



LatAm
cinema★com

SUPLEMENTO ESPECIAL, MAY 2025



IBER MEDIA NEXT 2.0

LA INNOVACIÓN
AL SERVICIO DE
LAS HISTORIAS



IBER MEDIA NEXT

ibermedianext.com

@ibermedianext @IbermediaNext @ibermedia-next

¿Qué es IBERMEDIA NEXT?

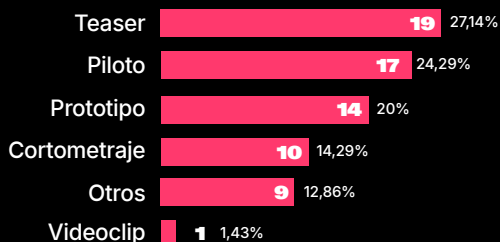
IBERMEDIA NEXT es una modalidad del Programa IBERMEDIA diseñada para impulsar la innovación y la colaboración en el sector estratégico de la animación Iberoamericana.

Las ayudas de IBERMEDIA NEXT, financiadas con Fondos Europeos NEXT GENERATION EU conectan a empresas y profesionales de la región Iberoamericana, impulsando el sector con ayudas de hasta 150.000 euros y un programa de personalizado de formación, promoción y acompañamiento.

Edición 2.0

70 proyectos recibidos en total

Segmentación por formato



Segmentación por modalidades

Modalidad A

Al menos una empresa independiente latinoamericana

51 72,86%

Modalidad B

Al menos dos o más profesionales latinoamericanos

11 15,71%

Modalidad C

Una empresa/persona LATAM con titularidad mayoritaria de IP

5 7,14%

Modalidad D

Otra empresa española, italiana o portuguesa

3 4,29%

Proyectos beneficiarios

desde España, Portugal e Italia, en codesarrollo con países de la región Latinoamericana.

12
proyectos
seleccionados



Portugal 2

España 12

Países involucrados en los proyectos seleccionados

Argentina	México
Bolivia	Perú
Brasil	República Dominicana
Colombia	Panamá
Cuba	Paraguay
Chile	
Ecuador	



IBERMEDIA NEXT PLAZA

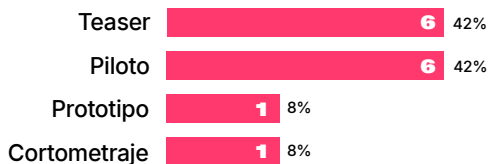
ibermedianextplaza.com

La plataforma de dinamización y matchmaking online **impulsa la colaboración entre empresas y profesionales** de los países miembros del Programa Ibermedia.

Fichas activas

556

Tipo de formato



Tecnologías empleadas

Tecnologías que impulsan el software de código abierto y la creación de nuevas herramientas:

- Código abierto
- Tecnologías disruptivas

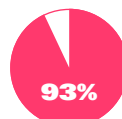
Tecnología de videojuegos, motores de render a tiempo real, IA generativa, LLM (Large Language Model), VR/AR/XR o fotogrametría, entre otras...

Igualdad de género

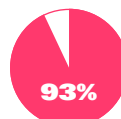
Las profesionales mujeres son **protagonistas** en unos proyectos de animación donde se aúnan las nuevas tecnologías con la conciencia social.



Directoras

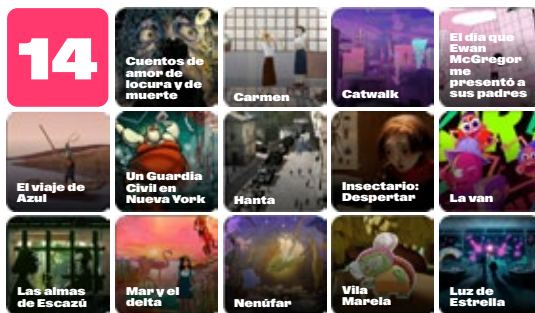


Guionistas



Directoras de animación

Proyectos seleccionados



Descubre el talento de Iberoamérica a través de esta convocatoria innovadora.
¡Todos los detalles en la web!

ibermedianext.com

PROMOVIDO POR



FINANCIADO POR



COLABORAN



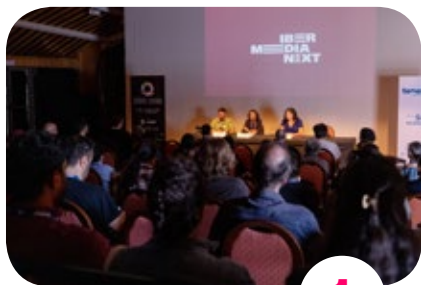
IBER 2.0 MEDIA NEXT LA INNOVACIÓN AL SERVICIO DE LAS HISTORIAS

Tras una exitosa primera convocatoria, la segunda edición de IBERMEDIA NEXT, lanzada a mediados del año pasado, quedó integrada por 14 trabajos codesarrollados por compañías de 14 países de la región que en este momento recorren sus respectivos itinerarios personalizados de formación. Financiado con los fondos europeos NextGenerationEU, este programa busca impulsar la innovación colectiva en la animación iberoamericana a través de la cooperación internacional. Por Marta García.

“El mundo se está transformando con una velocidad tremenda y necesitamos entender cómo adaptamos nuestros valores y renovamos nuestros puntos de vista. Puede ser que la tecnología pueda, por fin, ser una aliada de ese interés en humanizar la forma en que consumimos historias”, comenta Andrés Lieban a LatAm cinema. El productor y director brasileño integra el Comité de Valoración y Consultoría de la segunda convocatoria de IBERMEDIA NEXT, de la que destaca una tendencia hacia narrativas más intimistas que “exploran temas como la identidad en todas sus formas de manifestación, quizás más interesadas en entender nuestra naturaleza interior que en contar historias más distantes de la experiencia humana”. Su

compañera de jurado, la directora, productora, docente y programadora mexicana Lourdes Villagómez también se detiene en la fortaleza de las narrativas: “La convocatoria atrajo equipos con una mirada fresca y comprometida, con historias que abordan temas urgentes como la inclusión, el medio ambiente y la identidad, muchas veces desde un enfoque personal y profundamente humano”.

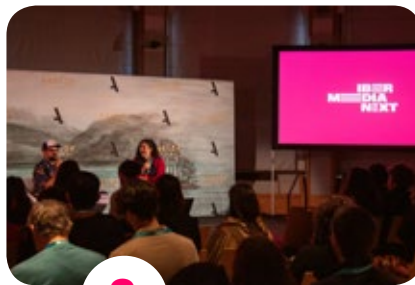
A pesar de tratarse de una convocatoria que hace foco en la innovación tecnológica, las historias emergen como uno de los rasgos más destacables de la selección, algo que ya había sucedido en la primera edición de esta línea de ayuda de IBERMEDIA. “La búsqueda de temas no normativos en



1

Premios Quirino

Balance de la primera convocatoria en los Premios Quirino (Tenerife, España). Mayo 2024



2

Premios Quirino

Representantes de los proyectos beneficiarios de la primera convocatoria en los Premios Quirino (Tenerife, España). Mayo 2024



Annecy

Conferencia IBERMEDIA NEXT en el Festival de Animación de Annecy (Annecy, Francia). Junio 2024

la cultura audiovisual de la animación es uno de los valores importantes que IBERMEDIA NEXT ha traído a la mesa. Independientemente de la búsqueda técnica de *pipelines* y métodos alternativos de producción, bien sea con *software* libre o con formas diferentes de plantear coproducciones, la temática prima en los proyectos seleccionados”, comenta el director de animación español Raúl García, integrante del Comité de la primera convocatoria de IBERMEDIA NEXT junto a la directora y productora argentina Rosario Carlino, que profundiza en esta idea: “Me sorprendió gratamente encontrar una gran diversidad de historias buscando dar voces a comunidades infrarrepresentadas, queriendo contar historias por fuera de la caja de los discursos narrativos hegemónicos, normalizantes, casi siempre liderados por la mirada masculina. Hubo muchos proyectos queriendo crear propiedad intelectual desde las voces de mujeres y disidencias. Hubo muchos proyectos arriesgados, provocadores, que parecían pensados libremente sin el miedo a no encajar, a no ser *apropiados*. Muchos proyectos con una mirada muy personal, autoral, muy conectada con identidades locales, con realidades sociales y con lo político desde el territorio”.

Lieban y Villagómez, junto a la argentina María Laura Ruggiero, el chileno Álvaro Ceppi y el espa-

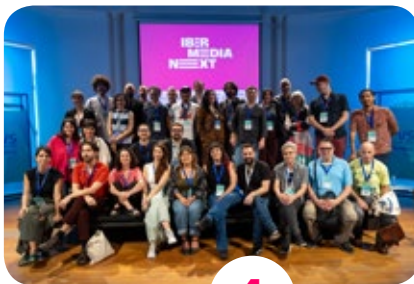
ñol Daniel Martínez Lara estuvieron a cargo de la selección 2024, integrada por 14 proyectos correalizados por estudios y profesionales de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, España, México, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal y República Dominicana. “Si bien en esta segunda convocatoria registramos un menor número de solicitudes, la calidad y solidez de los proyectos presentados demuestran el alto nivel de competitividad y la capacidad de innovación del sector”, apunta Víctor Herreruella, coordinador de la Unidad Técnica de IBERMEDIA, quien agrega que, para muchos de los proyectos seleccionados, ésta ha sido su primera experiencia de codesarrollo internacional.

EL VALOR DE LA COPRODUCCIÓN

En esta segunda convocatoria han aparecido también varias colaboraciones de productoras que se conocieron en el marco de la primera edición, en la que participaron con otros proyectos y alianzas. Esta línea de ayudas, extendida en el tiempo y con instancias presenciales, ha resultado ser también un caldo de cultivo para la coproducción a futuro. “La comunidad iberoamericana de la animación se ha ido consolidando a medida que se estrechaban los lazos de colaboración entre empresas que no se conocían y que a día de hoy tienen ya más de un proyecto en la mesa”, describe Ignasi

Pixelatl

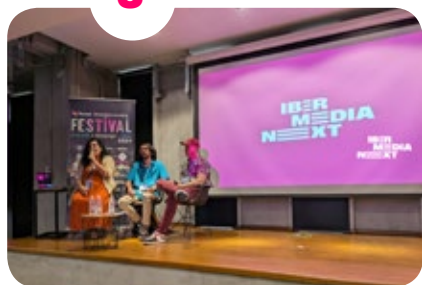
Presentación de los primeros resultados de la segunda convocatoria en Pixelatl (Guadalajara, México). Septiembre 2024



Next Lab Generation

Presentación de *case-study* (Madrid, España). Febrero 2025.

3



Ventana Sur

Foto de familia de seleccionados (1ª y 2ª convocatoria) en Ventana Sur (Montevideo, Uruguay). Diciembre 2024.

5





“Se puede hablar de una comunidad de animación iberoamericana que crece de manera coordinada a medida que comparte los resultados de sus procesos de investigación”

Ignasi Camós

Entrevista completa



Camós Victoria, director general del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales de España (ICAA), institución que impulsó IBERMEDIA NEXT bajo la dirección de Beatriz Navas.

Aliados en La Liga de la Animación, Premios Quirino, Animation! Ventana Sur y Pixelatl estuvieron en el génesis de IBERMEDIA NEXT. La nueva directora de los Premios Quirino Silvina Cornillón destaca el enfoque integral de las ayudas, que, según apunta, está transformando el panorama de la animación: “Allí radica su valor distintivo. Este enfoque no solo beneficia proyectos individuales, sino que fortalece el tejido industrial regional”. Junto a José Luis Farias -entonces director y actual productor ejecutivo de los Quirino- y el director de Pixelatl José Iñesta, Cornillón fue impulsora de esta iniciativa como coordinadora Animation! Ventana Sur. Iñesta también hace una valoración positiva del impacto de IBERMEDIA NEXT en la coproducción. “Esta iniciativa facilita el contacto entre estudios y artistas de diferentes países para desarrollar proyectos innovadores y generar productos que puedan ser de interés para algún canal o plataforma y trabajar juntos en su realización”.

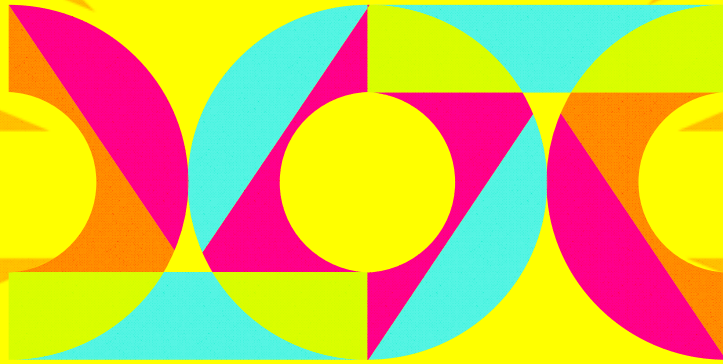
El director colombiano Diego Guzmán ha participado en las dos primeras ediciones de IBERMEDIA NEXT con diferentes alianzas: en 2023 con “Vigilados. La prisión de Koira” (Tourmalet Films, España / Apus Estudio, Perú / Pudoctopus Entertainment, Chile) y en 2024 con “Luz de Estrella” (USER T38, España / Apus Estudio, Perú / Hierro

Animación, Colombia). Consultado por LatAm cinema, Guzmán destaca, en el caso de la primera edición, el impulso que el programa les brindó para empezar a visualizar la propuesta narrativa y visual de un proyecto que venía en desarrollo desde hacía bastante tiempo, así como la oportunidad de potenciar su internacionalización.

