränderten wir das ganze Skript in diese Richtung und die Reise wurde „Salmas Reise“, nicht die Geschichte von Jorge und Pedro. Und es macht Sinn, denn somit hatten wir dadurch die traditionelle mexikanische Prinzessin, so wie es auch laut der Tradition der Tag-der-Toten-Feier der Fall ist.



Es gibt zwei Hauptthemen am Tag der Toten. Eines ist „Catrina“. Es begann mit dem mexikanischen Künstler José Guadalupe Posada, der die berühmte Figur Catrina in Form einer Briefmarke entwickelte. Damals arbeitete die Zeitung mit Zeichnungen wie Catrina um darüber zu informieren was letzte Nacht in der Stadt passiert ist und manchmal, wenn Leute starben, nutzten diese Leute diese Skelett-Zeichenstempel, um in die Zeitung zu kommen. Catrina wurde sehr berühmt, weil es nur Zeichnungen waren ohne Hintergrund, nur das berühmte Charakterdesign, das weltweit bekannt wurde Also haben wir das im Film benutzt, um die echte Catrina mit dem Originaldesign zu erschaffen. Und wir nutzten zudem die Chance, den Tag der Toten vorzustellen... Wir wollten gerne erzählen, wie der Dia de Muertos beginnt und wie unsere verstorbenen Verwandten, mit uns in Kontakt treten können, wenn man diesen Tag einmal im Jahr feiert. Sie ist riesig, diese Tradition – der Tag der Toten, aber es gibt Dia de Muertos in der ganzen Welt, wir sind nur mit der mexikanischen Version am vertrautesten.

8. Wie würden Sie die Arbeit an einem Film über den Tag der Toten beschreiben?

Es ist ein visueller Film, der den traditionellen Feiertag thematisiert, aber es ist kein trauriger Film, der dich wegen deiner Verwandten weinen lässt. Der Film handelt von unserer Heldin Salma und ihrem Abenteuer mit ihren beiden Brüdern, welches am Tag der Toten stattfindet. Also nutzten wir Details dieser Feier, den Geruch der Kerzen, den Look der Stadt, die traditionellen Bilder vom Dia de Muertos, aber es geht dennoch um die Heldin und ihre Entdeckung ihrer fantastischen Kräfte.

9. Was ist, deiner Meinung nach, der Unterschied zwischen SALMAS GEHEIMNIS und COCO?

Wir haben Coco noch nicht gesehen, aber Werbung und Bilder... und wie wir gehört haben, sind während des Films alle am weinen, denn dort kommt es zum starken Gefühl des Vermissens der Verwandten, was es bei SALMAS GEHEIMNIS nicht gibt. Zudem zeigen wir eine wirklich

