

LatAm
cinema★com
SUPLEMENTO ESPECIAL, ABR 2026



IBER MEDIA NEXT 3.0

ABRIR CAMINO
Y DEJAR
HUELLA



IBER MEDIA NEXT 3.0

ibermedianext.com

@ibermedianext @IbermediaNext @ibermedia-next

¿Qué es IBERMEDIA NEXT?

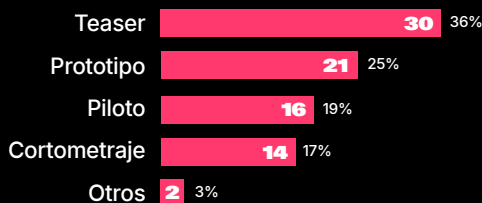
IBERMEDIA NEXT es una modalidad del Programa IBERMEDIA diseñada para impulsar la innovación y la colaboración en el sector estratégico de la animación Iberoamericana.

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 3.0

83 proyectos recibidos en total

Segmentación por formato



Segmentación por modalidades

Modalidad A

Al menos una empresa independiente latinoamericana

61 73%

Modalidad B

Al menos dos o más profesionales latinoamericanos

13 16%

Modalidad C

Una empresa/persona LATAM con titularidad mayoritaria de IP

7 9%

Modalidad D

Otra empresa española o portuguesa

2 2%

Proyectos beneficiarios

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

15
proyectos
seleccionados



Portugal 2

España 13

Países involucrados en los proyectos seleccionados

10
países

Argentina	México
Bolivia	Panamá
Brasil	Perú
Chile	Uruguay
Ecuador	Venezuela



IBERMEDIA NEXT PLAZA

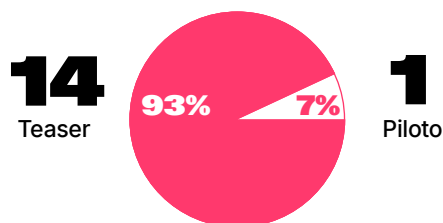
ibermedianextplaza.com

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

Fichas activas

642

Tipo de formato



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

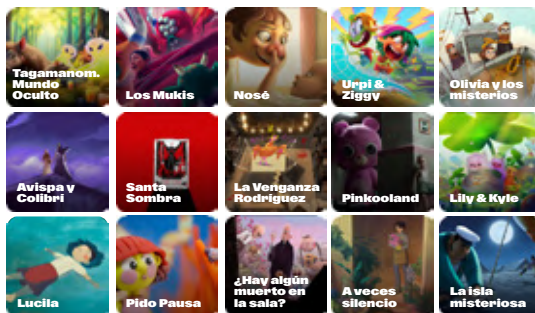
Tecnologías empleadas

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...

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



El Programa IBERMEDIA lanzó en marzo de 2025 la tercera edición de IBERMEDIA NEXT, la última financiada con los fondos temporales europeos Next Generation EU. Hacemos un balance de las tres convocatorias de esta línea de ayudas destinada a impulsar la innovación y la colaboración en la animación iberoamericana, una iniciativa que ha abierto nuevos caminos y ha dejado huella tanto en el sector como en las instituciones públicas. Por Marta García.

“IBERMEDIA NEXT habilita procesos que suelen quedar fuera de los marcos tradicionales de producción. Permite investigar, prototipar y experimentar, algo fundamental tanto para la animación autoral como para aquellas propuestas que buscan abrir nuevos caminos. En nuestro caso, ha sido una herramienta concreta para transformar ideas en sistemas de trabajo y dar viabilidad a proyectos que combinan sensibilidad artística e innovación tecnológica”, señala la directora y productora chilena Bernardita Ojeda (Pájaro), quien conoce a fondo las ayudas tras haber sido seleccionada en las tres ediciones.

Su colega argentina Rosario Carlino (Osa Estudio), que además de haber sido seleccionada en dos ediciones integró el jurado en la segunda convocatoria, insiste en el mismo punto: “Contar con tiempo y presupuesto para experimentar y tomar decisiones basadas en pruebas concretas resulta clave y altamente beneficioso para los resultados finales”.

La productora española Reyes Arnal Risueño (La Mola Studio), también seleccionada en las tres ediciones, subraya la importancia del desarrollo: “Es una etapa que, con los recursos y el tiempo necesario, marca la diferencia entre un proyecto que podríamos calificar de ‘correcto’ o ‘viable’, y uno que destaca por su narrativa, estructura y desarrollo visual”.

En estos tres años, IBERMEDIA NEXT ha financiado el codesarrollo de 43 prototipos, pilotos, *teasers*, cortos y otros proyectos con fines demostrativos, formatos que habitualmente no son elegibles en las convocatorias de ayudas públicas para el audiovisual. “Por primera vez, IBERMEDIA ha actuado como un fondo semilla, entregando ayudas para el desarrollo de formatos cortos y con fines demostrativos con el objetivo de ampliar el concepto de coproducción y poner en valor la titularidad de la propiedad intelectual”, sostiene Víctor Herrerueta, coordinador de la Unidad Técnica del Programa IBERMEDIA.



“IBERMEDIA NEXT ha sido toda una declaración de intenciones y un ejemplo tangible de que se puede colaborar, con innovación y buen cine, entre la Unión Europea y Latinoamérica”

Ignasi Camós, director general ICAA

Entrevista completa





“IBERMEDIA NEXT no solo conecta proyectos, sino también formas de trabajar, miradas y saberes distintos, incorporando además una dimensión real de I+D dentro del sector”

Bernardita Ojeda (Pájaro)

Esta modalidad de ayudas se formuló teniendo en cuenta el diagnóstico planteado en el Libro Blanco de la Animación Iberoamericana editado por los Premios Quirino, donde la titularidad de las historias aparecía como una debilidad: “Los grandes estudios extranjeros ya desarrollan grandes producciones con historias y conceptos latinoamericanos. Sin embargo, aunque el desarrollo se realiza con artistas y profesionales de nuestra región, la propiedad intelectual sigue siendo de titularidad extranjera. IBERMEDIA NEXT ha permitido fortalecer un sector que históricamente se ha visto como prestador de servicios y que desde hace años apuesta por crear

y desarrollar su propia propiedad intelectual”, apunta Herreruella. Desde la creación de estas ayudas, la animación regional ha sumado cerca de medio centenar de nuevas PI que han puesto en valor la identidad y han contribuido a fortalecer un imaginario común.

Sobre la gran cantidad de proyectos presentados a lo largo de las tres convocatorias, 247, de los cuales más de 100 fueron presentados en el primer año, comenta Ignasi Camós, director general del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales de España (ICAA): “Al tratarse de una iniciativa novedosa sin ninguna referencia anterior, teníamos algunas incógnitas sobre si



“IBERMEDIA NEXT establece un modelo de cooperación entre dos mecanismos de integración regional, como lo son la Unión Europea e Iberoamérica”

Enrique Vargas (SEGIB)

Entrevista completa





“Es una etapa que, con los recursos y el tiempo necesario, marca la diferencia entre un proyecto que podríamos calificar de ‘correcto’ o ‘viable’, y uno que destaca por su narrativa, estructura y desarrollo visual”

Reyes Arnal Risueño (La Mola Studio)

se iban a cumplir nuestras previsiones y sobre cómo iba desplegarse la convocatoria, pero la realidad superó nuestras expectativas”.

El ICAA invirtió en IBERMEDIA NEXT la financiación inyectada por la Unión Europea tras la pandemia de Covid-19, pero antes tuvo que convencer en Europa de la pertinencia de usar los fondos para un proyecto de cooperación iberoamericana. “Fue fundamental el apoyo de todos los países del Programa IBERMEDIA que creyeron en la iniciativa y pusieron el marco para que pudiera desarrollarse esta línea que a priori no estaba diseñada para beneficiar al ámbito iberoamericano”, remata Camós.

CAMINOS PARA CREAR UN ECOSISTEMA

En estos tres años, IBERMEDIA NEXT ha impulsado la colaboración de productoras de 16 países, con fuerte participación de México (15 proyectos), Brasil (11), Perú (11), Argentina (7) y Chile (7), además de España, Portugal e Italia debido al origen de los fondos, ya que las ayudas exigían que la productora mayoritaria del prototipo fuera europea. Sin embargo, esto no ha impedido que la mayor parte de las historias (58%) estén dirigidas por cineastas de América Latina, con participación de España (15), México (8), Perú (6), Argentina (3), Brasil (3), Chile (2), Italia (2), Portugal (2), Uruguay (2), Guatemala (1) y Venezuela (1).

“Por primera vez, IBERMEDIA ha actuado como un fondo semilla, entregando ayudas para el desarrollo de formatos cortos y con fines demostrativos con el objetivo de ampliar el concepto de coproducción y poner en valor la titularidad de la propiedad intelectual”

Víctor Herrerueta (Programa IBERMEDIA)



Entrevista completa



SPANISH KALEIDOSCOPE

A Tapestry of
Unveiled Diversity

NEW SPANISH ANIMATION

ANNECY 2026



[SPANISH-KALEIDOSCOPE.ES](https://spanish-kaleidoscope.es)

[@cineicaa](https://www.instagram.com/cineicaa) [@cineICAA](https://www.tiktok.com/@cineICAA) [@cine.icaa](https://www.facebook.com/cine.icaa)



“El programa contribuye a elevar estándares de producción, fortalecer redes transnacionales y reducir brechas tecnológicas entre países”

Raciél del Toro
(Programa IBERMEDIA).

ramienta que cuenta con más de 600 perfiles de casi todos los países y en cuya implementación se está trabajando para ampliarla a las demás modalidades del Programa IBERMEDIA, según adelanta Herreruela. Por otro lado, el formato de las ayudas -que además de apoyo económico ha incluido instancias formativas y de *networking* virtual y presencial a lo largo de un período de varios meses- ha permitido dar tiempo no solo para que los proyectos avancen, sino también para que las relaciones maduren.

Lucía Cavalchini, productora italiana afincada en México al frente de varios proyectos seleccionados desde Fedora Producciones, destaca un aspecto muy concreto de estas ayudas: “Nos han permitido conocer a nuestros socios antes de entrar en producción y entender cómo trabajan las distintas productoras, no en abstracto, sino dentro del *workflow*



“Ha sido una gran oportunidad para que la animación iberoamericana empiece a hablar de tú a tú y surjan colaboraciones y, sobre todo, alianzas”

José Luis Farias
(Premios Quirino)

Fomentar la coproducción a largo plazo era uno de los objetivos principales de la línea de ayudas, un logro en el que pone el acento José Luis Farias, productor ejecutivo de los Premios Quirino y pieza clave desde el sector en la creación de las ayudas: “Se ha conseguido acercar más ambos lados del océano. Ha sido una gran oportunidad para que la animación iberoamericana empiece a hablar de tú a tú y surjan colaboraciones y, sobre todo, alianzas, no solo para los proyectos que han ganado, sino también entre empresas latinoamericanas, portuguesas y españolas, muchas de las cuales siguen trabajando juntas después del programa”.