La productora mexicana Magalí Rocha también tiene una doble experiencia de participación en el programa, en este caso con “El origen de la experiencia” (La Corriente del Golfo en coproducción con las españolas Cornelius y Hampa) y “El rastro de tu sangre en la nieve” (Cine Tornado en coproducción con Hampa), ambas seleccionadas en 2023. La productora afirma que el apoyo de IBERMEDIA NEXT fue el primer paso para pensar en clave de coproducción e ir tejiendo un proyecto en común: “Para la animación independiente en América Latina es muy complicado consolidar presupuestos únicamente con los fondos de nuestros países. Pensar en colectivo no sólo vuelve todo más realista a nivel financiero, sino que también enriquece muchísimo la parte creativa”.

Desde los jurados también se mencionan las ventajas de las colaboraciones internacionales: “Es destacable la mezcla única de aportes creativos de profesionales ibéricos y latinos que producen una estética narrativa y visual totalmente original, sobre todo en el uso de los colores”, señala Lieben, mientras que García afirma: “Las coproducciones entre Latinoamérica y los estudios

SPANISH



KALEIDOSCOPE

A Tapestry of
Unveiled Diversity

NEW SPANISH ANIMATION ANNECY 2025



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CULTURA



 @cineicaa  @cineICAA  @cine_icaa

españoles, italianos y portugueses han generado interesantes asociaciones ideológicas que posiblemente nunca se habrían incentivado”. Carlino se detiene en esta idea: “Estas alianzas indiscutiblemente derivan en más diversidad de voces, en más particularidad, en más unicidad. Las personas empiezan a conocerse trabajando en conjunto, algo que es clave antes de pensar en coproducciones más largas, como en el caso de series y películas”. Por su parte, José Luis Farias se refiere también a una nueva identidad iberoamericana: “Hay proyectos que han trabajado sobre temas muy de la región, pero dándole una visión nueva

y actualizada, no solamente en la parte tecnológica, sino también en la narrativa”.

Raciel del Toro, presidente del Programa IBERMEDIA y director general del Centro Costarricense de Producción Cinematográfica, también destaca el potencial de IBERMEDIA NEXT para fomentar la coproducción en la animación. “En nuestra región, la animación es un subsector que muchas veces empezó brindando servicios y ahora ha empezado a crear sus propiedades intelectuales. Hasta ahora no había un puente entre las personas que estaban produciendo animación, ni entre Europa y América Latina, ni dentro de la misma América Latina. En este marco, IBERMEDIA NEXT PLAZA se ha convertido en una plataforma de *networking* donde presentar proyectos y conocer gente”. La plataforma gratuita en línea de búsqueda de alianzas de IBERMEDIA NEXT cuenta con 556 usuarios de las dos primeras convocatorias, de los cuales el 57% son empresas y el 43% profesionales. “Las métricas de la aplicación resultan alentadoras, por lo que a medio plazo podría llegar a integrarse en las modalidades habituales del Programa IBERMEDIA”, comenta Herreruela.

Este impulso de la coproducción es uno de los objetivos de IBERMEDIA que, desde 1998, fomenta la cooperación iberoamericana en el ámbito audiovisual, una fórmula de trabajo muy extendida en la imagen real y escasa todavía en la animación. “Es clave impulsar la coproducción fuera del eje hegemónico para desarrollar y proteger los respectivos mercados”, concluye Lieban.

FORTALECER LA ETAPA EMBRIONARIA

Otra de las particularidades de IBERMEDIA NEXT es la financiación de los procesos de investigación, una etapa fundamental para fortalecer las IP que rara vez encuentra estímulos económicos y menos aun en formato de codesarrollo internacional. La mayor parte de los proyectos seleccionados en la convocatoria tendrán como resultado un prototipado, un *teaser*, un corto que pueda servir de piloto para un largometraje o incluso un piloto de serie. “Son productos que antes no se apoyaban de manera directa, pero son fundamentales para la animación digital”, subraya Del Toro. En la misma línea, Herreruela señala que el alto número



“La calidad y solidez de los proyectos presentados demuestran el alto nivel de competitividad y la capacidad de innovación del sector”.

Víctor Herreruela

Entrevista completa





“La convocatoria atrajo equipos con una mirada fresca y comprometida, con historias que abordan temas urgentes”

Lourdes Villagómez

de proyectos realizados con fines demostrativos “avala esta modalidad de impulso a la producción”.

Villagómez se refiere a este elemento del programa como “Un antes y un después en la animación iberoamericana. La fase de creación de *teasers* y prototipos es muchas veces la más difícil de financiar, pero es absolutamente crucial para probar ideas, definir el estilo visual y afianzar el equipo técnico y creativo”.

Pero, además, el programa no solo se propone financiar la coinvestigación y el codesarrollo, sino también compartir el conocimiento generado. De hecho, para los proyectos seleccionados, compartir la experiencia es una etapa más en sus esquemas de trabajo. “Todos los proyectos han

respondido de manera muy positiva y generosa a la hora de poner en común los procesos, avances o descubrimientos relacionados con herramientas concretas. Se puede hablar de una comunidad de animación iberoamericana que crece de manera coordinada a medida que comparte los resultados de sus procesos de investigación”, afirma Camós.

FORMACIÓN: ELIGE TU PROPIA AVENTURA

La propuesta formativa de las ayudas es uno de los elementos más celebrados por los proyectos seleccionados. “El Programa IBERMEDIA siempre ha dedicado una atención especial a la formación y capacitación de los profesionales del audiovisual iberoamericano y, en los últimos cinco años, a raíz de la pandemia, este esfuerzo se ha intensificado incluso más. Esta forma de apoyo indirecto a través de capacitaciones personalizadas es un paso más en esa dirección”, destaca Herreruela. Durante año y medio, cada equipo es acompañado en un



“Es clave impulsar la coproducción fuera del eje hegemónico para desarrollar y proteger los respectivos mercados”

Andrés Lieban



“El enfoque integral de las ayudas no solo beneficia proyectos individuales, sino que fortalece el tejido industrial regional”

Silvina Cornillón

itinerario formativo y promocional personalizado de siete capacitaciones. Por un lado, reciben asesorías generales y, por otro, tienen mentorías individuales en base a las necesidades identificadas por cada proyecto. “Estas asesorías fueron un sueño. Pudimos elegir a las personas que queríamos que nos dieran consejos y nos guiaran”, cuenta Rocha. Su colega, el colombiano Guzmán, destaca la relevancia del método: “Dado que estamos trabajando en desarrollo y preproducción, es crucial identificar y señalar cualquier falencia en las primeras etapas. Detectar estas debilidades en fases tempranas es mucho más beneficioso que hacerlo cuando el proyecto ya está más avanzado”.

Sobre las áreas más demandadas en los itinerarios formativos, Farias comenta: “Se aglutinan principalmente en la parte de innovación, de cómo apli-

car nuevas tecnologías o tecnologías disruptivas a estos proyectos. También es bastante llamativa la solicitud de apoyo tanto en la parte de la escritura de guion como en el concepto. Esto nos reconforta mucho, ver que se da mucha importancia a lo que se cuenta, no solamente al vehículo con el que se cuenta”, concluye.

Otro de los ámbitos formativos más demandados ha sido el legal, tanto en lo relativo a contratos como a coproducciones. “Aunque creíamos que el sector estaba más avanzado y tenía más bagaje, nos hemos dado cuenta de que es una de las consultorías que suscitan más interés”, destaca Farias. De hecho, tal y como comparte Herrerueta, es una de las formaciones mejor valoradas en los cuestionarios de autoevaluación, junto con las de guion. Se trata de un hallazgo

“Hay proyectos que han trabajado sobre temas de la región pero dándole una visión nueva y actualizada, tanto en la parte tecnológica como en la narrativa”

José Luis Farias.

Entrevista completa





¿BUSCAS EL LUGAR IDEAL
PARA DAR VIDA A TU PROYECTO
DE ANIMACIÓN?

- **HASTA 54%
INCENTIVOS FISCALES**
- **ESTUDIOS Y TALENTO LOCAL**
- 4% impuesto de sociedades para nuevas empresas
- Apoyo institucional



“Me sorprendió gratamente encontrar una gran diversidad de historias buscando dar voces a comunidades infrarrepresentadas”

Rosario Carlino

que quizá podría replicarse en otras líneas de ayudas a la coproducción en la región.

En la parte tecnológica, el productor ejecutivo de los Premios Quirino comenta que “ha sido una sorpresa ver cómo hay muchos proyectos

que vienen con un recorrido muy importante y cuyos resultados finales son muchas veces extrapolables al resto del sector”. En este ámbito, se han dado solicitudes muy diversas en las mentorías personalizadas: “Hay proyectos que han aplicado más por la parte de inteligencia artificial, otros más por la parte de *software* libre, y se ve también una tendencia a utilizar herramientas de tecnología UR (Uniform Resource) para la animación y los motores de *render* de videojuegos”.

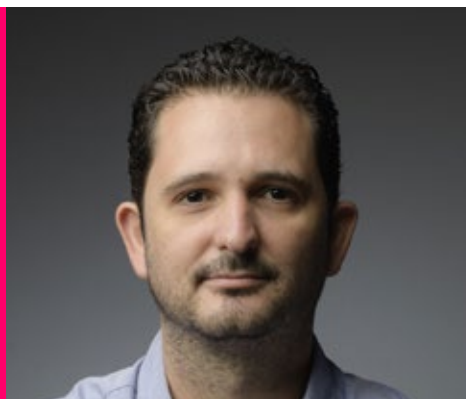
UN FUTURO TODAVÍA INCIERTO

IBERMEDIA NEXT tiene su primera fecha límite en 2025, año en que se terminan los fondos NextGenerationEU que la Unión Europea implementó tras la pandemia de Covid-19 y el ICAA compartió con sus socios iberoamericanos. Este año se ha lanzado la tercera convocatoria, que se desarrollará hasta 2026. Mientras tanto, continúa el programa de formación y acompañamiento de la segunda convocatoria y en junio se presentarán los proyectos de la primera en el Festival de Animación de Annecy.

Con unos procesos tan celebrados, cabe preguntarse por el futuro: “Tenemos que ser capaces de medir con exactitud el impacto real que ha tenido en el sector y analizar el grado de consecución de los objetivos que nos planteamos. Será entonces cuando podamos iniciar una reflexión fundamentada que nos permita estudiar diferentes vías para el lanzamiento de nuevas convocatorias”, comenta Herreruella. Después del diagnóstico, la incertidumbre estará en la financiación. Del Toro comenta que “habrá que

“IBERMEDIA NEXT PLAZA se ha convertido en una plataforma de networking donde presentar proyectos y conocer gente”

Raciel del Toro



reevaluar, según los resultados, si se logra algún otro actor o financiador que pueda continuar con el programa, o si se incluye de manera orgánica en el Programa IBERMEDIA”. Camós se muestra positivo en este sentido: “Todo dependerá de la voluntad de los países del Programa IBERMEDIA y de encontrar fórmulas financieras que la hagan posible. Es pronto todavía para saber nada, pero desde el ICAA intentaremos seguir apoyando esta línea de ayuda”.

No obstante, y más allá de su propia continuidad, la metodología de IBERMEDIA NEXT podría llegar a replicarse en otras ayudas. “Desde la primera edición se planteó como un proyecto piloto en el que no sólo los proyectos adquirieran aprendizaje, sino también las instituciones que lo promueven. El conocimiento que quedará es cómo crear una ayuda también desde la innovación para hacer que las propiedades intelectuales sean más sólidas”, apunta Farias. Por su parte, la directora de los Premios Quirino destaca el potencial que pueden tener también este tipo de ayudas en el ámbito estatal: “Replicar este modelo a nivel estatal generaría un efecto multiplicador, creando una red de programas complementarios que impulsarían decisivamente la industria de la animación iberoamericana”.



“La búsqueda de temas no normativos en la cultura audiovisual de la animación es uno de los valores importantes que IBERMEDIA NEXT ha traído a la mesa”

Raúl García



LatAm cinema es una plataforma de información especializada en la industria cinematográfica latinoamericana. Dirigida a profesionales y al público en general, nuestro sitio web, boletines, revistas electrónicas y redes sociales proporcionan información relevante y oportuna para descubrir, promover y financiar nuevos proyectos y negocios en el sector.

Creado en 2007 y con sede en Montevideo, nuestro equipo de colaboradores está integrado por periodistas conocedores de la industria basados en diferentes países de la región.

www.latamcinema.com



Suscríbete a nuestro newsletter semanal en www.latamcinema.com/suscribase

LatAm cinema e-magazine.
SUPLEMENTO ESPECIAL IBERMEDIA NEXT
Mayo de 2025

Los contenidos de esta publicación han sido producidos en forma independiente por LatAm cinema con la colaboración del Programa IBERMEDIA y el ICAA.

Editor: Gerardo Michelin (gerardo@latamcinema.com)
Redacción: Marta García.
Edición de textos y corrección de estilo: Mariana Mendizábal.
Traducción al portugués: Joseph Specker Nys.
Diseño: venado - www.venadoweb.com

Agradecimientos: Jara Ayucar, Lucía Carmona Castro y Claudia Jara Rodríguez.