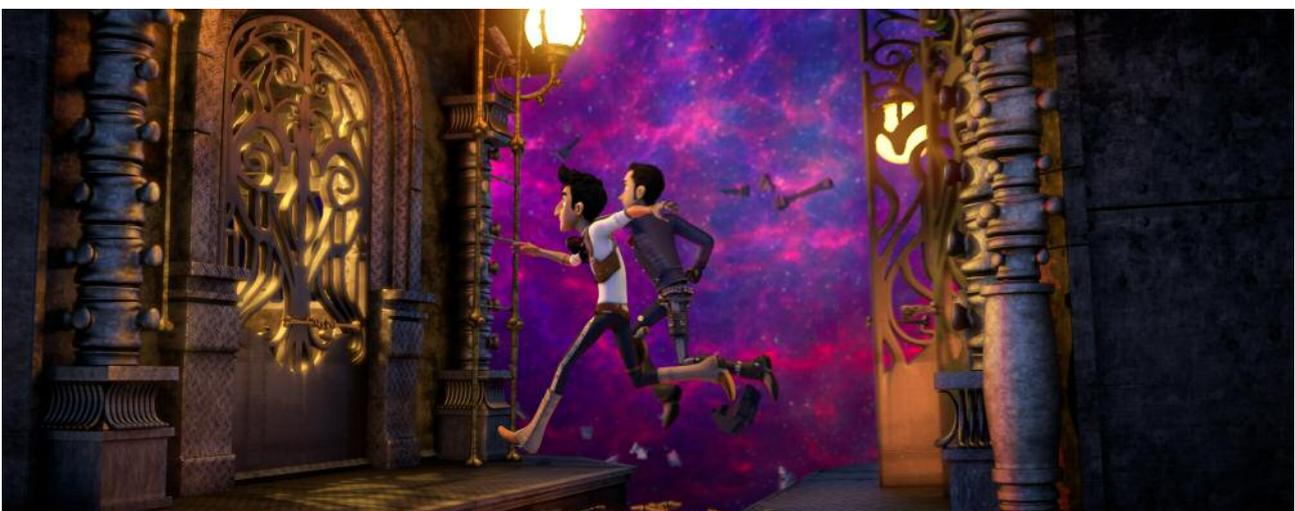


mexikanische Optik was unsere Landsleute angeht. Salmas Hautfarbe ist nicht braun, denn, wenn man mal die Chance hat Mexiko zu besuchen, wird man Menschen mit sämtlichen Hautfarben finden, die alle Mexikaner sind. Man kann an vielen Orten in Mexiko alle Haut- und Augenfarben finden. Was wir sagen wollen ist, es ist die Cartoonisierung eines Films, aber keine Cartoonisierung von Mexikanern selbst. Es geht um die Tradition, es geht um die Helden, es geht um die Geschichte des Tag der Toten, aber es ist keine Art Portrait der mexikanischen Leute. Wir haben eine sehr originelle Geschichte verwendet, um unsere Heldin zu erschaffen, sodass wir eine mexikanische Prinzessin zweier Welten sehen konnten – beide kraftvoll und stark und auch mächtig in ihrer eigenen mexikanischen Kultur und Bräuchen. Das findet man in Salma, was sehr einzigartig ist.

10. Die Landschaft und Gebäude im Film, sind das Orte in Mexiko?

Ja, von überall in Mexiko. Wir verwendeten viele reale Gebäude im Film. Eines der berühmtesten Gebäude im Film ist das Haus von Hernan Cortez. Als Hernan Cortez nach Mexiko kam, bekamen sie ein Schloss und das findet man im Film. Wir haben auch berühmte Kunstgebäude und das Tiffany Glas, welches man in der Bibliotheksszene am Ende des Films sieht mit eingebaut. Es gehört zu einem bekannten Hotel, was es noch heute hier in Mexiko gibt. Zudem nutzten wir auch den Hauptplatz von Guadalajara. Wir haben alle berühmten Gebäude zu einem Platz einer Stadt vermischt, aber die Struktur ist traditionell, so wie man es in jeder mexikanischen Stadt sehen würde.

Jede Location im Film hat ein Cantina. Und es ist eine lustige Anspielung über Pancho Villa in einer Cantina, namens Opera spielt, woraus sich unsere Cantina in der Kampfszene zusammensetzt. Der Kampf, den Pedro und Jorge anfangen, ist ein berühmter Kampf, den Pancho Villa mit seinem Schuss beendet, was die Kampfszene im Film inspirierte.



Der Zug ist ein berühmter alter Zug, der während der Revolution in Mexiko aktiv war. Und der Bürgermeister basiert tatsächlich auf dem bekannten Künstler der die Catrina-Figur entwickelt hat, José Guadalupe Posada. Wir haben also sehr viel reales Mexiko im Film, was von jedem in unserem Land und jedem, der hier war und Zeit verbracht hat, wiedererkannt wird.

11. Wo haben Sie die Musik für den Film gefunden?

Wir wurden stark von dem mexikanischen Komponisten Silvestre Revueltas inspiriert und diese Inspiration teilen wir, indem wir viele seiner Melodien in den Filmszenen spielen. Ich bin zudem einer riesiger Fan der 80er-Jahre-Filme, also haben wir auch etwas mystische Musik, die von diesen Filmen inspiriert ist. Es werden auch unser traditionelles Mariachi und viele mexikanische und aztekische Instrumente im Film gespielt.