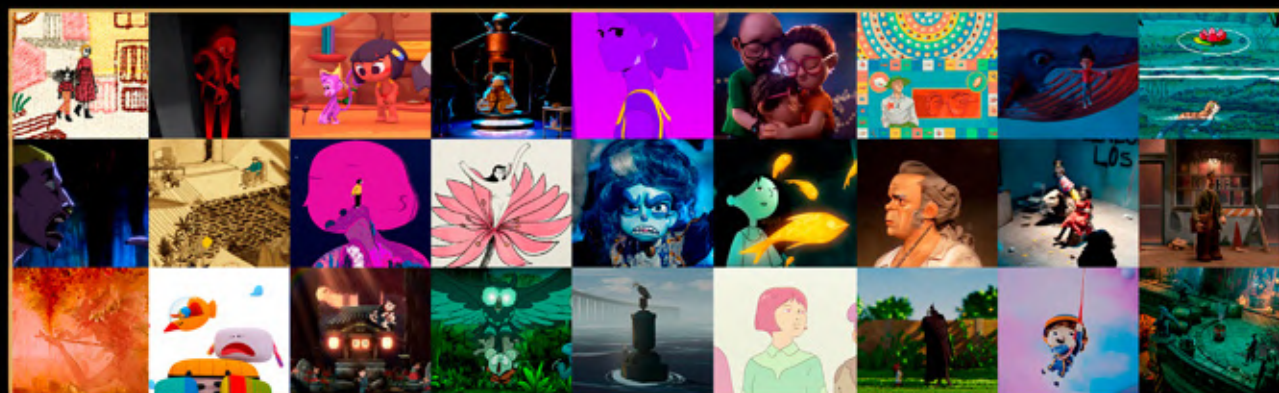
Para impulsar la coproducción se buscaron caminos específicos. Por un lado, se desarrolló la red social digital IBERMEDIA NEXT PLAZA, una he-



Prémios Quirino
de Animação
Ibero-Americana

Premios Quirino
de la Animación
Iberoamericana

9ª edición, del 15 al 17 de abril de 2026
Santa Cruz de Tenerife



Gala de entrega de premios 17 de abril
Gala de entrega de prémios 17 de abril

YouTube LIVE

265
obras inscritas

19
países participantes

56
horas de animación

[Patrocinadores principales]

[Patrocinador oro]



tenerife!
film commission

proexca



[Patrocinadores plata]

[Patrocinadores bronce]

Animation
from SPAIN



[Instituciones colaboradoras]

[Colaboradores]





“Laboratorio de Futuros puede ser un sucesor natural que permita establecer líneas estratégicas compartidas y fortalecer el mercado iberoamericano como espacio común y, sobre todo, posible”

Silvina Cornillón (Premios Quirino)

de desarrollo y preproducción. También, en términos más románticos, nos ha dado la posibilidad de crear afinidades y complicidades, y de reconocer con quién quieres -y con quién no- trabajar”.

Los frutos de la cooperación se apreciaron ya en la segunda convocatoria, cuando resultaron seleccionados varios proyectos coproducidos por empresas que se conocieron en las instancias grupales de la primera edición. Asimismo, la duración y calendarización ha permitido la convivencia en tiempo y espacio de las diferentes generaciones de proyectos, lo que también ha contribuido al fortalecimiento de una identidad grupal, permitiendo que las productoras pensarán colectivamente: “Uno de los grandes aportes es la red que se genera entre creadoras, estudios y países. IBERMEDIA NEXT no solo conecta pro-

yectos, sino también formas de trabajar, miradas y saberes distintos, incorporando además una dimensión real de I+D dentro del sector”, destaca Bernardita Ojeda.

Estas señales también se han visualizado en los resultados y procesos compartidos por las productoras: “Ha habido casos muy interesantes de productoras que han desarrollado tecnología propia y la han compartido con el resto del sector, así como también el conocimiento más en profundidad de las dificultades o de las ventajas del codesarrollo”, reflexiona Farias. En esta línea, el programa está desarrollando un repositorio en GitHub -cuya versión beta será presentada en los próximos meses- para que cada proyecto pueda compartir sus herramientas de código abierto con la comunidad de animación.

“Contar con tiempo y presupuesto para experimentar y tomar decisiones basadas en pruebas concretas resulta clave y altamente beneficioso para los resultados finales”

Rosario Carlino (Osa Estudio)



essential
COSTA
RICA



COSTA RICA, Your Place to Create **Animation** for The World

*Up to 11,7% back in 90 days.



Characters created
by **Shout** and **Tropics**

www.costaricafilmcommission.org/

“Nos han permitido conocer a nuestros socios antes de entrar en producción y entender cómo trabajan las distintas productoras dentro del workflow de desarrollo y preproducción”

Lucía Cavalchini (Fedora Producciones)



HUELLAS MÁS ALLÁ DE LOS PROYECTOS

El gran impacto estructural de la línea de ayudas es una conclusión en la que coinciden productoras e instituciones: “El programa contribuye a elevar estándares de producción, fortalecer redes transnacionales y reducir brechas tecnológicas entre países. Asimismo, promueve modelos de trabajo más competitivos y exportables, capaces de insertar la animación iberoamericana en circuitos globales sin perder su diversidad cultural y narrativa”, destaca Raciél del Toro, director general del Centro Costarricense de Cine y Audiovisual y presidente del Programa IBERMEDIA.

Las ayudas también han dejado huella en el ámbito de la gestión pública. Enrique Vargas, coordinador del Espacio Cultural Iberoamericano de la Secretaría General Iberoamericana (SEGIB), entidad que coordina los 14 Programas Iberoamericanos de Cooperación, afirma en este sentido: “Ya hubo impacto, se abrieron líneas de trabajo que han generado buenos resultados. Establece un modelo de cooperación entre dos mecanismos de integración regional, como lo son la Unión Europea e Iberoamérica”, destaca. El director del ICAA también apunta hacia ese horizonte de la cooperación cultural transregional: “La voluntad compartida de establecer una cooperación estable entre la Unión Europea y Latinoamérica, con España y Portugal como puentes, es firme. IBERMEDIA NEXT ha sido toda una declaración de intenciones y un ejemplo tangible de que se puede colaborar, con innovación y buen cine, entre ambas orillas. Si bien estas ayudas tuvieron una financiación particular como

consecuencia de un momento muy concreto en nuestra historia, creo que debemos aprovechar esta inercia para empujar un espacio de colaboración y creación innovadora”.

La estructura y el formato de las ayudas han contribuido, incluso, a la reflexión sobre las herramientas gestionadas por cada institución. Camós se refiere a la importancia de la creatividad y del trabajo en complicidad con las entidades colectivas del sector: “Como sucede en cualquier organismo público, en ocasiones la toma de decisiones no es tan ágil como desearíamos. Nuestra voluntad se encuentra ahí. Trabajaremos en esa dirección, con el compromiso firme de mejorar y de ser creativos”. Por su parte, el presidente de IBERMEDIA destaca que esta línea de ayudas “evidenció la importancia de diseñar instrumentos ágiles y cooperativos, capaces de asumir cierto riesgo para generar aprendizaje colectivo”, y agrega: “También puso en valor la necesidad de pensar IBERMEDIA no solo como un fondo de financiamiento, sino como una plataforma estratégica de integración, intercambio de conocimiento y desarrollo sostenible del ecosistema audiovisual iberoamericano”.

PRÓXIMOS PASOS

Aunque esta tercera edición es la última de IBERMEDIA NEXT con la financiación asegurada, todas las entidades involucradas muestran interés en su continuidad: “Tras el esfuerzo realizado en los últimos años, IBERMEDIA NEXT entrará en un período de reflexión para desarrollar nuevas estrategias

que permitan la continuidad de la marca. El primer desafío y el más importante es conseguir fondos que permitan financiar nuevas ediciones de la iniciativa”, señala Herreruella, quien adelanta que se está trabajando en una publicación que recopile los principales resultados de esta primera etapa.

Desde el ICAA, Camós afirma que todos los organismos participantes explorarán vías para su continuidad: “Hemos tenido conversaciones informales sobre su continuidad y está en el ánimo de todas las instituciones involucradas que IBERMEDIA NEXT sea una iniciativa que permanezca en el tiempo”. Desde la presidencia de IBERMEDIA, del Toro abre la posibilidad a nuevas formas: “la experiencia permite pensar con fundamento en un futuro que no implique necesariamente su continuidad literal, sino que conlleva la creación de capacidades para que el subsector de la animación posea más herramientas para concretar coproducciones efectivas y para insertarse en los ecosistemas de los fondos de fomento, ya sea públicos o privados”.

En esta línea, entidades como los Premios Quirino ya están incorporando los aprendizajes: “Pensamos que el Laboratorio de Futuros puede ser un sucesor natural que permita establecer líneas estratégicas compartidas y fortalecer el mercado iberoamericano como espacio común y, sobre todo, posible.

Desde esta iniciativa trabajamos para que el sector diseñe activamente su propio futuro a través de un ejercicio profundo de cooperación, diálogo y acercamiento. Si bien IBERMEDIA NEXT benefició a un primer grupo de compañías, ahora desde el ecosistema Quirino estamos ampliando esa conversación estratégica al conjunto del sector”, sostiene Silvina Cornillón, directora de los Premios Quirino.

¿Qué desafíos podría atender un IBERMEDIA NEXT futuro? Varias de las productoras hacen referencia al acompañamiento de los proyectos: “Muchos procesos que se inician ahí necesitan tiempo para madurar y encontrar su lugar dentro de una producción real, por lo que sería valioso contar con puentes claros hacia otras líneas de financiamiento o instancias de seguimiento”, apunta Bernardita Ojeda. En la misma línea, Arnal Risueño sugiere “reforzar aún más los espacios de seguimiento y de intercambio entre proyectos beneficiarios, generando momentos de puesta en común que permitan aprender de los distintos enfoques y soluciones aplicadas”. Otras sugerencias incluyen revisar aspectos operativos como el tratamiento de los derechos de las obras, personalizar más los itinerarios formativos, ampliar la participación internacional en los espacios de *networking* y habilitar parte de la financiación a las empresas latinoamericanas, entre otras.

HACIA UNA MAYOR IGUALDAD EN EL SECTOR

Reducir la brecha de género también ha sido uno de los objetivos de IBERMEDIA NEXT (según datos del Libro Blanco de la animación iberoamericana editado por los Premios Quirino en 2022, solo el 22% de los proyectos se realizó con jefaturas de equipo paritarias). Para ello, las convocatorias incluían puntuación extra para proyectos que integrasen profesionales mujeres en roles artísticos y de dirección (directoras, guionistas, directoras de animación, directoras de arte).

Las medidas afirmativas han tenido impacto directo: en la selección de la tercera convocatoria, el 40% de las directoras son mujeres, el 73% guionistas, el 93% directoras de arte y el 100% directoras de animación. A lo largo de las tres convocatorias el porcentaje de mujeres en jefaturas de dirección asciende al 44%, de producción al 83% y de dirección de arte al 88%.