ROMPIENDO EL TECHO DE CRISTAL

La participación de mujeres en roles de liderazgo en la segunda edición fue alta y mayor que en la primera, lo que reafirma la necesidad de las medidas afirmativas implementadas desde el inicio. La mitad de los proyectos seleccionados en la segunda edición están dirigidos por mujeres, incluyendo dos en codirección, mientras que en el rol de guionistas la representación femenina aumenta al 93%, frente al 50% de la primera edición. El mismo porcentaje de mujeres ocupará el cargo de dirección de arte, muy por encima del 75% de la primera convocatoria.

Las bases de IBERMEDIA NEXT otorgan puntuación extra a las postulaciones con mujeres al frente de la dirección, el guion, la dirección de animación y la dirección

de arte. Según datos del Libro Blanco de la animación iberoamericana editado por los Premios Quirino en 2022, solo el 22% de los proyectos que se presentaron a estos galardones entre 2017 y 2020 tuvieron jefaturas de equipo paritarias. Villagómez, evaluadora de los proyectos en la segunda convocatoria, hace foco en la importancia de continuar fomentando estas medidas: “Es notable la creciente presencia de mujeres en roles clave como la producción, la dirección de arte, el guion o la dirección de animación, lo que demuestra un avance en la construcción de una industria más equitativa y plural. Sin embargo, sigue siendo evidente la disparidad de género en los roles de liderazgo, especialmente en la dirección y supervisión técnica, donde aún predominan los hombres”.

APUESTAS TECNOLÓGICAS

La exploración tecnológica es diversa entre los proyectos seleccionados. “Dada la propia naturaleza de la ayuda, es en el aspecto técnico donde encontramos una mayor variedad de propuestas, que van desde la animación 2D, 3D y VR a la aplicación de técnicas mixtas y la adaptación innovadora de técnicas de siempre como el *stop motion*”, identifica Herreruella. Al igual que en la primera edición, el uso de herramientas de código abierto, como Blender o

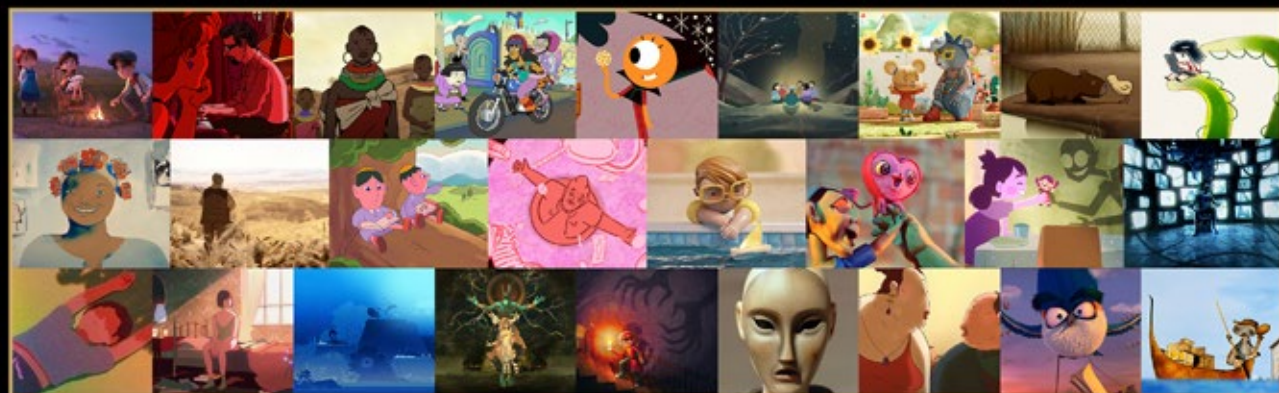
Grease Pencil, es una de las tendencias identificadas en la segunda edición, especialmente para agilizar los procesos de producción. En relación a la IA, si bien algunos de los proyectos la incluyen, su uso está enfocado en simplificar procesos, algo que destaca Camós: “No se está experimentando con la IA en la parte más creativa de los proyectos, sigue viéndose como una herramienta de apoyo para simplificar procesos, no se ha utilizado IA generativa”.



Prémios Quirino
de Animação
Ibero-Americana

Premios Quirino
de la Animación
Iberoamericana

8ª edición, del 8 al 10 de mayo de 2025
San Cristóbal de La Laguna, Tenerife



Gala de entrega de premios 10 de mayo
Gala de entrega de prémios 10 de maio

YouTube LIVE

 263
obras inscritas

 17
países participantes

 54
horas de animación

[Patrocinadores principales]

[Patrocinadores oro]



tenerife!
film commission



Islas Canarias
LATITUD DE VIDA

[Patrocinadores plata]



Animation
from SPAIN



proexca



[Instituciones colaboradoras]

[Colaboradores]



IBER MEDIA NEXT^{2.0}

LA SEGUNDA GENERACIÓN
EN CARTAS COLECCIONABLES



CALM (Cuentos de Amor, de Locura y de Muerte)

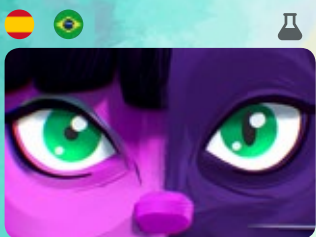
Formato: Cortometraje y RV

Dirección: María Ruisánchez,
Álvaro León

Productora: La Mola Studio

Ojo Raro / Sísmica Studio

Técnica: 2D, 3D, stop motion, VR



CATWALK

Formato: Piloto de miniserie

Dirección: Lidia Luna, Toni Mortero,
Omayra González

Productora: La Chula Films

Hilda Motion

Técnica: 2D, 3D, VR



EL DÍA QUE EWAN MCGREGOR ME PRESENTÓ A SUS PADRES

Formato: Teaser de largometraje

Dirección: Marta Puig "Lyona"

Productora: Mr. Miyagi Films

Copa Studio / Sardinha em Lata

Técnica: 2D



EL VIAJE DE AZUL

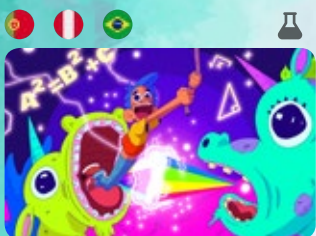
Formato: Cortometraje / Teaser de largometraje

Dirección: Aline Romero

Productora: Mansalva Films

Polar Studio

Técnica: stop motion, 3D



LA VAN

Formato: Piloto de serie

Dirección: Alessio del Pozo
Temoche

Productora: Apus Estudio /
Sardinha em Lata / Chatrone

Técnica: 2D, cut-out, 3D



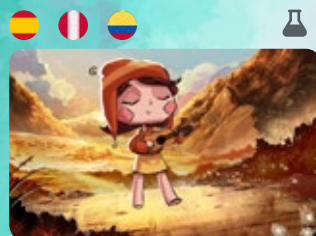
LAS ALMAS DE ESCAZÚ

Formato: Piloto de serie documental

Dirección: Nicholas Hooper H.

Productora: CUBHO Audiovisual
Polygonal Factory / Forward Films
Leste

Técnica: 3D



LUZ DE ESTRELLA

Formato: Cortometraje piloto de serie

Dirección: Julinho Espinoza,
Diego Guzmán

Productora: USER T38 / Apus
Estudio / Hierro Animación

Técnica: 2D

Familiar

Preescolar
Infantil

Joven

Joven adulto
Adulto

Cortometraje

Largometraje

RV

Serie
Miniserie



Piloto, teaser, secuencia o prototipo.



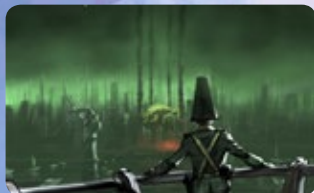
CARMEN

Formato: Cortometraje

Dirección: Cecilia Pugliesi

Productora: [Tinglado Film](#) /
Rodrigo Jesús Sevilla

Técnica: 2D, 3D



UN GUARDIA CIVIL EN NUEVA YORK

Formato: Cortometraje / Teaser de
largometraje

Dirección: Aitor Herrero

Productora: [Sultana Films](#) / [Aupa
Studio](#) / [Kraneo Estudio](#) / [Planet 141
ArtStep Studio](#)

Técnica: 2D, 3D, stop motion, puppets



HANTA

Formato: Secuencia de largometraje

Dirección: Emilio Ramos

Productora: [Fedora Productions](#)
[Tourmalet Films](#) / [Casadelou
Osa Estudio](#)

Técnica: 2D, 3D, stop motion



INSECTARIO DESPERTAR

Formato: Teaser de largometraje

Dirección: Sofía Carrillo

Productora: [Pimienta Films](#)
[Inicia Films](#)

Técnica: Stop motion



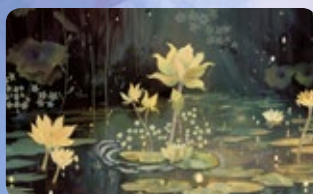
MAR Y EL DELTA

Formato: Prototipo de largometraje

Dirección: Alba Sotorra

Productora: [Alba Sotorra](#) / [Pájaro](#) /
[Bombillo Amarillo](#) / [Artichoke](#)

Técnica: 3D



NENÚFAR

Formato: Prototipo tecnológico para
cortometraje

Dirección: Ana Ramírez González

Productora: [Hampa Studio](#) / Ana
Ramírez González

Técnica: 3D



VILA MARELA

Formato: Piloto de serie

Dirección: Michele Massagli

Productora: [Combo Studios](#)
[Fly Moustache](#) / [Maneki Studio](#)

Técnica: 2D-3D

 Pixelatl GUADALAJARA

FESTIVAL

animación – videojuegos – cómic

MERCADO / PROYECCIONES / FORMACIÓN

VEN A CONOCER
LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL
DE AMÉRICA LATINA



9 AL 13
DE SEPTIEMBRE
2025

ELFESTIVAL.MX



PROYECTO A PROYECTO

Catorce proyectos codesarrollados por estudios y profesionales de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, España, México, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal y República Dominicana integran la segunda edición de IBERMEDIA NEXT, que incluye tanto trabajos de cineastas reconocidos como primeras películas de directores noveles. Con un marcado protagonismo femenino en los equipos de dirección y en las historias, los proyectos combinan innovación tecnológica aplicada a los procesos de producción con nuevas narrativas ante las preocupaciones de la sociedad contemporánea.

Teasers de largometrajes, pilotos de series, cortos y prototipos tecnológicos orientados, en su mayoría, a público joven y adulto son los formatos de esta nueva convocatoria de IBERMEDIA NEXT, línea de ayuda que fomenta el codesarrollo de procesos innovadores en la animación entre empresas y personas de la región iberoamericana. Concretamente, los proyectos buscarán optimizar sus procesos a través del uso generalizado de software de código abierto, así como de los motores de renderización a tiempo real empleados en los videojuegos, con aplicaciones disruptivas de la inteligencia artificial. La intención de los equipos es compartir los resultados e investigaciones con la comunidad para su uso libre.

Nueve de los 14 trabajos integran en su esquema de coproducción al menos tres países. Con seis proyectos, México es el país latinoamericano con mayor representación, igual que en la primera edición, seguido de Brasil con cinco. Argentina y Colombia participan en tres cada uno, y Chile y Perú en dos.

La selección incluye varias compañías jóvenes y otras que ya son referentes de la animación regional como las brasileñas Copa y Chatrone, las mexicanas Fedora, Kraneo, Sísmica y Polar Studio, la peruana Apus Estudio, las colombianas Hierro Animación, Planet 141 y Bombillo Amarillo, la chilena Pájaro Estudio y las argentinas Ojo Raro y Osa Estudio. Entre las productoras europeas más reconocidas destacan las españolas Hampa, Aupa Studio, La Mola y Sultana Films, además de la portuguesa Sardinha em Lata. Pero también hay productoras españolas que comienzan a explorar la animación tras un sólido recorrido en cine autoral de imagen real, como Mr Miyagi Films, Alba Sotorra, Tinglado Film, Inicia Films y Tourmalet Films. Varios de los estudios ya participaron en la primera convocatoria e incluso, en algunos casos, fue a través de esa experiencia que conocieron a sus nuevos aliados. **Por M.G.**

ANNECY 2025

FESTIVAL

INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION



8 - 14 JUNE

WWW.ANNECYFESTIVAL.COM



france.tv

le film français

PREMIERE

VARIETY

Konbini



Institut Cinéma
Centre Culturel Français Paris



ANNECY

Grand Annecy

haute
savoie
le Département

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

Ministère de la Culture



PROCIREP
Société des Producteurs
Indépendants de la Région de la Vallée

CP
la copie privée

Romain Dufrenoy

LA NUEVA COSECHA

La selección incluye el debut en largo de la referente del stop motion mexicano Sofía Carrillo, “Insectario despertar”, filme fantástico basado en el universo estético del corto de la directora, “Cerulia”. También tiene coproducción mexicana el primer largometraje de Emilio Ramos, “Hanta”, un proyecto de larga data que aborda la importancia de la libertad en un mundo totalitario. La directora y productora con trayectoria internacional Alba Sotorra sorprende con su salto a la animación, “Mar y el Delta”, un largometraje ecologista que explora los límites entre la tecnología y lo humano.