12. Würden Sie sagen, dass es eine Zielgruppe für SALMAS GEHEIMNIS gibt?

Im Film gibt für jedes Familienmitglied etwas. Da ist unsere Hauptfigur – unsere Heldin, ein Mädchen, mit dem sich alle kleinen und jugendlichen Mädchen da draußen verbunden fühlen werden. Wir haben die Brüder, die auch Freunde sind und ihre Bindung zueinander während des Abenteuers. Wir haben die Vater-Sohn-Beziehung und die Großmutter ebenso. Wir hoffen, dass jeder von dem Film unterhalten wird.

13. Wenn SALMAS GEHEIMNIS eine Botschaft hat, welche wäre das?

Der Film ist für mich ein großes Lehrstück. Die Hauptfigur versucht herauszufinden wer sie ist und während des Prozesses das vermisst, was sie die ganze Zeit vor der Nase hatte, ihre Familie und Freunde, die sie lieben. Für mich ist die Botschaft also, dass man die vermissen darf, die man geliebt und verloren hat, aber was wirklich wichtig ist sind die, die heute leben und dass man die gemeinsame Zeit, die man mit ihnen hat, wertschätzt.



INTERVIEW

MIT PRODUZENTIN ESTEFANI GAONA GOCHICOA

1. Was hat Sie dazu inspiriert an dem Dia-de-Muertos mitzuwirken?

Wie Carlos schon sagte, haben wir die Firma Metacube vor 18 Jahren gegründet und wir haben uns auf Animation spezialisiert. Von Anfang an war es unser Ziel unsere eigenen Inhalte zu entwickeln und als wir vor ungefähr 15 Jahren die Idee hatten einen Film zu machen, wollten wir eine Geschichte, die sehr mexikanisch ist. Wir mochten den Tag der Toten immer schon und wir sind gereist, um noch mehr mit dieser Tradition in Berührung zu kommen. Als wir unsere Geschichte gefunden hatten, die wir dem Publikum erzählen wollten, wurden wir in diesem Moment sehr durch den Tag der Toten inspiriert. Die Animation ist sehr leicht, es ist unser Ding, wir lieben Animation. In unserem Land ist es sehr schwierig einen animierten Film in dieser Qualität zu machen. Es war sehr hart für uns, dieses Projekt zu stemmen, aber die Inspiration war immer da.

2. Haben Sie eine Schule besucht, um das Animieren zu lernen?

Ja, ich habe Kommunikation studiert und Carlos hat immer die neusten Techniken der Technologie studiert. Aber mein Karriereweg ist die Kommunikation, weil wir zu dieser Zeit keine Animationsausbildung in Mexiko hatten. Wir machen momentan Pionierarbeit in unserem Studio, in Jalisco, in unserem Staat. In der Filmakademie hier, war es sehr schwierig etwas zu finden, was zur Animation in der Industrie passt, also haben wir uns das meiste selbst beigebracht und in der Zeit haben wir das Team zusammengestellt. Es hat fast 5-7 Jahre gedauert, um die Qualität zu finden, die wir jetzt haben.

3. Möchten Sie etwas zur Inspiration der Charakteren hinzufügen?

Ich weiß nicht, ob diese Namen in den Vereinigten Staaten bekannt sind, aber Pedro Infante, Jorge Negrete, und Sara Garcia, die Großmutter, sind inspiriert durch eine großartige Schauspielerin aus dem Golden Age des mexikanischen Kinos. Das war ebenfalls eine Inspiration für die Figuren.

4. Was brachte Sie dazu, SALMA als Hauptfigur und Heldin vorzuschlagen?

Wir müssen derzeit die Mädchen stärken. Wir wollen, dass unsere Mädchen die Führung in der Animationsindustrie hier in Mexiko übernehmen. Ich bin sehr stolz darauf!