A VECES SILENCIO

Formato: Teaser de largometraje

Dirección: Álvaro Robles

Productora: Filmakers Monkeys |

Carlitz | Pista B

Técnica: 2D, Live Action

IBER MEDIA NEXT^{3.0}

LA TERCERA GENERACIÓN EN CARTAS COLECCIONABLES



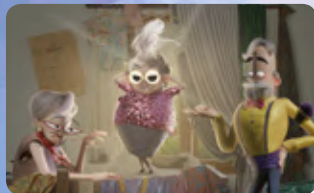
AVISPA Y COLIBRÍ

Formato: Prototipo de largometraje

Dirección: Aída de Solar

Productora: EASYLAB, El Taller del Chucho, Guillermo Sainz "Waso", Trazos Animation Studios

Técnica: 2D, 3D, Stop Motion



¿HAY ALGÚN MUERTO EN LA SALA?

Formato: Cortometraje

Dirección: Miguel Medrano Malo y Lucía Sampedro

Productora: Inaudita Films, La Mola Studio, Salтарinas, Sísmica Estudio

Técnica: 2D, 3D, Live Action



LA ISLA MISTERIOSA

Formato: Teaser de largometraje

Dirección: Bruno Simões

Productora: Studio Kimchi, BoiPeba Filmes, Cola Animation

Técnica: 3D



LA VENGANZA RODRÍGUEZ

Formato: Teaser de largometraje

Dirección: Jorge R. Gutiérrez

Productora: Hampa Studio

Técnica: 2D, CGI



LILY & KYLE

Formato: Piloto de serie

Dirección: Giu Nishiyama

Productora: Alopra Estúdio, Mago Production, Apapacho Films

Técnica: 3D, 2D



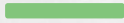
LOS MUKIS

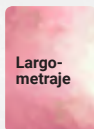
Formato: Teaser de largometraje

Dirección: Cecilia Sueiro Mosquera

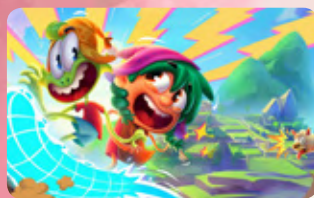
Productora: Apocalipsis Producciones, Desfase Films, Tunche Films, IntiFX

Técnica: Live Action, CGI 3D

-  Familiar
-  Preescolar / Infantil
-  Joven
-  Joven adulto / Adulto



Piloto, teaser,
secuencia o prototipo.



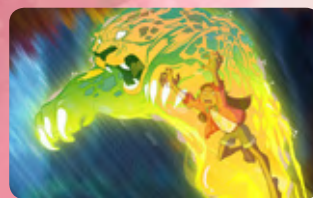
URPI Y ZIGGY

Formato: Teaser de largometraje transmedia

Dirección: Pamela Chovan, Gabriel Bonilla

Productora: Lightbox, Apus, IntiFX, Lunes

Técnica: 3D, 2D



TAGAMANOM. MUNDO OCULTO

Formato: Teaser de largometraje

Dirección: Pere Clos Muntsant, Diana Rodríguez

Productora: OuO Time, IntiFX, Studio Z

Técnica: 3D



LUCILA

Formato: Teaser de largometraje

Dirección: Bernardita Ojeda

Productora: Pájaro, Wood Producciones, Cornelius Films, Copa Studio, Sardinha em Lata

Técnica: 2D, 3D



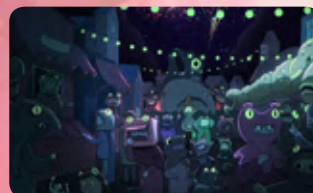
NO SÉ

Formato: Teaser de largometraje

Dirección: July Naters, Manu Larios

Productora: Pataclaun, 12 Pingüinos, IntiFX, Soda Producciones

Técnica: 2D



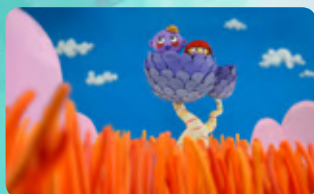
OLIVIA Y LOS MISTERIOS

Formato: Teaser de largometraje

Dirección: Juan Carve, Valentina Echeverría

Productora: Erase Una Vez Films, Chucho.tv, Chatrone, Espacio de Animación Peruana

Técnica: 2D



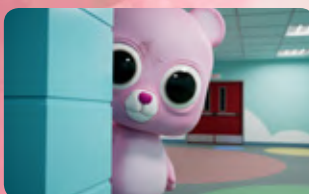
PIDO PAUSA

Formato: Piloto de serie

Dirección: Rosario Carlino, Nicolás Conte

Productora: Sardinha em Lata, Osa Estudio

Técnica: Stop Motion, Plastilina, 3D



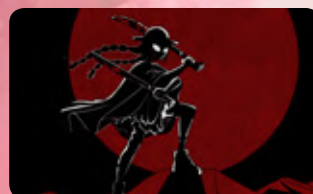
PINKOOLAND

Formato: Teaser de Largometraje

Dirección: Luis Usón

Productora: Vanova, Matte CG

Técnica: CGI 3D



SANTA SOMBRA

Formato: Teaser de Largometraje

Dirección: Paula Boffo

Productora: Ojo Raro, La Mola Studio, Fedora Productions

Técnica: 2D



FESTIVAL

15 YEARS

Conference

Workshops

Expo

Market



COUNTRY OF HONOR:

FRANCE

Your joy **changes the world**

7-8 Nov. Zapopan | 10-14 Nov. Guadalajara

PROYECTO A PROYECTO

Quince proyectos desarrollados en coproducción por profesionales de Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Ecuador, España, México, Perú, Portugal y Uruguay conforman la tercera generación de IBERMEDIA NEXT.

La selección incluye varias compañías referentes de la animación regional como las españolas Hampa, Studio Kimchi, La Mola, OuO time y Lightbox; las portuguesas Sardinha em Lata, COLA Animation y Take it Easy; las brasileñas Copa y Chatrone; la chilena Pájaro Estudio; las argentinas Ojo Raro y Osa Estudio; las peruanas Apus y Trazos Animación; las mexicanas Fedora, Sísmica, Polar Studio y El Taller del Chucho; y la uruguaya Chucho.tv. Varios de los estudios participantes estuvieron ya en las dos primeras convocatorias, y algunos de ellos incluso repiten por tercera vez. Pero también hay compañías más jóvenes que participan por primera vez en el programa, como la boliviana Waso, la ecuatoriana IntiFX -que participa en cuatro proyectos-, la peruana Pataclaun y las españolas 12 Pingüinos, Filmmakers Monkeys e Inaudita Films.

Esta generación incluye trabajos de varias figuras reconocidas de la animación regional, como la chilena Bernardita Ojeda, que junto a

la productora María Elena Wood, y en coproducción con Cornelius, Copa y Sardinha em Lata, desarrollan **"Lucila"**, un largometraje que explora la infancia de la escritora chilena Gabriela Mistral desde una perspectiva íntima y sensible; el mexicano Jorge R. Gutiérrez, que junto a la española Hampa prepara **"La Venganza Rodríguez"**, un tributo a las mujeres de la animación ambientado en el universo de la lucha libre; y la argentina Rosario Carlino, que codirige junto a Nicolás Conte **"Pido pausa"**, una serie sobre las frustraciones infantiles realizada en colaboración con el estudio portugués Sardinha em Lata.

Pero si hay un destaque en esta selección son las óperas primas, los nuevos proyectos de cineastas con recorrido incipiente y los proyectos de profesionales con amplia trayectoria en la animación que se abren camino a la dirección, entre los que destacan tres mujeres peruanas. Se trata de **"Avispa y colibrí"**, un largometraje experimental y poético que reivindica la resistencia de las mujeres en el siglo XIX dirigido por la también consultora y productora Aïda del Solar; **"Los Mukis"**, un largometraje en tono de comedia fantástica sobre la identidad y la apropiación cultural en con-

textos turísticos dirigido por la productora, guionista y docente Cecilia Sueiro Mosquera; y **“Nosé - Una historia de amor... propio”**, una comedia de aventuras sobre la aceptación personal inspirada en la filosofía del *clown*, cuya creadora, July Naters, acumula una larguísima experiencia en lo que denomina “dibujos animados en el teatro”.

Por su parte, la experimentada artista brasileña Giu Nishiyama da el salto a la dirección en solitario con **“LILY&KYLE”**, serie transmedia que explora el universo emocional infantil con un estilo inspirado en los libros ilustrados; mientras que la argentina Paula Boffo hace lo propio en **“Santa Sombra”**, un largometraje fantástico, transfeminista y sudaka, inspirado en una novela gráfica de la propia directora y concebido como un proyecto transmedia. También busca ser un proyecto multiformato **“Urpi y Ziggy”**, comedia paranormal familiar codirigida entre el peruano Gabriel Bonilla y la chilena Pamela Chovan que proyecta un largo, una serie, una *webserie* y un corto.

Entre otros debuts en largo de directores con recorrido en obras de serie y formato corto destacan **“Olivia y los misterios”** de los uruguayos Juan Carve y y Valentina Echeverría, una película de aventuras sobre los claroscuros emocionales; **“La isla misteriosa”**, en la que el portugués Bruno Simões adapta la obra de Julio Verne y la ambienta en un campo de refugiados; **“A veces silencio”** del español Álvaro Robles, un drama romántico y musical en el Madrid de los 90 que buscará integrar al mismo tiempo al público oyente y sordo; y **“Pinkooland”** del gallego Luis Usón, un cuento oscuro de terror, aventura y fantasía que reflexiona sobre la ausencia de crítica en el entretenimiento *mainstream*.

Completa la selección **“¿Hay algún muerto en la sala?”**, corto rural de humor absurdo sobre la muerte y las tradiciones codirigido por los españoles Miguel Medrano Malo y Lucía Sampedro; y **“Tagamanom”**, un film de aventuras ambientado en un mundo de realismo mágico influenciado por la cosmovisión del pueblo waorani del Amazonas ecuatoriano; codirigen el catalán Pere Clos Muntsant y la venezolana Diana Rodríguez.



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 3.0
Abril de 2026

Los contenidos de esta publicación han sido elaborados de manera independiente por LatAm cinema, con la colaboración del Programa IBERMEDIA y del ICAA.

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

Agradecimientos: Jara Ayucar.



ANNECY 2026

FESTIVAL

INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION

21
27
june

WWW.ANNECYFESTIVAL.COM



A VECES SILENCIO

DIRECCIÓN: ÁLVARO ROBLES | FILMAKERS MONKEYS, ESPAÑA / CARLTZ, PERÚ / PISTA B, CHILE

TEASER DE LARGOMETRAJE | PÚBLICO ADULTO

Presentada como la primera película de animación accesible, “A veces silencio” es un drama romántico y fantástico ambientado en el Madrid *rockero* de los 90 que busca integrar tanto al público oyente como al sordo. En esta primera etapa, el desafío se aborda a través de un *teaser* de 7 minutos que se realizará íntegramente en Blender, combinando 2D y 3D. El enfoque buscará optimizar el proceso de animación, así como asegurar una representación precisa de la lengua de signos y una interacción fluida entre los personajes y el entorno.

Con referencias a la xerografía de “101 dálmatas” y a las líneas vivas del corto “The Boy, the Mole, the Fox and the Horse”, el proyecto buscará un tono lírico, romántico y naturalista, así como un estilo visual propio en el que se apreciará el sonido y el silencio, con Madrid como telón de fondo. El artista sevillano José Luis Ágreda (“Robot Dreams”, “Buñuel en el laberinto de las tortugas”, “Decorado”) estará al frente de la dirección de arte. En el equipo también destaca la participación de Eligio R. Montero –guionista de “Buñuel en el laberinto de las tortugas”, “Chica y Lobo” y “Dragonkeeper”–, el ilustrador cubano Liuxander Ricardo Silva y la ilustradora china afincada en Francia Pipou Phuong.

