

CCXP Worlds revoluciona eventos digitais e as produções virtuais em 113 países com mais de 250 lives simultâneas

Marcada pela diversidade, celebração da cultura pop contou com quadrinistas, artistas de Hollywood, dubladores, criadores de conteúdo, músicos e gamers. Edição de 2021 já está confirmada pela organização

São Paulo, 6 de dezembro de 2020: A CCXP ganhou o mundo. Considerado o maior festival de cultura pop do planeta desde 2018, o evento, que no ano passado recebeu mais de 280 mil pessoas na cidade de São Paulo, neste ano totalmente atípico e digital de 2020 atravessou oceanos e chegou em 113 países. Com o propósito de espalhar esperança e contar as principais novidades do mercado de entretenimento pelo mundo, a **CCXP Worlds: A Journey of Hope** atraiu atenção de 1,5 milhão de pessoas que navegaram pelos 12 mundos virtuais do festival. Foram mais de 150 horas de conteúdos programados em cinco palcos – Thunder Arena, Artists’ Valley, Creatos & Cosplay Universe, Oi Game Arena e Omelete Stage by Santander – e o público ainda foi brindado com até 250 lives diárias de quadrinistas que participavam das mesas virtuais e não abriram mão de interagir com os fãs. Em uma edição histórica marcada pela diversidade e o uso de tecnologia, a CCXP termina neste domingo, 6, mas quem adquiriu os pacotes Digital, Home e Epic Experience de ingressos ainda pode rever todo o conteúdo até o dia 13 de dezembro. Entre as novidades deste último dia, a organização já confirma próxima edição e anuncia as datas: de 2 a 5 de dezembro de 2021.

“Foi preciso muita coragem para, em um ano como 2020, colocar de pé um festival virtual do tamanho da CCXP Worlds. Com a nossa plataforma, mais uma vez mostramos que para nós a experiência do fã está sempre em primeiro lugar. Levamos nossa marca, o Brasil e todos os parceiros para o mundo. Foi um formato que deu muito certo e, muito provavelmente, estará nos nossos planos combinar o virtual com o presencial nas próximas edições”, adianta Pierre Mantovani, CEO da CCXP. Já para CMO de do festival, Roberto Fabri, a tecnologia desenvolvida para a CCXP Worlds foi um dos pontos altos desta edição. “Nosso principal objetivo era proporcionar ao fã uma experiência nova e divertida, que o mantivesse como protagonista do festival. Foram três meses de trabalho intenso, com grandes profissionais que deram seu melhor para criar os mundos mágicos da CCXP, onde não existe limite para o extraordinário. Não é exagero dizer que revolucionamos os eventos virtuais e a resposta do público não poderia ter sido melhor”, comemora.

Ao longo dos três dias de CCXP Worlds, a diversidade foi a grande marca do festival. Tanto em frente às câmeras, com apresentadores e convidados, quanto nas mesas do Artists’ Valley e nos temas dos painéis. Se o feminismo foi uma das grandes pautas desta edição, como público as mulheres também compareceram em peso e corresponderam a 45% dos cadastrados na plataforma, contra 55% dos homens, somando 1,5 milhão de pessoas navegando pela plataforma e com picos de 350 mil usuários simultâneos.

Nas redes sociais proprietárias, foram mais de mil conteúdos postados com um alcance de 52 milhões de pessoas. Mesmo sem os números totais consolidados – já que o conteúdo da plataforma permanece no ar até 13 de dezembro – é possível dizer que o maior alcance geral até o momento, incluindo as redes sociais, foi na China, onde a CCXP impactou 10 milhões de pessoas. Pelo quarto ano

consecutivo, a Oi patrocinou e conectou o festival com sua rede, suportada por uma infraestrutura de 31 km de fibra dedicada, tornando possível a conexão do mundo “real” com o virtual. O volume trafegado na rede da Oi durante a CCXP Worlds foi de mais de 7 TB (terabytes) em três dias de evento.