5. Auch wenn Sie den Film noch nicht gesehen haben, wie würden Sie die Unterschiede zwischen DIA DE MUERTOS und COCO beschreiben?

Vielleicht ist einer der Unterschiede in SALMAS GEHEIMNIS, dass wir neben den realen Gebäuden, die wir eingefügt haben, auch viele natürliche Landschaften eingebracht haben. Wir haben berühmte Agavenfelder aus Jalisco, der Tequila Hauptstadt. Wir haben andere bekannte Landschaften wie Xilitla in San Luis Potosí und Hierve el agua. Wir wollten die schönen Stellen von Mexiko zeigen, das echte Mexiko und nicht das, was man in jedem anderen Film über Mexiko sieht, wo die Häuser und die Stadt auseinanderfallen.

6. Was ist deiner Meinung nach das Zielgruppenalter für SALMAS GEHEIMNIS?

Wir hattenen immer das Gefühl, dass es ein Film für die ganze Familie ist, aber ich denke, dass die Altersgruppe von 6 bis 12 Jahren am meisten daran interessiert sein wird.

7. Wie war es als Ehepaar-Team mit Carlos als Produzent an seinem Film zu arbeiten?

Nach all den Jahren ist es ziemlich einfach, weil wir unsere eigenen Rollen haben in denen wir bleiben. Aber während des kreativen Prozesses, wenn sie das Skript schreiben, ist es der schwierigste Teil für mich, weil ich immer meine Ideen einbringen will, aber Carlos ist zuständig für diesen Bereich. Und Carlos ist auch Produzent und denkt die ganze Zeit wie ein Produzent, also teilen wir die Rolle. Ich bin immer so stolz auf ihn und genieße es mit ihm in einem Team zu arbeiten.



BIOGRAFIE DES REGISSEURS

Carlos Gutiérrez Medrano

Gründer und CEO von Metacube, einem VFX Unternehmen, das sich seit 2000 auf CG-Animation und Filmproduktion spezialisiert hat, und damit begann den Weg für die interaktive Medienindustrie zu ebnet. Das Unternehmen war das erste in Jalisco und Vorreiter für die Jungunternehmen, aus denen nun die Animationsbranche in Jalisco besteht. Er hat mit Produzenten wie Grant Curtis (Spider-Man), David Cunningham (The Seeker) und Roberto Gomez Fernandez (Sohn von Roberto Gomez Bolnanos „Chespirito“) zusammengearbeitet.

Er war Teil von CANIETI als National VP of Interactive Media (2008-2011) und fokussierte sich auf die Öffentlichkeitsarbeit und Entwicklung der Animationsindustrie, VFX und Multimedia.

Mit Unterstützung der Regierung von Jalisco und CANIETI rief er ein Trainingsprojekt, genannt Battalion 52 (co-produziert von IMCINE) ins Leben, bei dem über 150 Leute im Bereich Animation geschult wurden und sie erschufen 52 animierte Kurzfilme, die an das zweihundertjährige Bestehen der Unabhängigkeit erinnern sollen; der Kopf dieses Projekts war Carlos Gutierrez als Hauptproduzent.

Im Jahr 2010 gründete er mit anderen Animationsfirmen die National Association of Animation Producers, Visual Effects and Interactive Media, in der er auch derzeit die Position des Verbandspräsidenten bekleidet. Carlos Gutierrez war Executive Producer des Films „La Cuarta Compañía“ (zehnfacher Ariel-Award-Gewinner) bei dem Metacube den größten Teil des VFX -Films produzierte. Danach produzierte und führte er Regie bei drei animierten Features in Verantwortung von Metacube, das animierte Feature über Chapulin Colorado und eines als Realfilm plus eine Animationsserie für das Fernsehen. „Dia de Muertos“ ist sein erster Film als Regisseur. Er war

Executive Producer bei „Un Gallo con Muchos Huevos“ aus dem Jahr 2015.