Se trata de la ópera prima como director de Álvaro Robles tras su corto “Umbrellas”, codirigido junto a José Prats. Además, Robles ha trabajado como guionista de las series “Superthings: Rivals of Kaboom” y “Titan Tofu”. Al frente de la producción está la española Filmmakers Monkeys, que desde su creación en 2016 ha realizado medio centenar de obras, incluyendo el corto de animación “Nacer” y los documentales “Mama” y “Semillas de Kivu”. El proyecto cuenta también a bordo con las productoras peruanas Apus y Carltz (“Rick and Morty”, “Love”) y la chilena Pista B (“Los huesos”).

“A veces silencio” ha participado en varios espacios de desarrollo e industria, incluyendo Sundance Producers Lab, Berlinale Co-production Market, Producers Guild of America Create Program, Cartoon Springboard, Residencias Academia de Cine, Atlàntida Mallorca Talents Lab y Ópera Prima ESCAC. También ha recibido asesorías de la guionista de “Inside Out” Meg LeFauve, la *story consultant* de “Up” Julie Lynn, la directora de “La bestia” Marlijn Van Nuenen, la directora y guionista Mar Coll (“Salve María”, “Tres días con la familia”) y la productora Sandra Tapia (“Robot Dreams”).

SINOPSIS Tras el nacimiento de Silvia, los médicos descubren que todo lo que entra en contacto con su piel pierde la capacidad de emitir sonido. Consciente del daño que puede provocar, Silvia lleva una vida tranquila y solitaria al frente de una pequeña floristería en Madrid hasta que conoce a Marco, un músico, y su equilibrio comienza a desmoronarse.

“Me interesan particularmente las obras de ficción que tienen en cuenta los conflictos a los que se enfrentan las personas de la comunidad sorda. Aunque la protagonista de mi historia no sea sorda, su relación con el mundo es a través de la lengua de signos y su conflicto está íntimamente relacionado con la forma en la que se comunica con los demás”, Álvaro Robles.

FORTALEZAS “Uno de los puntos más fuertes del proyecto es la historia que cuenta y la perspectiva social que aborda. No es sólo una historia de amor, sino que conecta con una realidad que viven muchas personas. La propuesta ofrece una mirada fresca y sensible sobre este tema, mientras que el arte y el estilo de animación refuerzan la intención narrativa y una identidad visual que dan fuerza al proyecto”, Carlos Palacios (Carltz).

DESAFÍOS “El principal desafío fue representar el universo del silencio y el universo del ruido en un mismo plano y lugar, generando la necesidad de crear un universo con dos representaciones diferentes. Encontrar eso, junto a José Luis Ágreda y su equipo, fue de los primeros desafíos que hemos ido sorteando. Por otro lado, hacer una animación con lengua de signos ha sido un desafío motivante para todo el equipo, pues la LSE (Lengua de Signos Española) es distinta de la de otros países, por lo que debimos tener en cuenta desde el inicio la creación de subtítulos y diversas adaptabilidades en la futura exhibición”, Néstor López (Filmmakers Monkeys).

“El desafío más grande fue representar el lenguaje de señas. Para hacerlo correctamente fue necesario trabajar con expertos y tener mucho cuidado con la animación de cada gesto para evitar que se perdiera información importante. Artísticamente, encontrar un estilo visual que presente y diferencie el ‘mundo sonoro’ fue retador y, lograrlo, muy satisfactorio”, Carlos Palacios (Carltz).



AVISPA Y COLIBRÍ

DIRECCIÓN: AÍDA DEL SOLAR | TAKE IT EASY PRODUÇÕES AUDIOVISUAIS, PORTUGAL / EL TALLER DEL CHUCHO, MÉXICO / GUILLERMO SAINZ "WASO", BOLIVIA / TRAZOS ANIMACIÓN, PERÚ
TEASER DE LARGOMETRAJE | PÚBLICO JOVEN Y ADULTO

Portugal, México, Bolivia y Perú coproducen este proyecto dirigido por la peruana Aída del Solar, un cortometraje poético y experimental que combina 2D, *stop-motion* y técnicas mixtas para contar una fábula que reivindica la resistencia de las mujeres en el siglo XIX.

Desde su creación en 2005, el estudio lisboeta Take it Easy se especializa en la experimentación y combinación de diversas técnicas de animación con énfasis en *stop-motion*; en su filmografía aparece el corto "Macabre" (Annecy, FICG, Cinanima, Indie Lisboa) y la serie "What's it All About", entre otras obras. Ubicado en Jalisco, El Taller del Chuchó reúne a profesionales del *stop-motion* mexicano como Rita Basulto, Luis Téllez y Karla Castañeda, entre otros; allí se ha producido el último corto de Basulto, "Humo", y parte del largometraje "Pinocchio" de Guillermo del Toro. La boliviana Waso ha participado en obras como "La abuela grillo" o "Muralla". Completa el esquema de coproducción la peruana Trazos Animation Studios, compañía con experiencia en animación 2D, *cut-out* y CGI fundada por la directora de este proyecto.

El equipo se propone utilizar el hilo como eje tecnológico del *pipeline*. El Taller del Chuchó animará hilos en *stop-motion* a partir de referencias creadas en 2D por Trazos en colaboración con el estudio peruano Apus. La integración se realizará en entorno 3D en Blender, explorando nieblas volumétricas que interactúen con la puesta en escena a través de una composición híbrida, con mapas de profundidad y coincidencia de texturas para unir algodón físico y *render* digital.

La pre y postproducción correrá a cargo de Take it Easy, mientras que Waso realizará la coordinación de producción. Una vez finalizado el prototipo, se producirá el cortometraje, con el asesoramiento del danés Morten Thoring, con el objetivo de recaudar nuevos fondos para la realización del largometraje. El proyecto cuenta, además, con el apoyo de DAFO, y fue seleccionado en Animation du Monde del Festival de Annecy en 2020.

SINOPSIS Perú, 1921. Keka, una joven esclava embarazada, y Manuela forman parte de la hermandad de las Tapadas Limeñas. Un hilo rojo nacido de un bordado las guía por Lima hasta la proclamación de San Martín. Perseguida por Pío, Keka huye, da a luz y nace la libertad de vientre.

"La fábula asume el gesto que la Historia a menudo oculta: que fueron las mujeres —cubiertas, amantes, cómplices— quienes bordaron el cambio. En la película resuena el registro histórico de que la Ley de Libertad de Vientre fue proclamada el 12 de agosto de 1821, días después de la Independencia. Quiero filmar esta liberación desde el punto de vista del cuerpo femenino herido y obstinado. Con esta película defiendo que la libertad de vientre no es solo una declaración jurídica, sino un derecho sensorial: el derecho a nacer sin el sello del propietario en el cuerpo, el derecho a que la maternidad no sea cautiverio, el derecho a nombrar el mundo con el propio aliento. Cuando el bebé de Keka flota envuelto por avispas y colibríes, el cine nos devuelve la escena inaugural de un país: una ley bordada por mujeres", Aída del Solar.

FORTALEZAS "Destacamos una visión autoral clara y femenina centrada en las Tapadas y en la libertad de vientre. Las fortalezas son un lenguaje visual distintivo con el hilo como protagonista (2D y *stop-motion*), un mundo con identidad (Lima, 1821, niebla, noche, acantilados y Plaza de Armas), un *pipeline* sólido y una coproducción validada por IBERMEDIA NEXT con fuertes alianzas sudamericanas. Además, el tema, histórico y memorable, le confiere un componente documental", João Real (Take it Easy / Easy Lab).

DESAFÍOS "El mayor reto será mantener esa delicadeza entre lo técnico y lo emocional. Lograr que el hilo respire y tenga presencia simbólica sin perder fluidez será un desafío muy fino de animación. También la coordinación entre distintos estudios y países puede ser compleja: requiere mucha comunicación y confianza artística para que todo mantenga la misma alma visual. Y, finalmente, sostener el tono íntimo de la historia sin que se diluya en la escala de la producción, que cada plano conserve esa humanidad y ese temblor que el proyecto propone desde su esencia", Aída del Solar (Trazos).



¿HAY ALGÚN MUERTO EN LA SALA?

DIRECCIÓN: MIGUEL MEDRANO MALO Y LUCÍA SAMPEDRO | INAUDITA FILMS, LA MOLA STUDIO,
SALTARINAS, ESPAÑA / SÍSMICA ESTUDIO, MÉXICO | CORTOMETRAJE | PÚBLICO JOVEN Y ADULTO

Las españolas Inaudita Films, La Mola Studio y Saltarinas, y la mexicana Sísmica Estudio se unen para producir este corto rural de humor absurdo que integrará imagen real, animación 3D y animación 2D a través de programas de código abierto. Fotografías y videos de un pueblo real servirán de referencia para construir un universo particular a través del sistema LiDAR, mientras que Blender será el soporte para integrar el 3D y 2D en los procesos de *layout*, animación, VFX y la creación de personajes, con uso de Grease Pencil para la animación facial.

Miguel Medrano Malo y Lucía Sampedro están a cargo del guion y la dirección de esta comedia reflexiva en torno a la muerte, las despedidas y las tradiciones. La dupla ya había coincidido en “Marcharse”, corto en etapa de distribución dirigido por Medrano y producido por Sampedro.

Con experiencia previa en coproducción, Inaudita Films ha producido obras como el corto de *stop-motion* “Todo está perdido” de Carla Pereira y Juanfran Jacinto, y el documental de imagen real y 3D “Una terapia de mierda” de Javier Polo. Por su parte, Saltarinas ha desarrollado obras de animación como el film “Rock Bottom” de María Trénor. Ya conocidas en IBERMEDIA NEXT por haber sido seleccionadas en anteriores convocatorias, La Mola y Sísmica han realizado varios trabajos en coproducción. Liderado por el artista y director Álvaro León, el estudio español tiene amplia experiencia en proyectos de animación innovadores, mientras que el mexicano ha cultivado una larga trayectoria en animación, tanto en contenidos propios como por encargo.

La preproducción y la producción se harán en España, mientras que México liderará la dirección técnica, editorial, *layout*, *lighting*, *render* y postproducción. Ambos equipos llevarán adelante la dirección de arte y la planificación del *pipeline*, compartiendo visión y experiencia técnico-artística.

SINOPSIS Si hacer un funeral fuera como cocinar, el ingrediente que seguro no podría faltar es el muerto. “¿Hay algún muerto en la sala?” es una pequeña historia en clave de humor sobre un pueblo empeñado en celebrar un funeral sin que ningún vecino haya estado nunca en un uno y sin lo más importante: un muerto.