El anglo-chileno Nicholas Hooper H. también ahonda en la urgencia ambiental con “Las almas de Escazú”, serie documental 3D que pone el foco en las sospechosas muertes de activistas en América Latina, mientras que la artista mexicana Aline Romero propone una historia familiar sobre las migraciones climáticas en “El viaje de Azul”, que será su debut en largo. La animadora e ilustradora mexicana radicada en Estados Unidos Ana Ramírez González también explora la migración desde una perspectiva simbólica y poética en “Nenúfar”, un prototipo que servirá como desarrollo tecnológico para su primer corto. La argentina afincada en Francia Cecilia Puglesi se basa en su historia familiar para desarrollar “Carmen”, corto sobre violencia machista que será el primero en solitario de la directora.



Por su parte, la reconocida artista catalana Lyona prepara “El día que Ewan McGregor me presentó a sus padres”, su ópera prima, en la que abordará la maternidad a los 40 con una fuerte propuesta musical. La propuesta sonora también será clave en “Un guardia civil en Nueva York”, debut en largo del artista vasco Aitor Herrero, que ofrece una reinterpretación surrealista y simbólica de la obra de Lorca. De otro clásico de la literatura parte “CALM, Cuentos de Amor, de locura y de muerte”, homenaje al reconocido escritor uruguayo Horacio Quiroga dirigido por la dupla hispano-venezolana formada por María Ruisánchez y Álvaro León, cuyo proyecto tiene doble formato: corto y video-libro-inmersivo.

Un joven equipo integrado por Lidia Luna, Toni Mortero y Omayra González presenta “Catwalk”, proyecto de miniserie sobre la búsqueda de la libertad que ha generado una gran expectativa en el sector desde su presentación en Next Lab Generation 2024. La brasileña Michele Massagli (“O menino maluquinho”) busca estimular la curiosidad infantil con “Vila Marela”, comedia educativa protagonizada por objetos olvidados que promueven el intercambio intergeneracional. El peruano Julinho Espinoza se alía con el colombiano Diego Guzmán para crear “Luz de Estrella”, un corto piloto de serie que pondrá en valor la diversidad en las infancias a partir de una experiencia autobiográfica. También inspirado en la infancia, Alessio del Pozo desarrolla “La van”, piloto de serie de aventuras sobre el miedo a crecer ambientado en un autobús escolar.



CALM

(CUENTOS DE AMOR, DE LOCURA Y DE MUERTE)

DIRECCIÓN: MARÍA RUISÁNCHEZ Y ÁLVARO LEÓN.
LA MOLA STUDIO, ESPAÑA / OJO RARO, ARGENTINA / SÍSMICA STUDIO, MÉXICO.
CORTO DE ANIMACIÓN Y EXPERIENCIA VR.
PÚBLICO JOVEN Y ADULTO (+16).

María Ruisánchez y Álvaro León (La Mola Studio) dirigen y producen este proyecto con el que buscan homenajear una de las principales obras literarias del terror latinoamericano: "Cuentos de amor, de locura y de muerte" del escritor uruguayo Horacio Quiroga. La obra se plantea como un díptico de cortometraje de animación mixta y experiencia de realidad virtual que propone un nuevo formato narrativo: el video-libro-inmersivo.

La dupla repite en IBERMEDIA NEXT tras ser seleccionada en la primera convocatoria con la serie satírica "Pink Noise", en la que también compartían créditos de dirección y producción. Fue justamente en aquella convocatoria donde conocieron a sus socios en este nuevo proyecto: Ojo Raro de Argentina y Sísmica Studio de México. El estudio argentino tiene una larga trayectoria en la animación autoral y fantástica, con premiadísimas obras como "El empleo", "Padre" y "Carne de Dios", mientras que el mexicano se ha especializado en VFX, animación y CGI, y ha trabajado en publicidad, series y películas para Disney, Netflix, Amazon y Warner.

"CALM" promete una nueva interpretación del universo *quiroguiano* a través de una riqueza visual construida con 2D, 3D y *stop motion* combinadas con impresión 3D, corte CNC y corte láser en colaboración con el Laboratorio de Fabricación Digital de la Universidad Francisco de Vitoria. La obra también utilizará inteligencia artificial para la experimentación en *concept art*, y combinará animación y VR para desarrollar el video-libro-inmersivo.

SINOPSIS "CALM" retrata los últimos instantes de vida de Horacio Quiroga tras ingerir cianuro. En su viaje entre la vida y la muerte, su mente lo transporta a los escenarios de sus cuentos más icónicos, donde se enfrenta a sus propios demonios y personajes. La selva, sus obsesiones y sus miedos lo envuelven en un delirio final, mientras la realidad y la fantasía se funden en un homenaje visual y literario a su obra.

"'Cuentos de Amor de Locura y de Muerte' es la piedra angular del terror latinoamericano. Ahora nos gustaría abordarla desde una perspectiva de género e inclusión social, una adaptación visual en formato cortometraje que acerque aun más los cuentos de Quiroga a nuestro contexto, abordando temas actuales como los roles familiares y sociales, la violencia de género, la salud mental o la eutanasia. Una potente propuesta visual que hibrida las incipientes técnicas cinematográficas de la época de Quiroga con la variedad de estilos artísticos latinoamericanos actuales y las posibilidades casi infinitas de las nuevas tecnologías", María Ruisánchez y Álvaro León.

FORTALEZAS *"La vida y obra del autor, incrementar el interés en conocer más de su trabajo, aunado a la propuesta visual de los diferentes equipos, así como indagar en el tema de la eutanasia desde una historia real",* Asdrúbal Rivera y Paula Quintanar (Sísmica).

DESAFÍOS *"Uno de los desafíos principales es traducir la atmósfera y el universo interno de Horacio Quiroga sin perder la fuerza de su escritura y, a la vez, adaptándolo a una narrativa audiovisual. Otro punto clave es lograr que las tres técnicas de animación que se utilizarán convivan con cohesión estética, sumando a esto el desarrollo de una pieza VR que complejiza y da más espesor dramático al cortometraje. Coordinar equipos en tres países implica el desafío de integrar visiones artísticas y procesos técnicos de manera armoniosa. Para ello, implementaremos herramientas digitales de gestión y software de producción que optimicen la comunicación y la validación de cada etapa del proyecto",* Patricio Plaza, Paula Boffo, Gervasio Canda y Romina Savary (Ojo Raro).



CARMEN

DIRECCIÓN: CECILIA PUGLESI.
TINGLADO FILM, ESPAÑA / RODRIGO JESÚS SEVILLA, ARGENTINA.
CORTOMETRAJE.
PÚBLICO JOVEN Y ADULTO.

La directora argentina Cecilia Puglesi recurre a su historia familiar para realizar este corto 2D con integración 3D sobre un tema contemporáneo y universal: el feminicidio. La directora, afincada en París, tiene amplia experiencia en la industria de la animación tras haber trabajado en producciones de Blue Sky Studios ("Peanuts", "Ice Age V", "Spies in Disguise", "Nimona"), Buck, Cartoon Saloon ("My Father's Dragon"), Lightbox Animation ("Tadeo Jones 4"); así como en los cortos "La noria" de Carlos Baena y "Kafka's Doll" de Bruno Simões. "Shift", su corto de graduación codirigido junto a Yijun Liu, fue seleccionado en Annecy, Annie Awards, SIGGRAPH Asia; y premiado en View Fest, Animayo y Málaga, entre otros certámenes.

En etapa de preproducción, "Carmen" es una coproducción hispano-argentina producida por TINGLADO FILM. Tras una larga trayectoria en el cine de lo real y con experiencia en la coproducción con América Latina, el estudio canario se ha lanzado recientemente a la animación con el premiado largometraje documental "Mariposas negras" de David Baute, que estará al frente de la producción del corto. El equipo de "Carmen" está integrado además por Memé Candia como directora de animación, María Pulido en la supervisión de arte, Patricia Díaz como diseñadora de fondos, Magda Richiusa como supervisora de clean up, Elsa Hernández como productora ejecutiva y Puglesi en el guion y la dirección de arte, además de la dirección.

Tras la experiencia con "Mariposas negras", desarrollado íntegramente en Blender, el corto será realizado con este *software* de código abierto (Grease Pencil) e integrado con 3D utilizando el motor de videojuegos de código abierto argentino Godot. El equipo prevé realizar la animación, el trabajo de postproducción y el sonido en España a lo largo de 2025.

SINOPSIS Nueve meses después de convertirse en una de las pocas mujeres en graduarse de contadora en Argentina, Carmen es asesinada. Basada en hechos reales, la historia cuenta lo que ocurrió durante esos meses de 1935, siguiendo la correspondencia entre su protagonista y un pretendiente no correspondido.

"Si el mundo fuese otro, quizás esta historia ocurrida hace 90 años sería anecdótica hoy. Pero al abrir el periódico día sí, día no, esta misma historia se repite con una similaridad inquietante. Cambia el escenario físico, pero el escenario social que la avala y la niega, como si fuese una expresión de violencia sin especificidad alguna, es el mismo, y sus actores también. Es, por lo tanto, una historia urgente. La animación, con su intrínseca amabilidad fruto de la plasticidad de la técnica, permite hablar de los temas más terribles sin que el público se cierre al mensaje", Cecilia Puglesi.

FORTALEZAS *"La solidez de la historia gracias a su fuente documental: escribí el guion a partir de la historia real del asesinato de Carmen, mi tía abuela, basándome en las cartas conservadas por mi familia y enviadas entre el asesino y la víctima, en los recuerdos de mi propia familia y en el artículo de prensa sobre el crimen. También el desarrollo visual y el tratamiento del color que acompañan la cronología y al espectador", Cecilia Puglesi.*

DESAFÍOS *"Una coproducción ya es un desafío, porque no siempre las legislaciones se adaptan a los procesos de la producción cinematográfica, sobre todo cuando se realiza entre varios países. Lo artístico y lo técnico en una producción siempre tendrán sus complejidades, pero son cuestiones que se solventarán con el conocimiento y el oficio de nuestro equipo", David Baute.*



CATWALK

DIRECCIÓN: LIDIA LUNA, TONI MORTERO, OMayra GONZÁLEZ.
LA CHULA FILMS, ESPAÑA / HILDA MOTION, BRASIL.
PILOTO DE SERIE (7X10').
PÚBLICO JOVEN Y ADULTO.

¿Es preferible dejarse domesticar para comer o es mejor pasar hambre pero vivir en libertad? Bajo esta premisa se presenta “Catwalk”, miniserie codesarrollada por dos compañías jóvenes que pisan fuerte en la animación: la española La Chula Films (“Roberto” y “Amarradas”) y la brasileña Hilda Motion (“Glassdoll”, “Formigueiro”). El equipo de dirección está integrado por Lidia Luna, Toni Mortero y Omayra González, que también lideran las tareas de guion, dirección técnica y animación, y dirección de arte respectivamente. Carmen Córdoba es la productora ejecutiva.

El universo de este drama con pinceladas de humor ácido se construye con una propuesta visual no fotorrealista y paleta *neo-noir* combinada con una banda sonora inspirada en el estilo *lo-fi*. Creado y escrito por Lidia Luna, el proyecto surgió al calor de Next Lab Generation 2024, evento que invita a desarrollar piezas audiovisuales con tecnologías disruptivas en un período corto. En dos meses, el equipo creó un *teaser* de “Catwalk” con personajes y escenarios diseñados directamente en VR. Durante este tiempo, se presentó en MIFA Annecy, WEIRD Market (Premio Mejor Proyecto de Serie Joven Talento) y Blender Conference 2024, donde recibió el premio a Mejor Diseño en los Suzanne Awards.