- DIA DE MUERTOS Director, 2019
- CEO CIUDAD CREATIVA DIGITAL, 2015-2019
- Präsident JALISCO FILM ACADEMY, 2014-2016
- Präsident AMPAEM Mexican Association of Animation, Visual Fx and Video Games, 2012-2018
- VP Interactive Media CANIETI (MEXICAN CHAMBER HIGH TECH), 2008-2011

KOMMENTAR DES REGISSEURS Carlos Gutiérrez Medrano:

Wie jeder weiß, ist es keine Kleinigkeit einen Animationsfilm zu entwickeln. Und noch viel weniger in unserem Land. Die Arbeit, die man sehen wird, repräsentiert die Träume, die Leidenschaft und die Courage von mehr als 400 mexikanischen Künstlern, die an ihr Land glauben und niemals aufgeben. Das Unmögliche erreichend, wurde dieser Film nicht in Burbank, Culver City oder Vancouver gemacht. Wir können stolz sagen, dass er in Jalisco produziert wurde, mit mexikanischem Talent. Ich nutze diese Möglichkeit, um allen Animationsfirmen in Jalisco für all die Unterstützung und ihren Glauben an die Arbeit in Mexiko zu danken. Danke an Videocine, IMCINE, besonders an Marina Stavenhagen und Victor Ugalde, an State Council of science and technology, an Roberto Gómez Fernandez und an die über 400 mexikanischen Familien, die nie aufgehört haben an ihre Kinder, Ehemänner und Väter zu glauben. Die es unterstützt haben, wenn ihre Familienmitglieder spät nach Hause kamen. Meine allergrößte Anerkennung. Ich hoffe euch gefällt der Film und dass ich sie im Oktober in den Kinos wiedersehen werde, das würde uns sehr glücklich machen. Dankeschön.





BIOGRAFIE DER PRODUZENTIN

Estéfani Gaona Gochicoa

Estefani Gaona, Partnerin bei Metacube. Mit mehr als 15 Jahren Erfahrungen als Produzentin in mehreren audiovisuellen, kommerziellen und cinematographischen Projekten, wie den fiktionalen Independent-Kurzfilm "La Princesa y El Caracol" von Bernardo Rugama. Sie war die Herstellungsleiterin des „Batallón 52 Project“, bei dem 52 2D animierte Kurzfilme erstellt wurden, die an die zweihundertjährige Unabhängigkeit Mexikos erinnern sollen. Produzentin des 2D-Animationsfilms „Once Upon a Time in Transylvania“, derzeit noch in der Postproduktion und der CGI-Animations-Feature-Film „Dia de Muertos“, der bald in der ganzen Welt veröffentlicht wird. Sie hat zudem die TV-Serie „The Sugar Skulls“ von Discovery Kids für Latein Amerika erworben.

KOMMENTAR DER PRODUZENTIN Estéfani Gaona Gochicoa:

Ich möchte diese Worte der Seele des Dia de Muertos widmen, unserem großartigem Produktionsteam, die ihr Leben hinter sich ließen, um dieses Baby zur Welt zu bringen, ganz besonders möchte ich denen danken, die bis zum Ende da waren, um jedes kreative und technische Problem zu lösen. Vania Hernandez, die mich immer bei all meinen Verrücktheiten unterstützt hat, aber mir Bodenhaftung gegeben hat. Eduardo Aguirre, der immer das Herzstück für den Tag der Toten war und nie das Schiff verlassen hat. Danke an Los Ronin, Ricardo Niño und Mario Ruiz dafür, dass sie den kreativen Geist bis zum Ende erhalten haben. An Marián Valdivia für ihre wertvolle Unterstützung und Energie, wenn wir sie am meisten brauchten. Natürlich auch an Alexis Vázquez für die bedingungslose Standfestigkeit. An Hasiel Álvarez, denn selbst in der