“Es un proyecto profundamente personal que nace de dos miradas muy distintas sobre la muerte y las tradiciones: la de Lucía, criada en Valladolid, y la de Miguel, nacido en un pequeño pueblo de La Rioja. Dos mundos, dos formas de vivir y de despedir. El corto parte de la anécdota absurda de un pueblo donde no ha muerto nadie en más de cien años y que, por deseo del párroco, decide organizar un funeral sin tener un muerto. Bajo esta premisa hilarante se esconde una pregunta más profunda: ¿cómo nos despedimos cuando no nos han enseñado a hacerlo? ¿Qué pasa cuando las tradiciones se vacían de sentido, pero seguimos cumpliéndolas ‘porque siempre se ha hecho así?’”, Miguel Medrano Malo y Lucía Sampedro.

FORTALEZAS “En la narrativa, la combinación de una estética única, retratando pueblos que podrían parecer olvidados y personajes que hacen el absurdo algo disfrutable. Es poco común ver una narrativa con tantos personajes de la tercera edad, cada uno con sus peculiaridades. En lo técnico destaca el uso de código abierto en gran parte de los procesos de producción y postproducción, combinando técnicas híbridas (2D, 3D y acción viva) que crean un lenguaje visual distintivo y establecen un modelo replicable para futuras producciones”, Jorge Acosta (Inaudita) y Asdrúbal Rivera (Sísmica Studio).

DESAFÍOS “El mayor reto es coordinar equipos en España y México con horarios y metodologías distintas, y encontrar un lenguaje técnico y creativo común. Aprovechar al máximo el material fotogramétrico de pueblos reales requiere una planificación cuidadosa, así como un pipeline para el manejo de archivos con técnicas mixtas. Como toda coproducción, debemos transformar dos estudios que funcionan de manera independiente en un equipo cohesionado que avance a buen ritmo, anticipando obstáculos y manteniendo la fluidez a pesar de la distancia”, Jorge Acosta (Inaudita) y Asdrúbal Rivera (Sísmica Studio).



LA ISLA MISTERIOSA

DIRECCIÓN: BRUNO SIMÕES | STUDIO KIMCHI, ESPAÑA / BOIPEBA FILMES, BRASIL / COLA ANIMATION, PORTUGAL | *TEASER* DE LARGOMETRAJE | PÚBLICO FAMILIAR

Adaptación libre de la obra homónima de Julio Verne, “La isla misteriosa” se presenta como un drama de aventuras contemporáneo para público familiar. La obra se ambienta en un campo de refugiados donde el valor el trabajo en equipo y el ingenio son claves para sobrevivir.

Se trata del debut en largo de Bruno Simões, guionista y director de animación de cortos como “La mujer del médico” (Premio Sophia de la Academia Portuguesa), “La muñeca de Kafka” y “PIP”. Además, Simões tiene créditos como animador en obras como “Harry Potter”, “Ice Age” y “Rio”. Lo acompaña un equipo internacional integrado por la directora de arte Regina Insenser, la productora ejecutiva Carlota Pou y la directora de animación Diana Sánchez desde Barcelona; junto a la guionista Luísa Parnes y la productora creativa Luciana Jordão desde Brasil.

El esquema de producción está encabezado por el barcelonés Studio Kimchi, productor de los cortos de Simões, entre otras obras con trayectoria festiva, y con amplia experiencia en la coproducción. Desde Brasil se suma Boipeba Filmes con Carlos Saldanha a la cabeza, con quien Simões ya trabajó en Blue Sky Studios. Cierra la ecuación el estudio portugués COLA Animation, que acumula varias experiencias de coproducción con Kimchi.

Para su realización, el equipo prevé experimentar con diferentes herramientas, incluyendo Blender y Unreal Engine para escenarios, VR para crear *layouts*, e inteligencia artificial para el *motion capture* y los Render NRP. Asimismo, se instrumentará una estrategia que contempla compartir los hallazgos de la exploración mediante videos y expandir la IP a otros formatos como novela gráfica y materiales didácticos.

A través de esta convocatoria, el proyecto desarrollará un prototipo de *trailer* y dos escenas, así como los materiales para continuar el camino hacia la producción, incluyendo guion, biblia y *concept art*.

SINOPSIS Un grupo de refugiados consigue huir de un campamento superpoblado en un globo aerostático, solo para acabar varados en una isla desierta... o al menos, eso es lo que creen. Mientras luchan por sobrevivir en la implacable naturaleza, descubren que la isla no está tan desierta como parece. Algo —o alguien— los observa, dejando señales inquietantes. Cada día que pasa, el misterio se profundiza... y pronto entenderán que su mayor desafío no es solo escapar, sino también sobrevivir a lo desconocido.

“En esencia, será una película con dos facetas contrastantes que buscamos fusionar de manera armoniosa. Por un lado, es una historia de aventuras y supervivencia, con acción, momentos emocionantes y toques de humor que evocan el espíritu del cine familiar. Por otro lado, tiene un tono más oscuro que expone una realidad cruda y desafiante, mostrando un lado más duro de nuestra sociedad. Creo que, al combinar estas dos dimensiones, podemos crear una película más impactante, relevante y duradera, capaz de entretener y, al mismo tiempo, dejar una huella en el espectador”, Bruno Simões.

FORTALEZAS “Los temas actuales, el enfoque creativo y la manera en que la película retrata personajes de distintas generaciones dentro de una historia de aventuras nos parecen las grandes fortalezas de este proyecto”, Studio Kimchi.

DESAFÍOS “El primer desafío es actualizar la obra de Julio Verne. Es una historia de 1875 que debemos traer al presente, incorporando las cuestiones del mundo actual, sin perder las características que la hicieron tan popular. También necesitamos trabajar en un estilo visual que sea realmente propio de esta historia. La industria de la animación está cambiando muy rápido con la IA y las nuevas tecnologías. Nosotros queremos encontrar el estilo de ‘La isla misteriosa’, no copiar el de otras películas”, Boipeba Filmes.



LA VENGANZA RODRÍGUEZ

DIRECCIÓN: JORGE R. GUTIÉRREZ, MÉXICO | HAMPA STUDIO, ESPAÑA | TEASER DE LARGOMETRAJE
PÚBLICO JOVEN Y ADULTO

El reconocido director mexicano de animación Jorge R. Gutiérrez se asoció con la prolífica productora española Hampa Studio (“Memorias de un hombre en pijama”, “Buñuel en el laberinto de las tortugas”) para desarrollar su próximo largometraje: “La Venganza Rodríguez”.

El director de “El libro de la vida” y “Maya y los tres” reinventa su inconfundible y colorido estilo, inspirado en la iconografía mexicana, para crear un tributo a las artistas mujeres en la industria de la animación ambientado en el universo de la lucha libre. Con dibujos inspirados en artistas como Basquiat y Picasso, el film combinará animación 2D y 3D con estética de cómic. Al frente del desarrollo visual estarán Almudena Redondo (“Star Wars: Visions”) y Pakoto Martínez (quien ha colaborado previamente con el director mexicano en “El libro de la vida” y “Maya y los tres”, entre otras).

Creado en Valencia en 1997, Hampa Studio ya es un viejo conocido en IBERMEDIA NEXT, tras dos trabajos seleccionados en las dos primeras convocatorias: “Tu rastro de sangre en la nieve”, coproducido junto a Cine Tornado, y el corto “Agua dulce” (“Nenúfar”), dirigido por la artista mexicana Ana Ramírez González. La apuesta por la innovación de la productora se materializó recientemente con la creación de Hampa Labs, plataforma orientada a “compartir conocimiento, impulsar la innovación abierta y conectar a la comunidad audiovisual”, según cuenta el productor ejecutivo Álvaro García González.

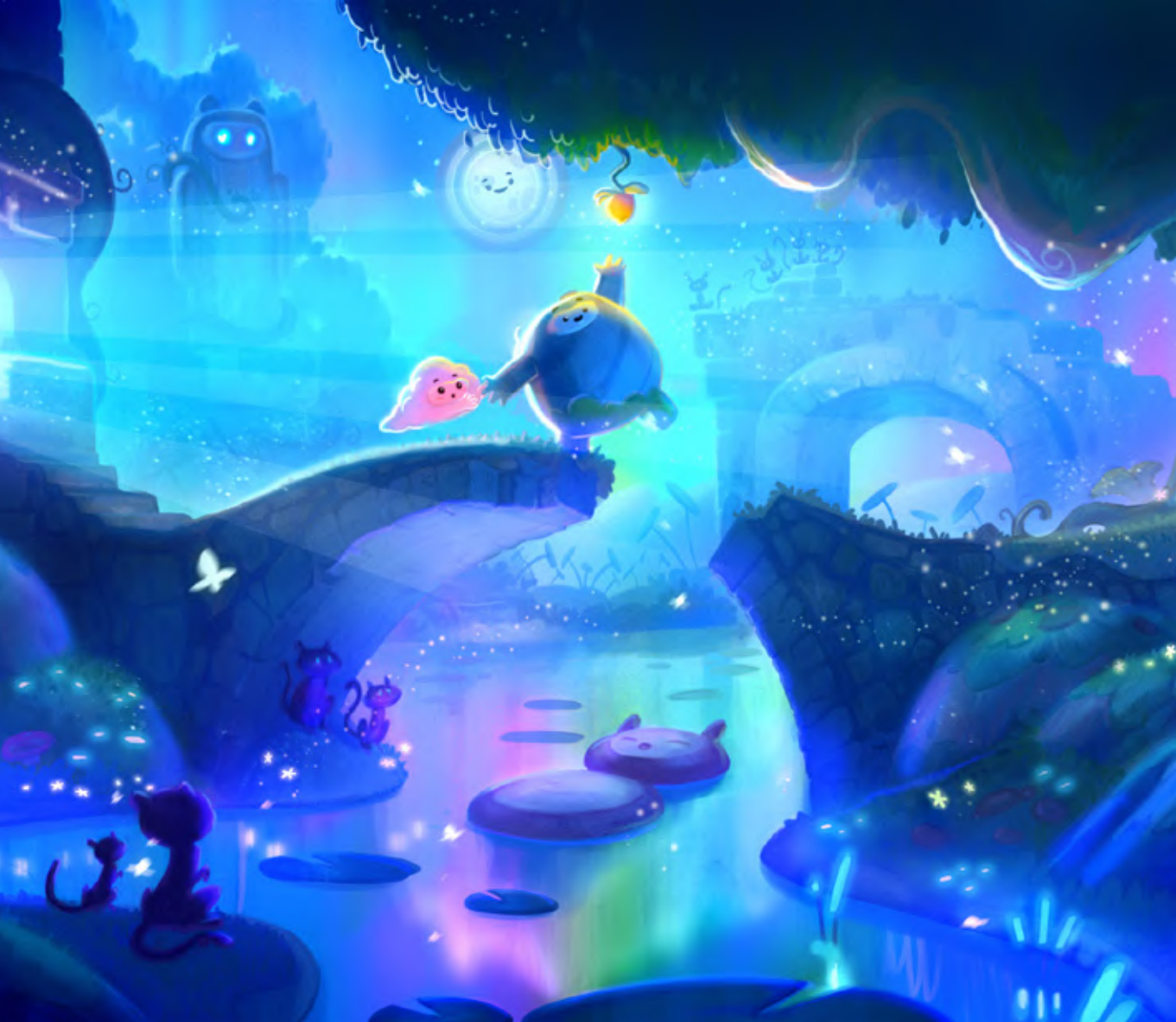
La propuesta artística combina elementos 2D y 3D, además del uso de IA generativa para favorecer los flujos de trabajo. A nivel técnico, el proyecto usará un *pipeline* abierto, que favorece la sostenibilidad tecnológica a través de la reutilización de activos, y Claypencil en producción real, aportando *feedback* a la comunidad Blender. De momento, el proyecto no cuenta con alianzas de coproducción, una opción que se evaluará “en función de las necesidades y la situación del mercado”.