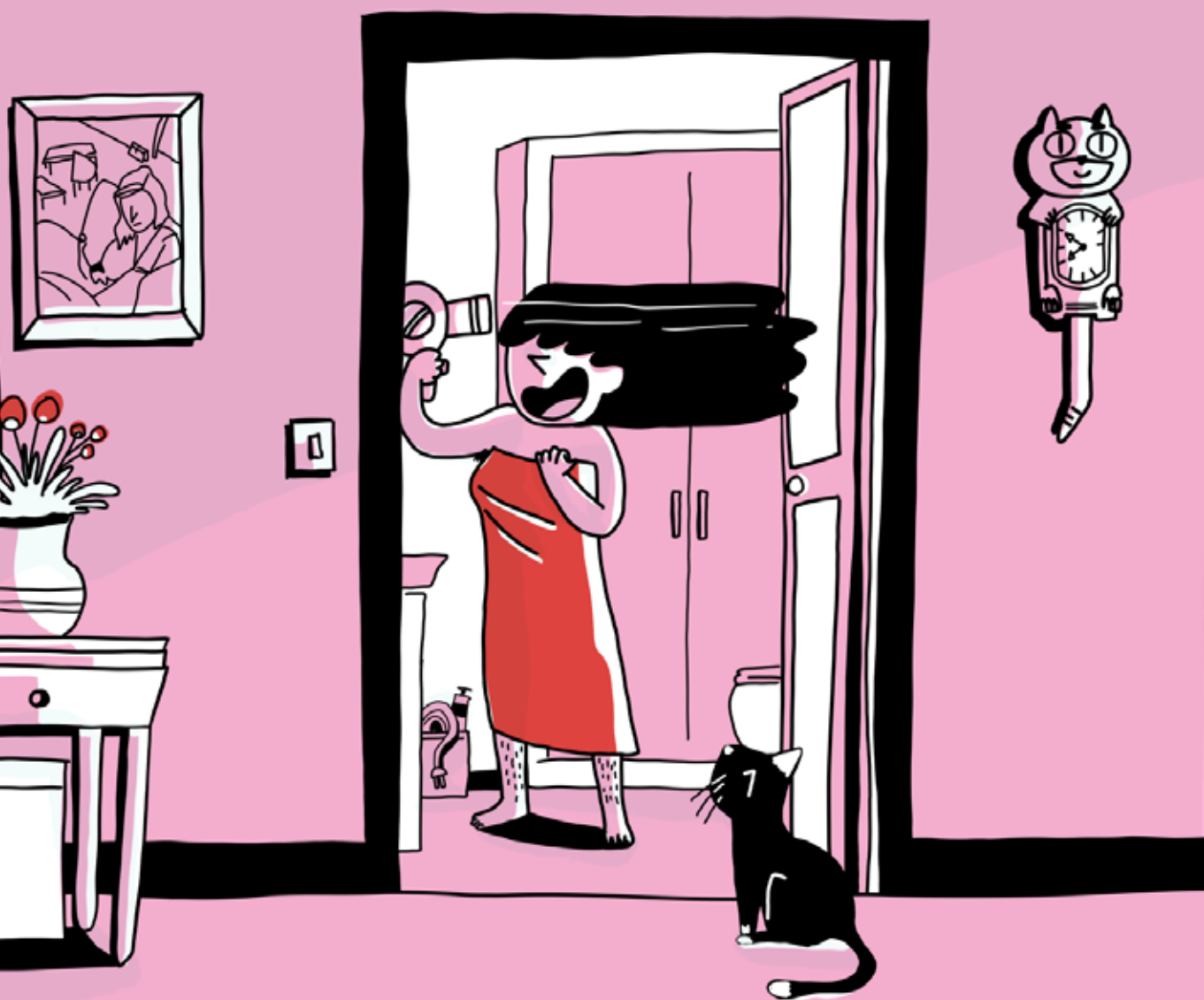
“Con nuestra filosofía de producción queremos potenciar la inclusión de programas y herramientas de código abierto en la industria de la animación”, apuntan. Y es que “Catwalk” combina diferentes elementos de innovación: por un lado, será la primera miniserie en realizarse con Grease Pencil VR, pero también utilizará realidad virtual, animación y VFX. El uso de estas técnicas obedece “tanto a su potencial en la reducción de los tiempos, especialmente en preproducción, como al impacto de sus imprecisiones en el estilo del universo Catwalk”, explican desde el equipo, que apostará por un flujo de trabajo *open-source* (Blender, Quill y Kitsu).

SINOPSIS María vive atrapada entre una vida monótona, un trabajo de mierda y su ansiedad social. Una noche, agotada tras acabar su jornada laboral, se calza unos taconazos y decide salir de fiesta con sus amigos. En la discoteca, sufre un terrible accidente y su conciencia viaja al cuerpo de una gata callejera. Ahora, libre de responsabilidades, tiene siete vidas y siete oportunidades para vivir la vida que siempre ha soñado en libertad. O eso es lo que cree...

“La idea tras ‘Catwalk’ surgió del choque de realidad que experimentó la autora tras cumplir su sueño adolescente: independizarse. Eso sí, ignorando que quedaría atrapada entre trabajos precarios, facturas y demasiado mes a final del sueldo, sin un botón de reset para escapar de la inercia imparables que nos lleva de casa al trabajo y del trabajo a casa. El objetivo de ‘Catwalk’ no es proponer la solución a una temática tan complicada como es la alienación colectiva propia de las sociedades contemporáneas, sino invitar al público a reflexionar sobre cómo el miedo al hambre y al desahucio nos conducen a normalizar y acatar una serie de reglas y convenciones, a veces ridículas y nocivas, para evitar el rechazo de nuestro entorno y disfrutar de los beneficios de vivir en comunidad”, Lidia Luna, Toni Mortero, Omayra González.

FORTALEZAS *“Lo más valioso es que es un proyecto con alma y conecta con la gente. Es de esas ideas que parecen obvias y te preguntas: ¿cómo no se ha hecho antes? Esa sensación es poderosa, significa que toca algo universal, que ya estaba ahí, esperando ser contado. El diseño también ha conquistado, un estilo actual con mucha personalidad que se siente propio, como si ‘Catwalk’ siempre hubiera existido en algún rincón del imaginario colectivo. La parte tecnológica también nos diferencia y puede marcar un antes y un después en la producción de animación independiente. La realidad virtual ha cambiado nuestra forma de trabajar, permitiéndonos optimizar procesos y explorar nuevas formas de animación”, Carmen Córdoba.*

DESAFÍOS *“El mayor desafío es la integración del nuevo Grease Pencil con técnicas de animación 2D tradicional. Será un proceso experimental y complejo. Al tratarse de una herramienta en constante desarrollo, surgirán imprevistos técnicos que pueden impactar en el flujo de trabajo. A pesar de estos retos, el potencial creativo y la posibilidad de innovar en la industria hacen que el proceso sea aun más emocionante”, Baboo Matsusaki (Hilda Motion).*



EL DÍA QUE EWAN MCGREGOR ME PRESENTÓ A SUS PADRES

DIRECCIÓN: MARTA PUIG "LYONA".

MR. MIYAGI FILMS, ESPAÑA / COPA STUDIO, BRASIL / SARDINHA EM LATA, PORTUGAL.

TEASER DE LARGOMETRAJE.

PÚBLICO JOVEN Y ADULTO (20-45 AÑOS).

Tres compañías con trayectoria internacional de España, Brasil y Portugal se alían para producir el primer largometraje de la directora e ilustradora catalana Marta Puig, conocida como Lyona, autora de más de un centenar de videoclips y unos 25 libros, incluyendo las novelas gráficas "Sex-joh!" sobre sexualidad femenina, de la que se han publicado seis ediciones, y "Madr¿eh?", un libro sobre el proceso que vivió para ser madre que inspira este largometraje. Con el humor y el particular estilo que caracteriza a Lyona, y una propuesta musical fuerte, "El día que Ewan McGregor me presentó a sus padres" abordará temas controvertidos como la endometriosis, los tratamientos de fertilidad y la maternidad a los 40.

El proyecto está producido por la catalana Mr. Miyagi Films con Ángeles Hernández y David Matamoros a la cabeza, una productora con experiencia en coproducción con América Latina tanto en imagen real como animación ("Hanna y los monstruos", "Dalia y el libro rojo"), junto a la brasileña Copa Studio ("Irmão de Jorel", "Tromba Trem") y a una de las productoras icónicas de la animación portuguesa, Sardinha em Lata ("Os demónios do meu avô", "O Diário de Alice").

El equipo prevé crear "un flujo de trabajo organizado en base a herramientas *open-source* interconectadas que permita la producción de las distintas técnicas del proyecto bajo el paraguas del código abierto". La producción de animación 2D se realizará a través de Blender y Natron, e incluirá *preetalo* y *preediting*. "Mediante el uso de estas herramientas, potenciaremos la posibilidad de trabajar y producir con lugares del mundo donde los artistas tienen un gran talento pero, por su situación geográfica, el coste de un *software* de pago puede dejarlos fuera", señalan. Por último, la producción comenta que los conocimientos adquiridos en Estudio Escuela de Animación -el programa educativo de Copa Studios- se pondrán al servicio de la comunidad de la animación.

SINOPSIS Lyona, una dibujante de 40 años que toda la vida ha deseado ser madre, descubre que no podrá serlo de manera natural: la edad y una enfermedad que afecta la fertilidad no se lo pondrán fácil. Aun así, decide seguir un tratamiento de reproducción asistida que se convertirá en la odisea más transformadora de su vida y la llevará a descubrir la verdadera razón por la cual desea tanto ser madre.

"¿Qué pasaría si te digo que Ewan McGregor me presentó a sus padres? ¿Qué pasa si te digo que eso fue gracias a mi madre? Desde ese día, sólo quise una cosa, poder ser madre para ayudar a mi hija a hacer sus sueños realidad. El problema es que a los 40 me dieron la peor noticia: tenía endometriosis y ser madre no iba a resultar tan fácil como imaginaba. Me di cuenta de que la relación con mi madre había sido tan maravillosa que lo que realmente deseaba era poder dar tanto amor como el que mi madre me había dado a mí. Esta película quiere ser un homenaje a mi madre y, por extensión, al amor incondicional de las madres, un amor que, ahora que finalmente soy madre, veo lo increíblemente potente que es", Lyona.

FORTALEZAS "El proyecto destaca por su originalidad y el potencial de conectar con una audiencia global. La combinación de estilos narrativos y visuales puede diferenciarlo en el mercado de animación", Zé Brandão (Copa Studio).

"La historia del proyecto es uno de sus puntos más fuertes, con un título llamativo y un enfoque narrativo atractivo. Además, la colaboración internacional fortalece su potencial", Nuno Beato (Sardinha em Lata).

DESAFÍOS "Los principales desafíos incluyen la financiación y la gestión de la producción internacional, pero gracias a la experiencia de Copa Studio se puede garantizar una ejecución de alta calidad y una distribución efectiva", Zé Brandão.

"Los principales desafíos serán la coordinación entre equipos de distintos países y la competitividad en el mercado de animación, pero la trayectoria de Sardinha em Lata en producciones de calidad es clave para superar estos retos", Nuno Beato.



EL VIAJE DE AZUL

DIRECCIÓN: ALINE ROMERO.
MANSALVA FILMS, ESPAÑA / POLAR STUDIO, MÉXICO.
CORTOMETRAJE / TEASER DE LARGOMETRAJE.
PÚBLICO FAMILIAR E INFANTIL (6-11 AÑOS).

“El viaje de Azul” se presenta como un cortometraje hispano-mexicano que abordará las migraciones climáticas, la sostenibilidad ambiental y la polarización económica mediante personajes no humanos y de identidad no binaria. La artista visual y directora mexicana afincada en España Aline Romero está al frente del corto, que también funcionará como *teaser* de un largometraje que Romero ya ha presentado en espacios como la Residencia de la Academia de Cine de España, MIFA Annecy, Cartoon Springboard y Animarkt. Su cortometraje de posgrado en la Escola de Cinema de Barcelona, “Psychophonic”, participó en un centenar de festivales tras su estreno en Sitges, cosechando una docena de premios.

Impulsado por el estudio español Mansalva Films en coproducción con el mexicano Polar Studio, este trabajo sentará las bases estéticas y de convivencia para una posible coproducción del largo. Creado en 2021, Mansalva Films ha producido cortos de *stop motion* como “Carmela” de Vicente Mallols, “Todo está perdido” de Carla Pereira y Juanfran Jacinto, y “Elements” de David Castro, socio de la productora que estará al frente de la producción de “El viaje de Azul”. Desde Guadalajara, Polar Studio trabaja desde 2012 en VFX para diferentes marcas y producciones internacionales, incluyendo los largometrajes de imagen real “La 4ª compañía” y “Belzebuth”. La guionista, directora y productora española Nuria G. Blanco participará como coguionista, mientras que la mexicana Karla Velázquez será la directora de arte y la argentina afincada en España Carla Pereira participará como animadora.

El proyecto busca fusionar personajes en *stop motion* con expresividad facial mediante *tracking* y composición VFX, mientras que el entorno será realizado con técnicas 3D. Durante la producción del *teaser*, será clave la investigación y experimentación para la integración de los personajes en el entorno 3D y la coherencia de su expresividad facial y movimiento. “Estamos seguros de que podremos crear una obra visualmente impresionante, además de contribuir a la innovación en los procesos de producción”, señalan desde Mansalva, cuyo objetivo es compartir los hallazgos de la experimentación con la comunidad *stop motion* global.

SINOPSIS En un mundo amenazado por una sequía, todos los supervivientes se dirigen al norte hacia la última reserva menos la joven guardiana Azul, que desafía a su clan y elige un camino diferente. En su travesía, se enfrenta a ella misma y descubre que el problema y la solución a la sequía siempre estuvieron en el norte.

“Estamos rodeados de información abrumadora, historias distópicas y escenarios diversos que describen el fin de la vida humana en la Tierra. A veces pienso que inconscientemente estamos siendo preparados para un cataclismo, para asumir que ocurrirá y que no hay nada que hacer. Encuentro pocas historias alentadoras con finales esperanzadores (...) Personalmente, encuentro esperanza en la posibilidad de narrar historias que hablen de un futuro diferente y de nuestra capacidad para preservar la vida. El tema de esta historia es el miedo: a perder lo que tenemos, a no poder sobrevivir, a crecer y al futuro desconocido. La protagonista, Azul, nos llevará en un viaje que transformará su miedo en esperanza”, Aline Romero.

FORTALEZAS “Los puntos fuertes del proyecto son retomar las problemáticas de una sociedad cualquiera en la que hay lucha de clases, daño ambiental e ignorancia, por tanto cualquiera puede verse reflejado en la aventura de Azul”, Jonatan Guzmán (Polar Studio).

DESAFÍOS “Implementar tecnologías nuevas, como virtual production, en un pipeline de animación *stop motion* y utilizar softwares 3D como Blender para buscar tanto el realismo que exige el proyecto como la simplificación de los procesos”, Jonatan Guzmán.



UN GUARDIA CIVIL EN NUEVA YORK

DIRECCIÓN: AITOR HERRERO.

SULTANA FILMS, ESPAÑA / AUPA STUDIO, ESPAÑA / KRANEO ESTUDIO, MÉXICO / PLANET 141,

COLOMBIA / ARTSTEP STUDIO, ARMENIA.