Ferne hat er nie aufgehört um die Sache voran zu bringen und an Kaparasound dafür, dass sie den Tag der Toten klanglich zum Leben erweckt haben. Ich danke ebenfalls Videocine unendlich dafür, dass sie immer an uns geglaubt und uns bei dieser Odyssee unterstützt haben. Zum Schluss möchte ich meiner Familie danken für ihre bedingungslose Unterstützung und das immer wieder Aufstehen in den dunkelsten Momenten und meinem Ehemann und Regisseur dieses Films Carlos Gutiérrez dafür, dass er mir vertraut und mich in all meinen Entscheidungen unterstützt hat, diese große Herausforderung zu erfüllen; für das Kreieren dieser fantastischen Welt des Tag der Toten und für die Inspiration, die du uns gegeben hast, bin ich sehr stolz auf dich. Einen Film in Mexiko zu realisieren ist nicht einfach, aber einen Animationsfilm in unserem Land zu machen, ist beinahe unmöglich. Aus diesem Grund feiern wir heute das, was wir erreicht haben, trotz aller wirtschaftlichen Schwierigkeiten und der mangelnden Unterstützung der Kreativwirtschaft in unserem Land. Aber wir hoffen, dass dies ein Wendepunkt ist und dass uns die Öffentlichkeit auch dabei helfen wird, mit dem Tag der Toten Erfolg zu haben. Seine Erwähnung über die Social Media Kanäle und Mund-zu-Mund-Propaganda werden uns sehr helfen. Dieser Film ist mexikanisch und er wurde mit Liebe zu Mexiko und der Welt gemacht. Danke! Genießt den Film.





CREW

Artistic Direction: Ricardo Nino, Mario Ruiz, Rene Cordova

Creator / Director: Carlos E. Gutierrez Medrano

Producer: Estefani Gaona Gochicoa

Script: Juan Jose Medina, Pancho Rodriguez, Eduardo Ancer

Graphics: Ricardo Nino, Mario Ruiz, Rene Cordova.

Storyboard: Rafael Serrano, Alex Kong

Layout: Rafael Serrano, Alex Kong

Sets: Ricardo Nino, Mario Ruiz

Animation: Juan Jose Medina, Ricardo Torres

Lighting

Julio C. González Arce

Camera Carlos E. Gutiérrez M.

Music Juan Pablo Miramontes, Alejandro Romero

Sound Israel Bañuelos

Editing Carlos E. Gutierrez M., Juan José Medina, Yadin Salmerón

Post Production

Samuel Rosete, Omar Gutiérrez, Hasiel Álvarez

Kontakt



Kinostar Filmverleih GmbH

Olgastrasse 57A
70182 Stuttgart

Fon: 0711/2483790
Fax: 0711/24837979

www.kinostar.com
E-Mail: verleih@kinostar.com

Werbematerialien:

www.kinostar.com/filmverleih/salmas-geheimnis

salmas-geheimnis.kinostar.com

Bundesweite Pressebetreuung

Kinostar Filmverleih GmbH

Katja Kemmler – Presse - PR - Marketing
Olgastrasse 57A
70182 Stuttgart

Telefon: 0711/24 83 79 0
Fax: 0711 / 24 83 79 79

E-Mail: katja.kemmler@kinostar.com

Booking and Billing – Ansprechpartner für Kinobetriebe

Kinostar Filmverleih GmbH

Kristian Kossow – Filmdisposition
Olgastrasse 57A
70182 Stuttgart

Telefon: 0711/24 83 79 0
Fax: 0711 / 24 83 79 79

E-Mail: kristian.kossow@kinostar.com

Copyright für dieses Presseheft: Kinostar Filmverleih GmbH · Stand: Oktober 2019

Nachdruck für Presse- und PR-Zwecke die Herausbringung des Kinofilms „SALMAS GEHEIMNIS“ betreffend honorarfrei.
Beleg erbeten.

Sonstiger Nachdruck nur mit schriftlicher Genehmigung.

Alle Angaben ohne Gewähr.