SINOPSIS Cuando la tragedia golpea a su familia de lucha libre, Leonora Rodríguez debe entrar al *ring* para honrar su legado y vengar su derrota. Armada con una determinación ardiente, un entrenamiento excéntrico y un talento para lo dramático, Leonora se enfrentará a rivales extravagantes y a su mayor némesis en el explosivo y desbordante combate de “La Venganza Rodríguez”.

“He sido testigo de las dificultades que muchas artistas han enfrentado en la industria de la animación, especialmente mi esposa, en un entorno predominantemente masculino y, en muchas ocasiones, tóxico. En muchos sentidos, ‘La Venganza Rodríguez’ es mi carta de amor a su lucha, a su resistencia inquebrantable y a la determinación con la que las artistas siguen adelante a pesar de los obstáculos. (...) La lucha libre es la metáfora perfecta: un escenario donde, contra todo pronóstico, el más débil puede vencer al más fuerte, donde la determinación y la pasión pueden cambiar el destino. Así como los luchadores pelean por su lugar en el ring, estas artistas pelean por su espacio en la industria, desafiando normas impuestas y reclamando su derecho a crear con plena libertad. ‘La Venganza Rodríguez’ es, en esencia, un tributo a ellas y a su inquebrantable deseo de ser escuchadas”, Jorge Rodríguez.

FORTALEZAS “El punto más fuerte del proyecto es el increíble equipo con el que contamos: desde el director, Jorge Gutiérrez, hasta todo el equipo técnico y artístico. También me gustaría destacar que el proyecto nació como un grito de guerra para empoderar a las mujeres de la industria y es por ello que nuestra protagonista ‘aplasta’ a los malos en un mundo mayoritariamente masculino y machista como es un ring de lucha libre”, Álvaro García González (Hampa Studio).

DESAFÍOS “Producir un proyecto tan ambicioso de manera independiente es un gran reto. La exigencia de calidad que hay desde Hampa, así como desde Jorge y de todo el equipo, contrasta fuertemente con el presupuesto que tenemos, no sólo para esta fase de desarrollo, sino de cara a producir la película completa, que es un objetivo que no queremos perder de vista en ningún momento. Esto nos obliga a ser altamente creativos y es ahí donde nuestro increíble equipo de producción está brillando para poder hacerlo posible, ¡sin ellas sería imposible!”, Álvaro García González (Hampa Studio).



LILY&KYLE

DIRECCIÓN: GIU NISHIYAMA | ALOPRA ESTÚDIO, BRASIL / MAGO PRODUCTION, ESPAÑA / APAPACHO
FILMS, MÉXICO | PILOTO DE SERIE (30X7') | PÚBLICO 2-5 AÑOS

Brasil, España y México se unen para el desarrollo de una serie que explora el universo emocional infantil con un estilo visual inspirado en los libros ilustrados. Dirige Giu Nishiyama, directora paulista con 20 años de trayectoria en la animación tras haber trabajado en títulos como “Ninjin”, “Historietas Assombradas Para Crianças Malcriadas” y “Menino Maluquinho”. Además, dirigió el corto “Livro e Meio” junto a su hermano Pedro Nishi.

“LILY&KYLE” utilizará *software* de código abierto y herramientas autoalojadas que reduzcan la dependencia de grandes servidores en la nube, reduciendo así su huella ecológica. La serie combina 3D para la animación, personajes y algunos objetos con 2D en las texturas y decorados. Para reforzar su estética de libro ilustrado, empleará *render* no fotorrealista, sombras dinámicas, texturas interactivas e iluminación adaptativa (con Grease Pencil) que reaccionan a las emociones de los personajes. Este lenguaje visual busca reforzar el vínculo entre el mundo interior de los protagonistas y el entorno que los rodea. Además, el equipo proyecta crear una narrativa transmedia a través de libros, juegos interactivos, *podcasts*, juguetes y experiencias digitales que amplíen el universo de la serie.

Desde su sede en São Paulo, Aloptra Estúdio está a cargo de los procesos de desarrollo creativo: guion, *storyboard*, diseño y producción de personajes, creación de fondos y supervisión artística. Especializada en animación 2D, la productora ha trabajado en series como “Hidro y fluido”, “Oppa Kêki”, “Bob Zoom”, “Popeye”, “Teletubbies” y “Polly Pocket”, entre otras.

Desde España, Mago Production coordina la producción técnica, incluyendo la animación, dirección de animación, postproducción y diseño sonoro. Con más de dos décadas de trayectoria, la productora catalana tiene un nutrido catálogo de animación, con obras como el largometraje “La luz de Aisha” y las series “La Orquestita” (coproducción con Perú y Uruguay) y “Polinópolis” (coproducción con Francia y México), entre otras.

Completa el esquema de producción la mexicana Apapacho, a cargo de tareas complementarias de animación, edición y localización lingüística.

SINOPSIS “LILY&KYLE” narra la entrañable amistad entre Lily, una nube cariñosa y cambiante, y Kyle, una roca fuerte pero sensible. Mientras Lily aprende a comprender y manejar sus emociones, Kyle busca descubrir su equilibrio interior. Juntas emprenden un viaje por el mundo de los sentimientos a lo largo del cual aprenden lecciones sobre la empatía, la amistad y el valor de expresarse sin miedo.

“‘LILY&KYLE’ no es solo una historia de aventuras en un mundo encantado, sino también una celebración del crecimiento y la conexión emocional. El pilar de la serie es la relación entre la humanidad y la naturaleza, y los sentimientos que moldean esa interacción. En un mundo donde todo está interconectado, Lily y Kyle aprenden a respetar los ciclos naturales y a encontrar belleza incluso en los cambios más sutiles. La serie muestra cómo la armonía con el entorno enseña valiosas lecciones sobre el cuidado, la empatía y el sentido de pertenencia”, Giu Nishiyama.

FORTALEZAS “La gran fortaleza de ‘LILY&KYLE’ es que aborda el universo emocional de los más pequeños desde la cercanía y la empatía. La serie aborda sentimientos complejos en situaciones cotidianas que los niños pueden reconocer, con personajes amables y visuales accesibles. Su arte, basado en formas redondeadas y colores brillantes, facilita la conexión emocional y estimula la comprensión intuitiva del mensaje”, Aloptra.

DESAFÍOS “El mayor reto será mantener la coherencia entre los distintos equipos de coproducción y las múltiples etapas técnicas. La integración del estilo híbrido 2D-3D y la gestión colaborativa requieren una coordinación precisa para conservar la calidad visual y la sensibilidad narrativa. También existe el desafío de equilibrar la innovación técnica con la accesibilidad emocional, asegurando que el resultado mantenga su esencia”, Mago Production.



LOS MUKIS

DIRECCIÓN: CECILIA SUEIRO MOSQUERA | APOCALIPSIS PRODUCCIONES, ESPAÑA / DESFASE FILMS, PERÚ /
TUNCHE FILMS, PANAMÁ / INTIFX, ECUADOR | TEASER DE LARGOMETRAJE | PÚBLICO JOVEN Y ADULTO

“Los Mukis” es una coproducción entre España, Perú, Panamá y Ecuador que combina animación CGI e imagen real para construir una comedia fantástica sobre la identidad y la apropiación cultural. Se trata del debut en la dirección de Cecilia Sueiro Mosquera, directora peruana con experiencia previa como productora de largometrajes (“La hija cóndor”, “Diamante”) y como guionista del corto “Sueño de una noche de selva” de Diego Sarmiento.

Cuatro productoras iberoamericanas se unen para llevar adelante esta historia. Creada en 2018 en Barcelona, Apocalipsis Producciones acumula filmografía tanto en animación como en imagen real, y cuenta en sus filas con Montse Capón, productora de “Tadeo Jones”. La cusqueña Desfase Films de los hermanos Álvaro y Diego Sarmiento tiene gran experiencia en obras que involucran cosmovisiones indígenas, incluyendo “Río Verde. El tiempo de los yakuranas”, “Sembradoras de vida” y “La hija cóndor”. La peruana ya es conocida en IBERMEDIA NEXT: en la primera edición fue seleccionada con “Il viaggio di Guaman”, obra documental y museística realizada en animación e imagen real en coproducción con la italiana L&C y la boliviana Producen Bolivia. Completa el esquema de coproducción Tunche Films, productora panameña de los peruanos Sergio, César y José Zelada (“Ainbo”, “Kayara”) y el ecuatoriano INTIFX que ha participado en los largos “La leyenda de Ochi” y “Hanna y los monstruos”, y el corto “El extraño caso del hombre bala”.

“Los Mukis” son personajes inspirados en duendes y tejidos andinos que no tienen boca ni piernas y expresan sus emociones a través del movimiento y la luz. Entre otras herramientas, se utilizarán Blender, Wonder Dynamics y Nvidia Instant NeRF. El equipo prevé documentar el método de trabajo para compartirlo con la región.

SINOPSIS Yaku, un joven criado por Mukis invisibles, se une a un ritual de viajes astrales que desata el caos: los Mukis se vuelven adictos a los alucinógenos y un portal falso se hace real. Junto a un indígena de otra dimensión, Yaku enfrenta a la líder del ritual, destruye la secta y elige cruzar al otro lado para vivir donde los Mukis son reales.

“Nos encanta la cultura ancestral de nuestro país. Es algo que vemos con mucho respeto y admiración. En esta época de secularización, muchos extranjeros o limeños de clase privilegiada han encontrado en la religiosidad andina algo en que creer. El problema es que esta búsqueda excluye a los locales y está cargada de mucho desconocimiento, a lo que hay que sumar una gran cuota de racismo y apropiación cultural. Fue por eso que decidimos plantear una comedia que es una crítica hacia los que cometen la apropiación cultural y hacia quienes dejan que esta situación se mantenga”, Cecilia Sueiro Mosquera.

FORTALEZAS *“Destaca por su enfoque culturalmente consciente y representativo: incorpora voces quechuas, personajes andinos y un equipo técnico diverso, priorizando la participación femenina y el respeto por la cosmovisión local”, Diego Sarmiento (Desfase Films).*

“Su mayor fortaleza está en usar la comedia para hablar de identidad y apropiación cultural, mostrando el contraste entre lo ancestral y lo moderno sin perder la ternura ni la ironía.”, Cesar Zelada (Tunche Films).

DESAFÍOS *“A nivel narrativo, el desafío está en transmitir emoción y humor con personajes que no hablan ni caminan, apoyándonos sólo en el movimiento, el ritmo y la puesta en escena. Además, es clave encontrar el equilibrio entre la comedia y el respeto a la identidad andina, evitando clichés y mostrando una mirada genuina”, Cesar Zelada (Tunche Films).*

“La meta será equilibrar la ambición artística con la viabilidad económica, garantizando que los recursos disponibles permitan desarrollar un largometraje sólido, competitivo y visualmente innovador, sin comprometer su identidad cultural”, Montse Capón (Apocalipsis Producciones).