CORTOMETRAJE / TEASER DE LARGOMETRAJE.

PÚBLICO JOVEN Y ADULTO.

Una reinterpretación surrealista y simbólica en clave musical de la obra de Lorca: así se presenta “Un guardia civil en Nueva York”, proyecto de cortometraje que también funcionará como *teaser* de largo. El proyecto está dirigido por Aitor Herrero, artista con amplia experiencia como *storyboarder* en proyectos como “Love, Death + Robots”, “Dragonkeeper”, “Dispararon al pianista” y “Memorias de un hombre en pijama”. Como director ha realizado una docena de cortos, incluyendo “El vendedor de humo”, y participó en la primera convocatoria de IBERMEDIA NEXT con “Urke”, proyecto coproducido entre la española Bígaro Films y la mexicana Sísmica que se presentará este año en Annecy.

El universo de “Un guardia civil en Nueva York” se construirá mediante una hibridación de técnicas, incluyendo 2D, 3D, *stop motion*, títeres, imagen real e integración 3D con Blender e inteligencia artificial. El mundo lorquiano será representado en *stop motion* en una Nueva York con múltiples escenarios donde malviven extravagantes títeres que reciben a un guardia civil modelado en 3D. El mundo real, por su parte, combinará imagen real y un abstracto 2D autoral creado por la artista Izibene Oñederra. El diseño sonoro tendrá un marcado protagonismo, con una composición musical que actuará como sinfonía poética marcando el ritmo de la animación. Tomasito, Rosa López, Falet y Kiko Veneno pondrán las voces a los personajes.

El esquema de coproducción está liderado desde España por Sultana Films (“El sueño de la Sultana”), a cargo del 2D artístico, y Aupa Studio, productora del director Aitor Herrero que lidera la investigación del MoCap de las marionetas. El mexicano Kraneo Estudio aportará su amplia experiencia en *stop motion*, mientras que la colombiana Planet 141 hará lo propio con la integración de las técnicas. El personaje 3D será animado por la armenia ArtStep.

SINOPSIS Acribillado y agonizante, Lorca se aferra a su último aliento para tejer una historia imposible: un acto de redención para su verdugo. El guardia civil Luciano Guzmán desembarca en una megalópolis distópica y surrealista con una misión inquietante: entregar un sarcófago al alcalde. Pero su viaje se convertirá en un descenso a sus propios infiernos, enfrentado por Federico, un niño de 12 años, y Carlo, un enigmático marinero.

“Una historia tragicómica que no es una adaptación de la obra de Lorca, pero muchos diálogos han salido de boca de sus personajes; no es un relato biográfico del poeta, pero tiene mucho de su vida. No sería honesto decir que es un relato original, porque muchas de sus escenas y situaciones pertenecen a Lorca. Es una deconstrucción personal de su universo, alejada del mundo andaluz y las convenciones folclóricas. Es la interpretación personal y subjetiva que Lorca ha evocado libremente en mi imaginación”, Aitor Herrero.

FORTALEZAS “La diversidad de técnicas y la expertise de cada uno de los estudios en las técnicas utilizadas, lo que hace que el proyecto tenga la calidad deseada. El proyecto tiene una gran riqueza visual gracias al buen diseño de personajes y escenarios, que lleva al ojo a visualizar algo que no ha visto antes”, Nayeli Farroh (Kraneo Estudio).

DESAFÍOS “El proyecto es todo un desafío, ya que combina múltiples técnicas de animación: 2D, 3D, *stop motion* y marionetas grabadas en vivo. Además, nos apoyamos en inteligencia artificial para la sincronización labial, lo que nos permite dar mayor realismo y fluidez a los diálogos. Narrativamente, el gran reto es lograr que la interpretación visual de la obra de Lorca pueda trascender y volverse universal, conectando con todo tipo de público. Queremos que, más allá de las referencias y los simbolismos, la historia despierte emociones y abra puertas en la imaginación de cada espectador, permitiendo diferentes niveles de lectura dentro del universo lorquiano”, Aitor Herrero.



HANTA

DIRECCIÓN: EMILIO RAMOS.
FEDORA PRODUCTIONS, MÉXICO / TOURMALET FILMS, ESPAÑA / CASADELOU, MÉXICO / OSA
ESTUDIO, ARGENTINA.
TEASER DE LARGOMETRAJE.
PÚBLICO JOVEN Y ADULTO.

“Hanta” es un proyecto de largometraje que llega a IBERMEDIA NEXT tras un largo proceso de desarrollo: su director, el mexicano Emilio Ramos, lo viene madurando desde 2016. Durante tres años, participó en el programa mexicano Sistema Nacional de Creadores de Arte del FONCA y en 2022 fue seleccionado en la Residencia de Desarrollo Visual del Festival de Annecy, donde el proyecto fue presentado tras su paso por Animation! Ventana Sur en 2021.

Basado en la obra y biografía del escritor checo Bohumil Hrabal, el film se ambienta en la Primavera de Praga y aborda la lucha contra el totalitarismo con una estructura dramática que presenta elementos de *thriller* policiaco combinado con momentos de poesía, abstracción y metáfora. Para la construcción de ese mundo se utilizará la transformación estética a través del entrelazado de múltiples técnicas, incluyendo 3D, técnicas mixtas, *stop motion* y postproducción pictórica.

Se trata de la ópera prima de largometraje de Ramos, director, guionista y animador con más de una veintena de cortos (“Nos faltan”, en codirección con Lucía Gajá, y “Niebla”). El equipo está integrado por un *dream team* de profesionales “originarios de tres países con pasados autoritarios, trabajando sobre la obra originaria de un cuarto país también con un pasado autoritario”. La productora italiana radicada en México Lucía Calvachini liderará la producción desde Fedora; la ucraniana Anita Doron (guionista de “The Breadwinner”) escribe el guion junto a Ramos, mientras que, desde Argentina, la productora Rosario Carlino (Osa Estudio) comandará un equipo integrado por María Zancolli como directora de animación y Lorena Stricker en la dirección de arte.

El objetivo es desarrollar una secuencia del largometraje que funcione como prueba de concepto e investigación para optimizar el diseño de producción. Fedora y Casadelou llevarán adelante la animación 3D; Osa Estudio realizará el *stop motion* y la producción virtual; mientras que la postproducción pictórica, la animación 2D, los *motion graphics*, la edición y el diseño sonoro serán realizados desde la tinerfeña Tourmalet Films.

SINOPSIS En 1968 el escritor Bohumil es censurado en el mejor momento de su carrera. Para salvarse, aparenta obedecer al gobierno de turno mientras escribe en secreto una novela protagonizada por Hanta, un viejo prensador de libros censurados. La realidad de Bohumil y la ficción de Hanta se entrelazan en medio de un contexto peligroso para ambos del que solo lograrán liberarse con la muerte.

“Es una historia de quienes buscan la libertad y también de quienes silencian, encarcelan, matan y destruyen miles de libros, depositarios de historias y vidas. Es la historia de cómo las ideas y la vida resisten la opresión y resurgen como plantas en las grietas de los muros de hormigón. Es también el conflicto entre la belleza sencilla de la vida y la ambición de un progreso que aplasta los sueños individuales. Creemos firmemente en la importancia de realizar este proyecto en tiempos en los que el pensamiento libre y la libertad de expresión están amenazados en muchas partes del mundo. Pero tenemos la esperanza, que queremos transmitir a través de esta historia, de que en el pensamiento libre reside la semilla de la conformación de sociedades libres y en paz”, Emilio Ramos.

FORTALEZAS “La historia de Hanta resuena fuertemente con las crisis actuales de democracia, libertad de expresión y control estatal en diversas partes del mundo (...) Esta visión cobra especial sentido en un contexto en el que la censura ya no solo opera a través de la violencia directa, sino mediante mecanismos neoliberales de estrangulamiento financiero y deslegitimación pública. Otro de sus puntos fuertes es la propuesta narrativa de metaficción y dualidad que borra los límites entre lo real y lo escrito mezclando e interconectando las vidas de Bohumil y su personaje Hanta (...) Y, por último, la propuesta estética, en la que el uso de diversas técnicas, materialidades y yuxtaposición de imágenes evocan la manera en que las sociedades reprimidas construyen memoria a partir de fragmentos, subjetividades, huellas y residuos culturales que no desaparecen”, Lucía Calvachini.

DESAFÍOS “Por su temática y target, sabemos que ‘Hanta’ no es un proyecto comercial que pueda atraer inversión privada y que el costo debe mantenerse en los rangos de películas autorales para público no infantil (2-3,5 millones de euros). Por tanto, nuestro reto más importante es integrar un equipo internacional capaz de aterrizar los conceptos en propuestas viables y económicas. Esto implica el diseño de un flujo de producción eficiente y la incorporación de cabezas creativas con experiencia y visión para la innovación”, Emilio Ramos.



INSECTARIO DESPERTAR

DIRECCIÓN: SOFÍA CARRILLO.
PIMIENTA FILMS, MÉXICO / INICIA FILMS, ESPAÑA.
TEASER DE LARGOMETRAJE.
PÚBLICO JOVEN Y ADULTO.

“Insectario despertar” será la ópera prima de Sofía Carrillo, referente del *stop motion* mexicano. Partiendo del estilo estético de su corto “Cerulea” e inspirada por referentes del *stop motion* surrealista como Jan Švankmajer o Ladislav Starewicz, el debut de Carrillo se ambienta en un inquietante universo en el que los insectos se han extinguido y aparece una posibilidad para salvarlos: un camino para la utopía en un mundo distópico.

El equipo investigará para desarrollar las herramientas tecnológicas que hagan crecer el proyecto. Concretamente, en España se está trabajando en la impresión en 3D de los rostros de los *puppets* y en los procesos de rotoscopia, mientras que para los *cleanups* de los *riggs* de los *puppets* y de las líneas de los rostros se explorarán *softwares* con inteligencia artificial. El proyecto fue seleccionado por la Residencia de Annecy en 2024 y participó en el Foro de Coproducción y Financiación de Iberseries & Platino Industria en 2023.

Para dar su salto al largo, la cineasta se rodea de un sólido equipo que incluye tanto miembros de la comunidad jalisciense de animación, con la que viene trabajando desde sus obras previas, así como nuevas colaboraciones de renombre, incluyendo la mexicana Monika Revilla en el guion (“El baile de los 41”, “Somos”, “La casa de las flores”), la francesa Céline Sciamma en la asesoría de guion (“Retrato de una mujer en llamas”, “Petite Maman”, “Tomboy”), el estadounidense Paul Harrod en el diseño de producción (“Isla de Perros”, “Shape Island”) y el mexicano Nicolás Celis (“Sujo”, “Noche de fuego”, “Roma”) al frente de la producción desde Pimienta Films, compañía que debuta en la animación tras producir una treintena de largometrajes mexicanos con fuerte impronta internacional. La española Inicia Films (“Verano 1993”, “Las niñas”, “El tesoro de Barra-cuda”) participa como coproductora. El proyecto está en busca de una alianza con Francia para completar el esquema financiero.

SINOPSIS En un mundo en el que los insectos se han extinguido, Lexi trabaja catalogando y conservando especímenes para la colección privada de su tío, un reconocido entomólogo. Una tarde, al cerrar su día de trabajo, Lexi golpea accidentalmente una polilla desenchajándola del alfiler que la sostenía. En un intento por ocultar la evidencia de su torpeza, se lleva la polilla a casa, donde vuelve a la vida.

“Usando la animación clásica de stop motion, daremos forma a las pesadillas de las que el mundo sólo puede despertar con la ayuda de los insectos. Los insectos siempre me han atraído desde el punto de vista metafórico. A partir de ‘Insectario’, mi fascinación crece hacia los insectos por aspectos reales como su anatomía, sus formas de reproducción y su rol en el medio ambiente. ‘Insectario’ me despertó a otro universo, a la urgencia por vivir ante la inevitabilidad de la muerte. Esta es una historia de despertares que ojalá nos espabile”, Sofía Carrillo.

FORTALEZAS “Trabajar con Monika Revilla como guionista y tener la asesoría de Céline Sciamma nos hace sentirnos seguros de que el guion está yendo en la dirección correcta. Gracias a su experiencia y talento, la participación de Paul Harrod como diseñador de producción es un punto de apoyo importante para la producción. Y, por sobre todas las cosas, creemos que la principal fortaleza es la visión y el talento de Sofía Carrillo, y la sinergia que ella ha generado a lo largo de toda su carrera con la gente de animación - *puppets*, arte, vestuario, etc - de Guadalajara. Con ella a la cabeza, y la complicidad de la comunidad de animación jalisciense, sentimos que la película llegará a buen puerto”, Pimienta Films.

DESAFÍOS “Como productora mexicana con experiencia en películas en live action, la realización de una película animada con una técnica de stop motion implica, en esencia, un reto innovador, así como los procesos antes mencionados y la investigación requerida por el proyecto. La colaboración con países como España, cuya experiencia y campo de trabajo es más extenso que en nuestro país, resulta enriquecedora para nosotros y para el proyecto”, Pimienta Films.



LA VAN

DIRECCIÓN: ALESSIO DEL POZO TEMOCHE.
APUS, PERÚ / SARDINHA EM LATA, PORTUGAL / CHATRONE, BRASIL.
PILOTO DE SERIE (26X11').
PÚBLICO INFANTIL (8-12 AÑOS).