Conteúdos de destaque e artistas de peso

Com a retomada do mercado de entretenimento, a CCXP Worlds foi palco de anúncios dos principais estúdios do Brasil e do mundo. A lista de celebridades que passaram por esta edição inclui Penélope Cruz, Gal Gadot, Pedro Pascal, Jessica Chastain, Fan BingBing, Henry Golding, Milla Jovovich, J.K. Simmons, Lana Parrilla, Vince Vaughn, Kathryn Newton, Dafne Keen e Edgar Vivar, entre outros. Entre os diretores, o destaque foi a participação dos irmãos Joe e Anthony Russo, que lembraram os anos na franquia que arrecadou a maior bilheteria do cinema mundial, ‘ Vingadores: Ultimato’. Os fãs dos quadrinhos foram beneficiados com a edição virtual, que permitiu a participação de artistas muito requisitados pelos fãs, como o convidado de honra, Neil Gaiman, e grandes nomes como Art Spiegelman, Trina Robbins e Tom King. Ao todo, foram mais de mil convidados entre criadores de conteúdo, gamers, artistas dos quadrinhos, celebridades e profissionais do mercado que contribuíram para transformar a CCXP Worlds em uma verdadeira celebração da esperança e da cultura pop.

Último dia do Thunder Arena tem Warner Media e astros dos quadrinhos

O Thunder Arena mais uma vez promoveu conteúdos para todos os públicos. Os fãs de anime puderam acompanhar um papo com os dubladores de ‘My Hero Academia’, da Funimation. Na sequência, o clima esquentou com a diretora artística Amora Mautner e os atores Camila Queiroz e Romulo Estrela, que contaram sobre ‘Verdades Secretas 2’. A novela mostrará como estará a personagem Angel seis anos após o fim da primeira versão e promete surpreender.

Os astros dos quadrinhos também ganharam espaço na programação: Dave Gibbons, co-criador de Watchmen, surgiu ao palco para falar sobre sua trajetória, personagens e melhores momentos da carreira: “Quando você cria uma história original totalmente sozinho, dá um pouco de insegurança. Você não sabe se alguém vai gostar. Mas quando recebi um prêmio com uma dessas obras, 100% minha, foi uma alegria imensa”. Ele conta ainda que se surpreende com a fidelidade dos fãs ao longo dos 35 anos de carreira, pois achava que seria esquecido em meses. Em seguida, Marcelo Hessel conversou com Tom King, um dos principais roteiristas e quadrinistas da nova geração. O bate-papo foi descontraído e o autor brincou ao dizer que agradar os fãs é tão difícil quanto trabalhar na CIA – seu primeiro emprego antes de entrar no mundo das HQs.

Com um megapainel, a Warner Media preparou seis horas de conteúdos exclusivos, que foram conduzidos por Valentina Pulgarin e Marcos Mion. Nele, os espectadores puderam assistir ao trailer inédito de ‘Tom & Jerry – O Filme’ e ver a camisa que LeBron James, astro do basquete americano, usou para as gravações de ‘Space Jam 2: Um Novo Legado’, que chega aos cinemas em 2021. Depois, o Cartoon Network apresentou novidades sobre a quarta temporada de ‘Irmão do Jorel’ e levou Dan Harmon, criador de ‘Rick & Morty’, para falar com o público sobre o sucesso de sua animação presente em 200 territórios. O Cartoon também exibiu o primeiro episódio de ‘Primal’ e ‘Lazor Wulf’, novas animações de Genndy Tartakovsky e Henry Bonsu.

Entre outros conteúdos, os espectadores ainda puderam assistir ao trailer de ‘Duna’, uma aventura da Warner que estreia em 2021 e conta com a atriz norte-americana vencedora do Emmy, Zendaya, no elenco. Quem também participou do festival neste domingo foram os protagonistas de ‘His Dark Materials’, Amir Wilson e Dafne Keen, para falar sobre a segunda temporada da série da HBO. Depois, foi a vez de um dos momentos mais esperados da CCXP Worlds: Zendaya apareceu no palco para falar sobre o sucesso de ‘Euphoria’, série também assinada pela HBO, junto a Sam Levinson. Ao ser

perguntada sobre a dificuldade de gravar determinados momentos, Zandaya exaltou toda equipe: “O ambiente que construímos no set é muito importante para o andamento da série. Às vezes, quando estamos numa cena pesada, eu olho ao meu redor e vejo que não estou sozinha ali, estão todos comigo e isso faz total diferença”. Durante todo o painel, os fãs não pararam de exaltar a atriz no chat.