“Otro punto crucial será la selección del elenco: encontrar intérpretes capaces de representar la identidad andina con autenticidad y, al mismo tiempo, desenvolverse en escenas híbridas con personajes animados”, Diego Sarmiento (Desfase Films).



LUCILA

DIRECCIÓN: BERNARDITA OJEDA | PÁJARO, CHILE / WOOD PRODUCCIONES, CHILE / CORNELIUS FILMS, ESPAÑA
COPA STUDIO, BRASIL / SARDINHA EM LATA, PORTUGAL | TEASER DE LARGOMETRAJE | PÚBLICO FAMILIAR

Cinco grandes de la producción iberoamericana suman fuerzas para desarrollar un largometraje que explora la infancia de la escritora chilena Lucila de María Godoy Alcayaga, más conocida como Gabriela Mistral. Al frente del proyecto están dos compatriotas: la directora, productora e ilustradora Bernardita Ojeda y la productora y documentalista María Elena Wood.

“Lucila” se adentrará en la subjetividad de su protagonista, una niña poco convencional que, al no encajar en los moldes establecidos, encuentra en la escritura un camino de resistencia y sanación. El universo visual se alejará de la animación realista y utilizará un lenguaje gráfico que permita representar el mundo desde lo emocional y lo sensorial, buscando el valor expresivo y representativo de la ilustración.

Esta exploración combinará técnicas artesanales de pintura y dibujo con herramientas digitales desarrolladas especialmente para la producción, con el objetivo de que la innovación dialogue con la expresión artística. La innovación se asentará además en otros dos ejes: la aproximación cinematográfica al color respondiendo a la luz y textura del territorio de Atacama a través del uso de Color Script situado, y un deformador adaptativo para personajes 3D con el objetivo de mantener la fidelidad del diseño en diferentes lentes cinematográficos. El equipo prevé el uso de *plugins* en el entorno Blender que después serán liberados para la comunidad de animación.

Desde Chile, y con el apoyo del Fondo Audiovisual de Chile, Wood Producciones (“Machuca”, “1976”) está al frente de la producción general, mientras que Pájaro (“Petit”, “Norma de género binaria”) está a cargo de la dirección creativa. El esquema de coproducción se completa con tres aliadas ya conocidas en IBERMEDIA NEXT: la española Cornelius Films (“El origen de la experiencia”), la brasileña Copa Studio (“El día en que Ewan McGregor me presentó a sus padres”) y la portuguesa Sardinha em Lata (“La Van”).

SINOPSIS Criada en un mundo que define lo que una niña debe ser, Lucila se refugia a leer dentro de un añoso algarrobo. Una repentina crecida del río la arrastra hacia un lugar desconocido, donde, junto a un pequeño huemul y un niño diaguita, emprenderá un viaje que la transformará y la llevará a descubrir la fuerza de ser libre.

“Profundamente arraigada en la lucha de comunidades históricamente marginadas, ‘Lucila’ es una historia sobre la infancia y el tránsito a la madurez de Gabriela Mistral, quien, antes de adoptar su nombre literario, enfrentó el rechazo y la injusticia por ser campesina, mujer y por poseer una sensibilidad que desafiaba las normas de su tiempo. Ambientada a inicios del siglo XX, la película retrata un contexto de represión estructural hacia las mujeres, los desplazados y quienes viven fuera de lo normativo, pero también muestra cómo Lucila transformó esa adversidad en un legado artístico que abrió camino a las generaciones venideras. Su historia no es solo un relato de resistencia, sino una afirmación del arte como vehículo de reconocimiento y validación personal”, Bernardita Ojeda (Pájaro).

FORTALEZAS *“Una de las grandes fortalezas del proyecto es su identidad artística al vincular el universo poético de Gabriela Mistral con un lenguaje visual que busca nuevas formas de animar sin renunciar a la emoción. También me parece relevante la manera en que dialogan tradición y tecnología, integrando herramientas como el Color Script Situado y la Estilización Visual Híbrida para explorar una estética propia sin perder control sobre el proceso artístico”, Bernardita Ojeda (Pájaro).*

DESAFÍOS *“El mayor desafío será mantener un equilibrio entre la experimentación técnica y la coherencia artística. Es un proceso que combina desarrollo tecnológico con una mirada muy sensible sobre la obra de Mistral. El hecho de que este proyecto surja desde Latinoamérica plantea tanto un valor como un desafío: narrar una historia inspirada en Gabriela Mistral desde su propio territorio y sensibilidad, representando lo femenino y lo identitario con una mirada actual, capaz de conectar con públicos de distintas latitudes”, Bernardita Ojeda (Pájaro).*

“Mantener la calidad artística de la propuesta con los recursos que podemos obtener y mantener un equilibrio entre descubrir la figura de Gabriela Mistral a los más pequeños y ofrecer un producto entretenido para una audiencia global”, Mikel Mas (Cornelius Films).



NOSÉ UNA HISTORIA DE AMOR...PROPIO

DIRECCIÓN: JULY NATERS Y MANU LARIOS | PATACLAUN, PERÚ / 12 PINGÜINOS, ESPAÑA / INTIFX, ECUADOR
SODA PRODUCCIONES, VENEZUELA | TEASER DE LARGOMETRAJE | PÚBLICO FAMILIAR

“Nosé - Una historia de amor...propio” es una comedia de aventuras sobre la aceptación personal inspirada en la filosofía del *clown*: la risa como cura, la torpeza como humanidad y el error como oportunidad. Su creadora, la peruana July Naters, acumula amplia experiencia en este universo a través de Pataclaun, compañía de “dibujos animados en el teatro” que fundó en los 90 y con la que creó espectáculos en vivo, contenidos televisivos y programas comunitarios. En los últimos años, la artista dirigió el cortometraje “Pilona” y el piloto de la serie “La nariz roja”.

Ahora, Naters busca trasladar el espíritu *clown* y el universo creativo de Pataclaun a un largometraje de animación. Lo hará en compañía Manu Larios, director y productor peruano de animación, autor del corto “Sana” y con experiencia en largos como “Condominio: La Película” y “Ainbo: El espíritu del Amazonas”.

Este proyecto también bebe del *cartoon* clásico. Con la inspiración del mundo de Tex Avery, el equipo busca trabajar con el humor físico a través de movimientos desproporcionados, mientras que el desarrollo de personajes apunta hacia la caricatura, con exageración tanto del rostro, el gesto y la expresión como de la anatomía.

El largometraje tiene un proyecto que le antecede, “Bobo”, piloto de serie que sentó las bases de la experimentación con 3D, 2D y maquetas. Con el apoyo de IBERMEDIA NEXT, el equipo prevé realizar un *teaser* explorando diversas herramientas para dar con su estilo visual, incluyendo Grease Pencil para integrar la animación tradicional en un universo tridimensional, así como Unreal Engine para indagar en las experiencias interactivas.

El esquema de producción está encabezado por la peruana Pataclaun –a cargo del guion, la producción general y el desarrollo visual en 2D y 3D–, junto a la española 12 Pingüinos, –a cargo del arte, *storyboard*, *animatic*, arte conceptual, producción y desarrollo 2D, sonido, doblaje y composición musical–, y la ecuatoriana IntiFX –al frente de la dirección de animación, modelado y texturizado, *layout* 3D, *rigging*, animación 3D, iluminación, *render* y postproducción en 3D–.

SINOPSIS En La Hermosa, un mundo perfecto creado por Ego donde la risa está prohibida, nace Nosé, una niña torpe, graciosa y diferente. Criada por tres mujeres que intentan moldearla, Nosé crece llena de inseguridades. Obligada a ganar el *reality* Ego Got Talent para no ser expulsada a La Ciudad de los Pocos, la niña adopta una imagen opuesta a su naturaleza y, al fracasar, se libera con un baile torpe y divertido que revela su identidad de payasa, desafiando todas las normas. Como castigo es enviada al Hospital de la Calma donde conoce a Bobo, con el que descubre que ella es la clave para liberar a todos del hechizo que les robó la risa.

“Este proyecto es la culminación de un ciclo de vida dedicado al humor. Tras más de 30 años en teatro, música, televisión y clown, surge la oportunidad de crear una historia de animación que incorpore todo el bagaje acumulado. Nuestro objetivo es entonces crear una historia que muestre la filosofía de vida que propone el payaso: un ser maravillosamente auténtico que nos ayuda a descubrir en el error una oportunidad, en los defectos un valor, en las diferencias un punto en común con el otro. Nuestra motivación es contribuir a una gran transformación social a través del entretenimiento, la animación y el clown, demostrando que el humor y la empatía pueden ser herramientas poderosas para el cambio”, July Naters (Pataclaun).

FORTALEZAS “El mayor valor de ‘Nosé...’ reside en la profundidad emocional y simbólica de su historia. Es una fábula contemporánea que propone una reflexión sobre la aceptación personal y la libertad de ser uno mismo en un mundo que castiga la imperfección y la espontaneidad. La fortaleza del proyecto está en su protagonista: una payasa que transforma sus defectos en virtudes y aprende a amar su naturaleza auténtica. Nosé encarna una mirada empoderada, sensible y divertida sobre lo femenino, ofreciendo una heroína que se atreve a abrazar la vulnerabilidad como fuente de fuerza”, July Naters (Pataclaun).

DESAFÍOS “El principal desafío es establecer un pipeline de producción eficiente y un flujo de trabajo claro entre los estudios involucrados. Necesitamos asegurar una sinergia sostenible pese a las diferencias de horarios y estilos de comunicación. Dado que la propuesta combina ambientes 2D y 3D con personajes animados en 2D, el reto está en diseñar un pipeline híbrido en el que ambos estudios puedan confluir bajo una misma producción”, Manu Larios (Pataclaun).



OLIVIA Y LOS MISTERIOS

DIRECCIÓN: JUAN CARVE Y VALENTINA ECHEVERRÍA | ÉRASE UNA VEZ FILMS, ESPAÑA
CHUCHO.TV, URUGUAY / CHATRONE, BRASIL / ESPACIO DE ANIMACIÓN PERUANA, PERÚ
TEASER DE LARGOMETRAJE | PÚBLICO 9 A 12 AÑOS / FAMILIAR

“Olivia y los misterios” es una película de aventuras sobre los claroscuros emocionales orientada al público familiar. “Es una historia sobre aceptar nuestras sombras –las internas y las del mundo– y entender que, incluso en medio de la oscuridad, siempre hay una grieta por donde entra la luz”. Así habla la dupla uruguaya formada por Juan Carve y Valentina Echeverría de la que será su debut en la dirección de largometraje.

Anteriormente, Carve y Echeverría crearon los reconocidos cortos “Noctiluca” y “Hucho hucho”, y las series “Los artistonautas” y “La Orquestita”. Desde su estudio Chuchotv, coproducen este prototipo bajo el liderazgo de la española Érase una vez Films, con Ángeles Hernández a la cabeza (“Hanna y los monstruos”, “El hoyo”, “Dalia y el libro rojo”). Completan el esquema de coproducción la brasileña Chatrone (“Ba Da Bean”, “O Menino Maluquinho”, “Mãe Terra”) y el Espacio de Animación Peruana, especializado en 2D (“Love, Death & Robots”, “Agente Elvis”). Las cuatro productoras participaron en anteriores convocatorias de IBERMEDIA NEXT.