El peruano Alessio del Pozo Temoche es el creador y director de esta IP sobre el miedo a crecer ambientada en el interior de una camioneta escolar e inspirada en sus viajes infantiles al colegio. Director de varios cortos reconocidos internacionalmente ("El sonido del sol", "Ella", "El astronauta" y su obra más reciente, "K'uchu: Rincón de la infancia", que se estrenará este año en el Festival de Annecy), del Pozo ha dirigido videoclips y proyectos de serie como "Protegiendo el futuro de sol" y "Chek & Chan", finalista en Ideatoon.

"La van" es una serie de aventuras y fantasía que combina animación 2D mixta con *cut-out* tradicional digital en entorno 3D. Para su realización, el equipo prevé maximizar el uso de Blender con el apoyo de un consultor artístico especializado en la herramienta, y también utilizará Grease Pencil para el dibujo tradicional que se integrará en los fondos 3D. "Representa una oportunidad para desarrollar un flujo híbrido de *cut-out* y animación tradicional en Blender, facilitando tanto el trabajo artístico como el de producción gracias a su estilo *flat* y sólido", comentan desde la producción.

Tres estudios de la región con trayectoria unen sus fortalezas para producir este piloto de serie que proyecta tres temporadas (26x11'). El peruano Apus liderará la creación del proyecto, además de la dirección, el arte, la composición y las voces en español. El brasileño Chatrone se encargará del guion, el animatic, la dirección de arte, la finalización del sonido y el programa de accesibilidad en varios idiomas; mientras que la portuguesa Sardinha em Lata se ocupará de la animación del video. El proyecto participó en WEIRD Market y fue uno de las ocho finalistas de Intergalactic Shorts Program 2.0 de Nickelodeon.

SINOPSIS Una aventura con misterio y melodrama sobre el miedo a crecer en la que Mateo y sus amigos superarán su horror a convertirse en adultos. La van que los lleva al colegio es la entrada al Reino de los Deseos: todo lo que tienen que hacer es desearlo con todo su ser y el Corazón de la Van les dará el pase al Reino. El verdadero problema será salir de ahí.

"¿Qué tal si pudieras evadir la realidad en este espacio sin adultos, qué tal si existe un mundo donde puedes resolver tus problemas sin enfrentar el miedo a crecer? Este mundo es el que explora 'La van' con el Reino de los Deseos. Pero lo que los niños encontrarán en este mundo sin límites es la posibilidad de superar su miedo a crecer, aprendiendo que no hay que ser aburrido para ser un adulto con responsabilidades, sólo hay que hacerse responsable de lo que uno hace. Pero cuidado, porque el Reino de los Deseos puede atraparte en su mundo seductor y, tal vez, tu deseo de nunca crecer se vuelva realidad... y te quedes perdido allí por siempre", Alessio del Pozo Temoche.

FORTALEZAS "Es una serie dinámica con un grafismo muy propio y que transmite una alegría particular de Latinoamérica. Entrar en este mundo fantástico abre la puerta a aventuras que pueden ser muy interesantes visualmente. Además, si la conexión entre 3D y 2D funciona bien técnicamente, podría abrir la puerta a cierta innovación en esta mezcla de técnicas que, a pesar de ser habitual, sigue siendo relativamente costosa. Creo que el factor clave de esta serie es su lado dinámico y fantástico con una energía muy positiva, algo esencial en estos días en los que la tendencia al drama se ha acentuado", Nuno Beato (Sardinha em Lata).

DESAFÍOS "Es un proyecto de serie aparentemente convencional, pero intentamos encontrar soluciones que agilicen los procesos de producción, lo que nos obliga a salir de nuestra zona de confort. Queremos unir elementos 3D con un look 2D, animación recortada y animación tradicional. Unir todos estos elementos con un resultado final de aspecto 2D puede poner en peligro los tiempos de producción con el consiguiente aumento en los costes, pero las nuevas tecnologías pueden ayudar con este reto. En esta serie tratamos de encontrar nuevos enfoques para proyectos de series en 2D que aceleren los procesos de producción y soluciones estéticamente interesantes", Nuno Beato.



LAS ALMAS DE ESCAZÚ

DIRECCIÓN: NICHOLAS HOOPER H.

CUBHO AUDIOVISUAL, CHILE / POLYGONAL FACTORY, ESPAÑA / FORWARD FILMS, ESPAÑA /
LESTE, BRASIL.

PILOTO DE SERIE DOCUMENTAL (6X15').

PÚBLICO JOVEN Y ADULTO.

Esta serie documental realizada en 3D con estética 2D del director anglo-chileno Nicholas Hooper H. pone el foco en las sospechosas muertes de activistas medioambientales en América Latina. Con experiencia en documentales y series, y una trayectoria como activista medioambiental, Hooper H. regresa sobre un tema que ya ha llevado a la pantalla con otras obras, como el premiado corto de animación "La mecha" o la microserie "Defensoras de la Tierra". El cineasta también tiene experiencia como productor, incluyendo el último trabajo documental de Maite Alberdi, "La memoria infinita".

Con experiencia en cine documental y nuevas tecnologías, la chilena CUBHO está al frente del proyecto, que ya ha participado en diferentes espacios de industria como la Residencia APALAB, Anidocs MiradasDoc, Conecta, DocMontevideo, SANFIC NET, When East Meets West y el Foro de Coproducción de los Premios Quirino. Forward Films, productora creada en Catalunya por cineastas de Colombia y Brasil, aportará su largo historial en la producción de documentales sobre derechos humanos en América Latina; la brasileña Leste aportará su experiencia en animación 2D, dirección de arte e ilustración, y la española Polygonal Factory será la encargada de desarrollar procesos para integrar el 3D con la estética 2D que se quiere lograr.

La serie buscará que cada capítulo sea único desde el punto de vista visual y narrativo, por lo que cada episodio contará con productoras locales que tendrán el apoyo del equipo de la coproducción internacional. El equipo está trabajando con Blender y Grease Pencil para explorar la propuesta estética de integración del 2D tradicional y el universo 3D; Geometry Nodes para la creación de geometría y animación modular y procedural; y Python para realizar *scripts* y automatizar algunos procesos. El texturizado de personajes y *props* está hecho como pintura sobre los modelos con el objetivo de reproducir la estética del muralismo latinoamericano. El proyecto, que será multiplataforma, se lanzará en paralelo con un podcast y una campaña de impacto.

SINOPSIS "Las almas de Escazú" retrata la vida y la muerte de seis activistas ambientales latinoamericanos. Con testimonios de sus seres queridos, la serie documenta la lucha territorial de estas personas contra la contaminación y el extractivismo, y por la justicia en sus territorios.

"El informe anual de la ONG Global Witness señala que 1910 personas han muerto en nuestro continente en los últimos diez años por defender diferentes causas en sus territorios, es decir, unas tres personas a la semana. En cada caso, los patrones se repiten de una forma u otra: las mecánicas de silenciamiento son las mismas y las preguntas son interminables. ¿Existe un valor inagotable para resistir tanto acoso? ¿Dónde están los límites? ¿Cómo influye la imposición de distintos modelos de vida en las comunidades? ¿Se alcanzará alguna vez el buen vivir? (...) Este proyecto no es solo una obra artística, sino la continuación de un compromiso con la justicia medioambiental, moldeado por mis valores, mis ideales y la convicción de que la justicia para la tierra y sus defensores es primordial", Nicholas Hooper H, director.

FORTALEZAS "La primera es la urgencia de los temas que estamos abordando y la vinculación con el Acuerdo de Escazú, un tratado regional que busca garantizar el acceso a la información, la participación pública y la justicia ambiental en América Latina y el Caribe. No olvidemos que Latinoamérica sigue siendo hoy la región más peligrosa del mundo para líderes ambientales. También creemos que la serie tiene el potencial de extenderse a más temporadas, considerando los cientos de casos como estos que existen en los diferentes continentes", CUBHO.

DESAFÍOS "El financiamiento y el modelo de coproducción para cada país, y la búsqueda de socios adecuados. Otro desafío fue la complejidad a la hora de acceder a fondos de desarrollo debido a la naturaleza del proyecto y a la escasa disponibilidad de financiamiento inicial para proyectos", CUBHO.

"Abordar casos de violaciones de derechos humanos también es un desafío. Por eso, estamos comprometidos en desarrollar y aplicar un protocolo de trabajo que garantice procesos de consulta y consentimiento adecuados, participación, seguridad, sostenibilidad y accesibilidad. También nos enfrentamos al desafío técnico y creativo de combinar la animación con el documental, buscando un equilibrio entre la estética y el rigor narrativo para honrar estas historias sin perder su profundidad", Forward Films.



LUZ DE ESTRELLA

DIRECCIÓN: JULINHO ESPINOZA, DIEGO GUZMÁN.
USER T38, ESPAÑA / APUS ESTUDIO, PERÚ / HIERRO ANIMACIÓN, COLOMBIA.
PILOTO DE SERIE (8X11').
PÚBLICO INFANTIL (6-10 AÑOS).

El peruano Julinho Espinoza prepara “Luz de Estrella”, un cortometraje en el que se propone abordar la cotidianeidad de infancias con condiciones diferentes y la importancia de la empatía y la amistad como herramientas para su integración. Inspirado en su propia niñez, el creador y director busca transmitir la experiencia de una persona epiléptica, orientándose a las infancias que atraviesan situaciones similares. Con experiencia en animación digital y desarrollo visual, el peruano se alía con el animador y director colombiano Diego Guzmán (Hierro Animación) para codirigir este piloto de la serie antológica “Pequeñas diferencias” (8x11').

Tres estudios con amplia experiencia y reconocimiento llevan adelante el proyecto de forma colaborativa. Desde Colombia, Hierro Animación trabajará en el guion, la dirección y la preproducción; el peruano Apus Estudio será responsable de la producción de animación, efectos visuales (FX) y fondos; mientras que la española USER T38 se ocupará de la producción general y la postproducción de imagen y sonido.

Realizado en animación 2D con estilo pictórico, cada episodio tendrá su propia identidad visual sobre una base de pintura manual. Posteriormente se buscará aplicar texturas, luz y ajustes que subrayen las características, estados de ánimo y enfermedades de los personajes, como la manipulación de líneas para ilustrar la epilepsia de la protagonista. Se trabajará en Blender y Grease Pencil con el apoyo de herramientas como NijiGPen o la IA RIFE para optimizar el flujo de trabajo y los resultados.

SINOPSIS Elida es una niña de ocho años que pasa sus días tocando el charango. Un día, sufre un ataque de epilepsia mientras tocaba el instrumento, a cuya vibración culpa del ataque. Es trasladada a un hospital donde la mayoría la miran con recelo a causa de sus convulsiones, salvo Estrella, una niña con cáncer. La empatía y amistad entre ambas harán que Elida vuelva a conectar con la música y a aceptar su enfermedad.

“Quiero mostrar la experiencia de una persona epiléptica: lo que ve, escucha y siente antes, durante y después de una convulsión, incluyendo la parálisis, el vacío mental y la confusión. Soy epiléptico y pasé mucho tiempo en hospitales sin saber lo que tenía. A pesar de que la epilepsia no es difícil de tratar, la falta de servicios médicos adecuados y la ignorancia social hicieron que mi discapacidad fuera aun más difícil de lo que es. Afortunadamente, tuve el apoyo de una amiga, Estrella, cuya valentía me ayudó a aceptar mi condición y a compartir nuestra historia. Los dibujos animados fueron mi principal forma de socialización en la infancia. Por eso, sentí la necesidad de crear historias con personajes que presenten condiciones diferentes, como la que yo viví. Este cortometraje está dirigido a niños hospitalizados que atraviesan momentos difíciles, para hacerles saber que no están solos y que no hay nada malo en ellos”, Julinho Espinoza.

FORTALEZAS “La historia promueve un mensaje de aceptación e inclusión. Los prejuicios y estigmas pueden afectar profundamente el bienestar emocional y la autoestima de los niños; es necesario fomentar desde temprana edad una cultura de empatía, respeto y comprensión hacia la diversidad. A través de los protagonistas, se busca concienciar a la audiencia sobre la importancia de reconocer que, independientemente de las circunstancias individuales de cada niño, todos merecen vivir en un entorno que los acepte tal como son”, Alfonso Casado Díez (USER T38).

DESAFÍOS “La representación visual de la epilepsia busca reflejar de manera fiel, respetuosa y empática la experiencia de las personas que padecen esta condición, evitando caer en estereotipos o exageraciones. La idea es conectar emocionalmente con las personas que viven con esta condición y, al mismo tiempo, educar al público de manera respetuosa sobre lo que realmente implica este trastorno neurológico. La animación se convierte así en una herramienta para sensibilizar y humanizar la experiencia epiléptica, permitiendo que aquellos que no la viven tengan una mejor comprensión de lo que significa atravesar una crisis epiléptica”, Diego Guzmán.



MAR Y EL DELTA

DIRECCIÓN: ALBA SOTORRA.

ALBA SOTORRA, ESPAÑA / PÁJARO, CHILE / BOMBILLO AMARILLO, COLOMBIA / ARTICHOKE, ESLOVAQUIA.

TEASER DE LARGOMETRAJE.

PÚBLICO FAMILIAR.

La reconocida directora y productora de cine documental Alba Sotorra desarrolla un *coming of age* ambiental a caballo entre lo digital y lo artesanal junto a tres compañías con amplia trayectoria en animación: la chilena Pájaro, la colombiana Bombillo Amarillo y la eslovaca Artichoke.