No início da noite, a DC chegou ao Thunder Arena para apresentar, primeiramente, duas novidades sobre o Batman. O público conheceu o novo jogo ‘Gotham Knights’ – que apesar de não contar com a presença do homem-morcego, possui todo seu esquadrão voltado para defender Gotham City – e o novo longa animado do super-herói: ‘Batman: Soul Of The Dragon’, que estará nos cinemas em janeiro de 2021. Na sequência Javicia Leslie mostrou os bastidores de um dia gravações como Batwoman. Logo após, aconteceu o painel “The Flash com atrizes”, em que Danielle Nicolet respondeu perguntas enviadas pelos fãs brasileiros.

O painel de ‘Esquadrão Suicida’ trouxe os atores do filme como Alice Braga, John Cena e Idris Elba, além do diretor James Gunn, para uma conversa descontraída sobre os bastidores do longa. O ponto alto da noite foi o painel de ‘Mulher-Maravilha 1984’, o mais esperado do dia pelos brasileiros. Para falar sobre um dos principais filmes da DC, a CCXP Worlds recebeu a diretora, Patty Jenkins, e os atores, Gal Gadot, Chris Pine, Pedro Pascal e Kristen Wiig. Durante a conversa, Gadot comentou sobre o roteiro e sobre o processo de gravação da obra: “A forma como Patty traçou toda a trama do filme é tão cativante e bonita que me apaixonei ainda mais. Foi um grande desafio gravar em oito meses ao redor do mundo, eu nunca havia feito nada parecido, mas o resultado foi compensador”. Em seguida, Marcelo Forlani entrevistou Pedro Pascal e, na sequência, foi exibido um clipe oficial que deixou os fãs ainda mais ansiosos para o lançamento do filme.

As atividades do Thunder Arena foram encerradas com uma grande queima de fogos virtual embalada pela música tema da CCXP, executada pela banda criada especialmente para esta edição e liderada pelo consagrado guitarrista Andreas Kisser.

Art Spiegelman é destaque no último dia do Artist’s Valley

Foram três dias com mais de 30 horas de conteúdo sobre o universo dos quadrinhos e três masterclasses, além de mais de 500 mesas nas quais o público teve a oportunidade de interagir com artistas e comprar artes originais. O grande destaque deste domingo foi a participação de Art Spiegelman. Vencedor de um Pulitzer, ferrenho crítico de Donald Trump, o autor de Maus – que está entre os quadrinhos mais importantes da cultura pop – Art Spiegelman falou no painel do Artists’ Valley e lembrou a polêmica de 2019 quando a Marvel pediu para que ele retirasse o termo ‘Caveira Laranja’ de uma publicação – na ocasião, ele havia feito uma referência ao bronzeado do então presidente norte-americano com o vilão do Capitão América, Caveira Vermelha. Dono de um trabalho de crítica a sistemas autoritários, Spiegelman contou por que não desenha Trump: “Não importa se você está dando a atenção positiva ou negativa, ele é um vampiro que se alimenta de qualquer tipo”.

Ao ser questionado sobre a importância da leitura de Maus na atual sociedade, Spiegelman foi direto e disse que nos Estados Unidos, as pessoas não leem e estão cada vez mais mal informadas: “Hoje em dia se lê apenas de pouquinho em pouquinho”. Para o artista, o extremismo do conservadorismo no Brasil e Estados Unidos fizeram a venda de Maus subir igualando números de quando foi lançado nos anos 80. Ele disse acreditar que sua obra se mantém atual e que ela alerta para os perigos de seguir líderes com discursos extremistas. “Graças a estas figuras, existe uma geração que se pergunta ‘o que diabos é um campo de concentração?’”.

Neste domingo, o coração da CCXP também contou com Fabien Toulmé, que revisitou seu contato com um refugiado e sua família na obra 'A Odisseia de Hakim' e lembrou sobre o trabalho 'Não era você que eu esperava', em que retrata o nascimento de sua segunda filha com Síndrome de Down. O artista, que transita entre o jornalismo e a biografia em suas HQs, prometeu que o próximo título será uma ficção e irá tratar as mudanças ao longo do tempo do relacionamento entre casais. Já a famosa roteirista norte-americana Gail Simone, conhecida por 'Batgirl', 'Red Sonya' e 'Aves de Rapina', relembrou sua longa história na indústria de quadrinhos e comentou sobre o aumento de mulheres na indústria nos últimos anos. "No passado não havia a participação de mulheres efetivamente em histórias. Elas não faziam parte. Elas não eram aventureiras e sim, vítimas de violência sexual, cortadas ou assaltadas. Sempre secundárias. Até que comecei a perguntar para os executivos: 'Por que vocês descartam 50% de faturamento ao decidir não investir em histórias diversas e voltadas ao público feminino?'" A criadora do blog feminista 'Woman in Refrigerators' disse que as páginas dos quadrinhos são ilimitadas, que mentes podem ser mudadas e ainda frisou: "Representation matters", em português, "representatividade importa".

Durante a tarde, um bate-papo bem humorado com o escritor americano Gerry Conway foi um dos mais comentados no chat do painel. Com apenas 17 anos, trabalhou com lendas como Stan Lee e Jack Kirby. Ele revelou que passou 20 anos sem frequentar convenções de quadrinhos após a publicação de 'A Noite em que Gwen Stacy Morreu', em 1973. A poderosa história do Homem-Aranha traz a morte da amada de Peter Parker, revelando a falha do herói e mexendo com os fãs. O artista, que em determinado momento deixou de ler as cartas recebidas na época, se defendeu: "E a ideia nem foi minha". Na sequência, Conway falou sobre sua manifestação contrária ao uso do símbolo do personagem Justiceiro em uniformes de policiais durante a repressão de protestos do 'Black Lives Matter'. "O símbolo do Justiceiro representa uma falha no sistema, algo falido e nunca foi criado para significar opressão. Acredito que o Justiceiro estaria do lado da população, contra os policiais e não a favor". Quando perguntado sobre como foi escrever um cross-over entre Marvel e DC, Conway disse que o difícil foi igualar o número de falas, quadrinhos e páginas para os dois heróis (Homem-Aranha e Superman). "Foi algo matemático", explicou ao lembrar que as editoras tinham visões diferentes sobre o projeto, porém, ele confessa que foi um projeto dos sonhos.

Final do Concurso Cosplay agita o palco Creators & Cosplay Universe

Nos três dias de CCXP Worlds, os Talks do Creators & Cosplay Universe contaram com a participação de grandes nomes da internet como Carol Moreira, Foquinha, Castanhari, Tchulim e Jeska, entre muitos outros, que mostraram pontos de vistas únicos sobre o mundo pop e da criação de conteúdo. Com conversas francas e orgânicas sobre maternidade, cultura geek, feminismo e vários outros assuntos pertinentes ao momento atual, houve uma grande receptividade do público, o apoio e o alcance das vozes. Ainda com a representatividade em pauta, o palco recebeu os criadores e idealizadores da PerifaCon, "a CCXP da periferia". No quadro, Andreza Delgado, Gabriely Oliveira, Igor Nogueira e Luize Tavares explicaram a relevância da cultura pop para a favela e a notoriedade que ganharam fazendo trabalhos em parceria com a Netflix.

O palco ainda contou com os criadores da série Miraculous, com destaque para o novo filme de Ladybug ambientado no Brasil, que estreia em 2022. Há dois anos eles vieram para CCXP e sentiram que a Marinette, personagem principal, deveria ver o carinho e amor dos fãs brasileiros. Durante o painel, Jeremy Zag, um dos criadores, falou sobre os próximos passos para a aventura: "Sempre foi um processo orgânico. As coisas ganham vida por conta própria. Nossa estratégia é não ter estratégia".

Fechando a noite no Creators & Cosplay Universe, o público conheceu o grande vencedor do Concurso Cosplay. Na disputa, que contou com nove cosplayers selecionados a partir de uma votação popular no site da CCXP, Ceslo Maker levou o título de master cosplay pelo personagem FI4k do game Borderlands 3, e também uma moto da Yamaha, edição especial do Pantera Negra, além de um par de ingressos Full Experience para a edição de 2021 do festival. Fernando Monezzi foi eleito o Best Costume por sua caracterização de El Professor (La Casa de Papel), ganhando um par de ingressos Epic Experience, enquanto a melhor performance foi a de Pry Felipe que, interpretando Merida, foi premiado um par de ingressos para os quatro dias da próxima edição do festival.

Informações	para	a	imprensa	-	Approach	Comunicação
ccxp@approach.com.br						
João	Ricardo	Barbedo	(Atendimento)	I	21	99992-0224
Jullia	Bustamante		(Atendimento)	I	21	99599-0015
Adriane	Constante		(Coordenadora)	I	21	99416-6512
Fabiana Guimarães (Diretora) 21 99476-4050						