Inspirada narrativamente en el viaje de la heroína, la película reflexiona sobre la desconexión entre el ser humano y la naturaleza, y propone una crítica al “progreso por el progreso”. Estas temáticas también condicionan el proceso de trabajo de la obra y su estilo visual, que buscará un diálogo entre la tecnología y lo humano. En este sentido, comentan desde la producción, “se abordará la animación 3D valiéndonos de los avances en animación *high-tech* para obtener un aspecto *low-tech* más cercano al 2D, buscando la intimidad, la gestualidad táctil del dibujo y la pintura, y con un cierto deseo de borrar las huellas del proceso para deleitarnos en el trazo manual y la experiencia creativa artesanal”. Para ello, utilizarán animación digital combinada con técnicas tradicionales como *cut-out*, intervención sobre metraje filmado en VHS, fondos pintados a mano y animación experimental frame a frame, sirviéndose de herramientas como Blender, Grease Pencil y Toon Boom Harmony.

“Mar y el Delta” será el primer largometraje animado de Sotorra, que ha desarrollado una sólida trayectoria como documentalista a nivel internacional (“Comandante Arian”, “Game Over”, “El retorno. La vida después del ISIS”). Desde su compañía, con marcada perspectiva de género e impronta internacional, también ha producido ficciones (“Mi vacío y yo”, “Upon Entry” o “Sica”) y recientemente ha estrenado la película de animación “Rock Bottom”, debut en largo de María Trenor. En paralelo, la cineasta está trabajando en otro corto animado, “El dique”, y en el largo documental “Sinfonía de una ballena”. “Mar y el Delta” cuenta con el apoyo del ICEC, además de IBERMEDIA NEXT, y fue seleccionado en el taller de desarrollo ACE Animation Special.

SINOPSIS Mar es una niña de 11 años que vive en el Delta del Ebro con su familia. Este verano no podrá ir de vacaciones: la sequía y un inminente trasvase del río amenaza las cosechas de arroz. Aburrida y sola en el Delta, Mar descubre que puede comunicarse con los pájaros a través de movimientos y sonidos y, junto a ellos, comienza a trazar un plan para detener el trasvase.

“La película explora aquel momento de la infancia en que tomamos conciencia de nuestra mirada, forjando nuestra identidad y nuestras opiniones. Es un momento en que todo está por definir: cómo nos relacionamos con la familia y cómo nos percibimos a nosotras mismas. Dejamos de ver a los padres como héroes para comenzar a reconocerlos como personas, nos atrevemos a contradecirlos y descubrimos nuestra capacidad de influir en lo que nos rodea (...) Para los niños, esta película pretende ser una aventura mágica que les recuerde la importancia de escuchar la naturaleza y de cuidar a las personas que quieren. Para los adultos, es una llamada a reconectar y a recordar que el cuidado del entorno comienza por el cuidado de nuestros vínculos y de nosotras mismas”, Alba Sotorra.

FORTALEZAS “Lo más potente es su identidad. ‘Mar y el Delta’ aborda temas universales desde un lugar y una mirada muy específicos, lo que le da profundidad y una singular riqueza visual y narrativa. Representar un territorio poco visto en la animación es un desafío por la falta de referentes, pero también una oportunidad para construir un mundo con identidad propia”, Bernardita Ojeda (Pájaro).

DESAFÍOS “A nivel técnico, tenemos el reto de reflejar la fauna y flora del Delta en toda su complejidad, un entorno natural en el que, además de infinitos colores y texturas, encontramos dos elementos centrales que no son nada sencillos de trasladar a la animación: el agua y los animales, en concreto los pájaros. Por otro lado, estamos trabajando en concretar el estilo visual de la película, por ejemplo a través del nivel de detalle, la línea y la iluminación, para asegurar una coherencia visual general”, Alba Sotorra.



NENÚFAR

DIRECCIÓN: ANA RAMÍREZ GONZÁLEZ.
HAMPA STUDIO, ESPAÑA / ANA RAMÍREZ GONZÁLEZ, MÉXICO.
PROTOTIPO TECNOLÓGICO PARA CORTOMETRAJE.
PÚBLICO FAMILIAR.

La compañía española Hampa Studio (“Memorias de un hombre en pijama”, “Buñuel en el laberinto de las tortugas”) lidera este proyecto poético sobre la migración dirigido por la mexicana radicada en Estados Unidos Ana Ramírez González. La artista originaria de Guanajuato es desarrolladora visual y *storyboarder* en Pixar Animation Studios, y se ha desempeñado como ilustradora para editoriales como Disney, Scholastic, Chronicle Books y New York Times.

“Nenúfar” es un prototipo tecnológico desarrollado para un futuro cortometraje, “Agua Dulce”, coproducido con la empresa que Ramírez regenta en Estados Unidos, Agua Dulce Studio. Desde Hampa, integran el equipo de producción Raúl Colomer como director de desarrollo técnico, Pakoto Martínez en la dirección de arte y Beatriz Villanueva en la producción. A ellos se suman las mexicanas Fernanda Liedo como directora de animación y Vanessa Rojas como directora de arte, y el estadounidense Justin Pearson en el diseño sonoro, además de la estadounidense Lisa Fotheringham como productora desde Agua Dulce. El proyecto cuenta con el apoyo financiero de LFI Spark Animation Fellowship, fondo impulsado por el The Latino Film Institute y Netflix Fund for Creative Equity.

Creado en un universo puramente 3D, “Nenúfar” tendrá un look y estilo pictórico único con trazos 2D. El proceso buscará un aspecto pictórico de pastel con iluminación realista y animación naturalista, creando un sistema direccional de la pincelada y optimizando las escenas en base a la distancia entre los objetos y la cámara. La productora valenciana Beatriz Villanueva está creando desarrollos y programación con el objetivo de que sean replicables y producibles en estudios medios y pequeños. Posteriormente, el desarrollo y el código serán publicados para su libre uso.

SINOPSIS Cuando una curiosa gotita de agua se aventura inesperadamente más allá de su idílico estanque de nenúfares, conoce a un par de nuevos amigos y se enfrenta a varios retos que le enseñarán más sobre sí misma y sobre el entorno que la rodea. Así, Droplet amplía su comprensión del mundo al tiempo que descubre su propia fuerza y desarrolla un nuevo aprecio por la belleza de su hogar.

“Para mí ‘Agua Dulce’ es algo más que un cortometraje. Se ha convertido en una metáfora vital de cómo dejé los rincones acogedores y familiares de México y me lancé a lo desconocido de un nuevo país, con sólo una maleta y un corazón lleno de esperanza. Estoy entusiasmada por hacer de ‘Agua Dulce’ un festín visual, sobre todo dulce, que capte la esencia de los bellos lugares que encienden mi imaginación y explore el oscuro contraste con los tiempos en que no eran tan coloridos. Quiero que conmueva corazones y muestre un lado de la migración que va más allá de lo habitual”, Ana Ramírez González.

FORTALEZAS *“Sin duda la colaboración entre España y Estados Unidos a través de la colaboración con talento latino internacional. Para nosotros es un sueño trabajar con Ana y tratar de llevar su visión a una realidad tan ambiciosa. Además, este proyecto tiene un reto tecnológico muy importante, ya que se está desarrollando un estilo artístico que supone crear un pipeline ad-hoc para este cortometraje. Enfrentarse a algo que no se ha realizado anteriormente siempre es complejo y requiere de mucha prueba-error”, Álvaro García (Hampa Studio).*

DESAFÍOS *“El reto técnico es brutal, ya que a día de hoy todavía desconocemos muchos de los retos y ‘problemas’ a los que nos vamos a enfrentar. Es una suerte contar con nuestro director técnico Raúl Colomer y con todo el equipo técnico de Hampa. Por otro lado, aunar la forma de trabajo americana del equipo que viene de Pixar con la manera de producir independiente europea es, sin duda, otro de los grandes retos a los que nos estamos enfrentando. También está el presupuesto del propio cortometraje, que es muy ambicioso; para Hampa, va a ser el cortometraje más grande que hayamos hecho hasta la fecha”, Álvaro García (Hampa Studio).*



VILA MARELA

DIRECCIÓN: MICHELE MASSAGLI.

COMBO STUDIOS, BRASIL / FLY MOUSTACHE, PORTUGAL / MANEKI STUDIO, PERÚ.

PILOTO DE SERIE (26X7').

PÚBLICO INFANTIL (2 A 4 AÑOS).

Una comedia que busca estimular la creatividad y despertar la curiosidad de las infancias al tiempo que transmite valores de conciencia ecológica y promueve el intercambio intergeneracional. En “Vila Marela” se descubren objetos desconocidos por las infancias, muchos de ellos antiguos o raros que han caído en el olvido, que activarán las memorias afectivas de madres y padres. Una serie (26x7') dirigida por la creadora, directora y *concept artist* brasileña Michele Massagli, directora de la primera serie animada brasileña estrenada en Netflix, “O Menino Maluquinho”, y creadora y directora de “Clube da Anitinha”.

El objetivo es realizar un piloto generando una estructura que impulse la producción de la serie. Combinando *expertise* técnico y financiero, la brasileña Combo Studio liderará la producción y supervisión de la animación 2D, además del guion y el desarrollo de personajes; la portuguesa Fly Moustache se ocupará del *pipeline* y *storyboard*, y la peruana Maneki Studio se encargará de la producción complementaria de animación y modelado 3D.

“Vila Marela” combina *cut-out* con animación 2D digital en entorno 3D con software de código abierto. El equipo organizará un laboratorio en el que los tres estudios explorarán conjuntamente técnicas de animación de *rigs* y *cut-out*, así como la interacción con elementos 3D, con el fin de crear un *pipeline* simplificado utilizando un único software, Blender. En la fase de investigación también prevén usar IA para la transformación 2D a 3D, una tarea en la que se comprometen a hacer un uso ético de la herramienta, “ofreciendo formación específica para adaptar a los artistas y preservar la creatividad profesional”. Durante el proceso, se colaborará con la Escuela de Tecnología, Innovación y Creación del Algarve para la creación de un juego interactivo basado en la estética y los temas de la serie.

SINOPSIS En un pequeño pueblo del bosque, Marela, la alcaldesa, ayuda a sus vecinos a investigar los objetos desconocidos que aparecen en los alrededores. Mientras CPUilliam, el viejo ordenador del pueblo, busca en su enorme base de datos información sobre el objeto del día, el vecindario intenta adivinar cómo utilizarlo para resolver sus problemas.

“El proyecto ‘Vila Marela’ es estéticamente encantador y eso fue lo que me llevó a aceptar la propuesta. La integración de 3D y 2D se hizo de forma orgánica y armoniosa, y mi idea es llevar este encanto a su versión animada y al público. Tras dirigir las tres temporadas de ‘Clube da Anitinha’ y el proyecto ‘Qual é, Broto?’, ganador de la Convocatoria SAV/MINC/FSA, tengo mucha experiencia en series preescolares y un gran interés en desarrollar más obras de calidad dirigidas a este público”. Michele Massagli.

FORTALEZAS “La posibilidad de despertar la curiosidad de las infancias sobre la importancia de los utensilios cotidianos que les rodean, además de fomentar nociones de cuidado y conciencia ecológica. Debido a su naturaleza tridimensional, la investigación de los objetos aumentará el repertorio analítico y descriptivo de cada niño/a al enseñarle los nombres de los elementos constitutivos de cada objeto, así como las formas geométricas a las que se asemejan”, João Silva (Combo Studios).

DESAFÍOS “En términos creativos, el gran reto es equilibrar la narrativa para que la parte educativa no eclipse la parte lúdica, divertida y atractiva, manteniendo al mismo tiempo un lenguaje sencillo y accesible para las infancias. Ante todo, se trata de una serie que pretende ser entretenida, no sólo educativa. En cuanto al aspecto técnico, estamos explorando diferentes estructuras de producción que combinan la animación 2D y 3D, con el gran reto de optimizar los recursos disponibles, incluido el uso de un software de código abierto como Blender. Aunque estamos centrados en la producción del episodio piloto, nuestro objetivo es crear ya una estructura sólida que nos permita alcanzar los estándares de tiempo de producción esperados para una serie de animación, añadiendo valor al proyecto y reduciendo los costes de producción”, João Carrilho (Fly Moustache).



BUENOS AIRES
RIO DE LA PLATA

1 AL 5 DIC **2025**

**LOS PERSONAJES INCLUIDOS EN LA PORTADA DE ESTA
PUBLICACIÓN CORRESPONDEN A LAS SIGUIENTES OBRAS:**

Insectario despertar

Hanta

*Un guardia civil
en Nueva York*

Carmen

Vila Marela

Nenúfar

Luz de Estrella



La van

Mar y el Delta

El viaje de Azul

*El día que Ewan McGregor
me presentó a sus padres*

Las almas de Escazú

Catwalk

*CALM (Cuentos de amor,
de locura y de muerte)*

EL CINE ARGENTINO BRASILEÑO BOLIVIANO COLOMBIANO
COSTARRICENSE CHILENO CUBANO DOMINICANO ECUATORIANO
GUATEMALTECO LATINOAMERICANO HONDUREÑO MEXICANO
NICARAGÜENSE PANAMEÑO PARAGUAYO PERUANO PUERTORRIQUEÑO
SALVADOREÑO URUGUAYO VENEZOLANO VIVE EN

LatAm
cinema★.com

INFORMACIÓN QUE CREA INDUSTRIA