El equipo también cuenta con el apoyo del artista originario de Madagascar Dedouze como consultor artístico especializado en Blender, que será la plataforma utilizada por el proyecto para todos los procesos de producción (*storyboard*, *animatic*, animación, artes, postproducción); los fondos y detalles finales se harán con Grease Pencil. “Olivia y los misterios” tendrá un estilo de animación *flat* con técnica *snappy* (poses fuertes y dinámicas *cartoony*), combinando técnica tradicional con cut out, siempre en el entorno Blender a través de símbolos de librería que faciliten la libertad de movimiento.

“Me gusta la idea de que la isla conserve los dolores de quienes la habitaron y que volver a ellos es una forma de enfrentarlos. Olivia y la isla se reflejan mutuamente. A medida que la isla revela sus secretos, Olivia atraviesa su propio proceso interno”, cuenta Carve.

El proyecto cuenta con el apoyo del Fondo de Fomento Cinematográfico y Audiovisual de Uruguay y del Programa Ibermedia.

SINOPSIS Olivia y su padre deben mudarse a Pequeña Caledonia. Durante La Noche de las Sombras –la celebración más importante del pueblo–, descubrirá que algo extraño está sucediendo y deberá reconciliarse con sus sombras para vencer al peligroso enemigo que los acecha.

“Es una historia sobre cómo enfrentamos el dolor y nuestras propias sombras. Habla de lo que heredamos –particularmente el dolor que pasa de una generación a otra– y de cómo seguimos esas huellas sin comprender del todo su origen. Pero también trata sobre la posibilidad de transformar el camino, de dejar ir lo que no nos pertenece y construir algo nuevo a partir de lo que duele”, Juan Carve.

FORTALEZAS “Nos enamoramos de ‘Olivia...’ desde el primer momento. Es raro encontrar una obra tan bien estructurada, con un concepto a la vez sensible y profundamente envolvente, y ejecutado con tanta delicadeza. El punto más fuerte del proyecto reside, ante todo, en su protagonista y en la forma en que su viaje emocional se entrelaza con el misterio que rodea a la isla. La película combina elementos de suspenso y drama familiar, creando una narrativa cautivadora, llena de giros y sutilezas. Olivia es un personaje que conquista por su vulnerabilidad y su valentía, y es a través de ella que somos conducidos a una historia que atrapa la mirada, ya sea en la pantalla o en las páginas del guion”, Rodrigo Olaio (Chatrone).

DESAFÍOS “El mayor desafío es traducir toda la belleza de este personaje y su historia al lenguaje audiovisual. ‘Olivia’ es una película que requiere una estética muy particular, un animatic sensible, una animación refinada y una banda sonora que acompañe su atmósfera poética. La producción del proyecto será una travesía intensa y minuciosa en busca de un equilibrio delicado entre emoción, misterio y belleza visual”, Ángeles Hernández (Érase una vez Films).



PIDO PAUSA

DIRECCIÓN: ROSARIO CARLINO Y NICOLÁS CONTE | SARDINHA EM LATA, PORTUGAL, ESPAÑA / OSA
ESTUDIO, ARGENTINA | EPISODIO PILOTO DE SERIE (26X5') | PÚBLICO 4 A 6 AÑOS / FAMILIAR

Una pregunta, “¿qué cosas puede decidir un niño?”, es el disparador de esta serie comedia de aventuras sobre las frustraciones infantiles que será realizada por dos importantes estudios de *stop-motion* de la región: el portugués Sardinha em Lata (“Os Demónios do Meu Avô”) y el argentino Osa Estudio (“Pasos para volar”). Seleccionados en anteriores convocatorias de IBERMEDIA NEXT, ambos cultivaban un deseo de colaboración que han logrado cristalizar en este proyecto.

El episodio piloto combinará un mundo real y un mundo imaginario que serán animados en Argentina y Portugal, respectivamente, con diferentes técnicas de *stop-motion*. El mundo real se realizará en una mesa multiplano con tres capas de vidrio, los personajes animados en posición horizontal, el escenario dispuesto en capas y la cámara cenital. Por su parte, el mundo imaginario, que se activa cuando la protagonista “pide pausa”, tendrá una dimensión tridimensional con mayor profundidad y perspectiva, y los personajes serán *puppets* que interactuarán con objetos reales, elementos 3D y producción virtual.

En el piloto se explorará la integración de tecnologías con procesos analógicos, y las soluciones se compartirán con la comunidad del *stop-motion*. Se combinarán herramientas como el Blender en la preproducción para modelar los fondos, *props* y partes internas de los *puppets*; impresión 3D para las partes físicas de *props* y *puppets*; construcción artesanal de maquetas; y Unreal Engine para integrar los fondos, que serán proyectados en pantallas durante el rodaje. Se usará Runway para optimizar la postproducción a través de la automatización de tareas como la eliminación de *rigs* u otros elementos no deseados. Además, el tándem luso-argentino quiere explorar formas de producción sustentable, trabajando con materiales menos tóxicos como látex y plastilinas vegetales, y reduciendo la construcción de maquetas a través de fondos virtuales.

Para el desarrollo de guiones, el equipo está trabajando con la asesoría de profesionales especializados en desarrollo infantil, filosofía y salud mental. El objetivo es crear un personaje humano, complejo y multidimensional que se aleje de estereotipos y diagnósticos estigmatizantes.

SINOPSIS Cata siempre sabe exactamente lo que quiere y no le gusta escuchar un “no” como respuesta. Cuando sus padres piensan distinto o las cosas no salen como ella quiere, puede detener el tiempo y encontrarse en un mundo paralelo junto a su amigo Pido, quien cumple todos sus deseos. Juntos juegan, experimentan y descubren los beneficios —y también las consecuencias— de tomar sus propias decisiones.

“Como creadores de contenido para niños, la serie se presenta a su público como un tiempo pausado donde los deseos son el motor que mueve a los personajes. En lugar de ser reprimidos, los deseos son vividos y experimentados en primera persona hasta que se agotan y podemos ver a dónde nos llevan. Algunas veces, Cata descubrirá que tenía razón y, otras, tal vez no. Eso le permitirá reflexionar sobre cómo las cosas que decidimos y hacemos tienen consecuencias y nos afectan a nosotros y a los demás. Entendemos a los niños como pequeñas y complejas personas. Nos interesa entregarles el mensaje de que las emociones desbordadas no siempre son nuestras enemigas y que reconocernos como seres autónomos va de la mano con reconocer al otro”, Rosario Carlino y Nicolás Conte.

FORTALEZAS “Este tipo de personajes con conflictos rara vez son representados en contenidos para audiencias infantiles, así que consideramos que este abordaje es uno de los puntos fuertes. Por otro lado, destaca la experiencia de las dos casas productoras, tanto en series de TV como en *stop-motion*, y las posibilidades que brinda esta coproducción para encontrar financiamiento tanto en Europa como en Latinoamérica. Por último, estamos apostando al humor y a un estilo visual en el que se vea la huella de lo manual, la plastilina y los objetos físicos, buscando generar en las pequeñas personas que serán nuestra audiencia las ganas de jugar y de tocar las cosas reales y darles forma”, Rosario Carlino (OSA Estudio).

DESAFÍOS “El *stop-motion* es una técnica que presenta desafíos difíciles de calcular en cualquier presupuesto o plan de producción, especialmente si se utilizan dos técnicas distintas realizadas en dos países. Aunque a veces se dice que es difícil que los broadcasters se interesen por proyectos en *stop-motion*, nosotros creemos que eso es un mito que casos de éxito como ‘Shaun the Sheep’ o ‘Mio Mao’ se han encargado de desmentir”, Nuno Beato (Sardinha em Lata).



PINKOOLAND

DIRECCIÓN: LUIS USÓN | VANOVA FILMS, ESPAÑA / MATTE CG, ECUADOR

TEASER DE LARGOMETRAJE | PÚBLICO JOVEN Y ADULTO

“Pinkooland” es un proyecto de largometraje de ciencia ficción orientado a público adulto que combina 3D y 2D en un entorno integrado por herramientas de Maya, Blender y Unreal Engine, y técnicas de videojuegos en tiempo real. Se trata del debut como director en largo del gallego Luis Usón tras su multipremiado corto “Afterwork”, codirigido junto a Andrés Aguilar (Ichi), quien participa aquí como productor y supervisor VFX. Usón también se ha desempeñado como supervisor de *layout* en películas como “Dune” o “Luck” (Skydance Animation).

Ambientado en un parque de atracciones y con un estilo visual hiperrealista, el film se presenta como un cuento oscuro que combina terror, fantasía y aventuras para sumergir al público en un mundo extraño del que no querrán escapar. El director se propone compartir una reflexión sobre “cómo las fantasías que producen las corporaciones de entretenimiento alienan la capacidad de tener un juicio crítico de la realidad”, tal y como cuenta Usón. En su corto “Pinkoo” (2014), el director ya desarrolló a uno de los personajes que protagonizan este largometraje.

Dos productoras de animación, una de Ecuador y otra de España, se unen para llevar adelante este proyecto. La ecuatoriana MATTE es una productora con más de 20 años de trayectoria que está detrás de títulos como “Afterwork”, “El extraño caso del hombre Bala”, “Dalia y el libro rojo” –realizado en coproducción con Argentina, Perú y España– y la serie “Titan Tofu” (en producción, seleccionada en IBERMEDIA NEXT 2.0). Por su parte, VANOVA es un estudio con sede en Barcelona con experiencia en animación (“IBIS”), imagen real (“Sauri”, “Fantasía-19”), realidad virtual (“Children of Matter”) y videojuegos (“Lumen”) que con este proyecto incursiona por primera vez en la coproducción internacional.

El esquema de producción se reparte entre ambos territorios: la animación y la composición de la banda sonora se lleva adelante en Ecuador; mientras que el trabajo de arte y la postproducción se realizan en Barcelona. El proyecto cuenta con el apoyo del Instituto de Cine y Creación Audiovisual del Ecuador (ICCA) y se proyecta con potencial transmedia.

SINOPSIS Kassy, una chica de la calle que ha crecido en un vertedero, se convierte en la nueva estrella de Pinkooland, un parque temático habitado por unos adorables ositos biosintéticos, los Pinkoos. Cuando Kassy descubre la manera en que son criados y reciclados, decide liberarlos con la ayuda de un grupo de fans incondicionales, sin saber que los Pinkoos pueden ser unos seres terriblemente peligrosos e imprevisibles.

“Busco crear una IP de animación adulta que conquiste a una audiencia internacional”, Luis Usón.

FORTALEZAS “La mayor fortaleza de ‘Pinkooland’ está en su capacidad de combinar entretenimiento, reflexión y una apuesta visual sólida. A través de los ojos de Kassy, exploramos la ilusión de un mundo perfecto que revela una verdad oscura y conmovedora. Queremos provocar en el público la misma emoción que sentimos en los 90 al descubrir animés como ‘Akira’ o ‘Ghost in the Shell’, esa mezcla de asombro, violencia y belleza que deja una huella y te hace pensar distinto sobre el mundo”, Andrés Aguilar ‘Ichi’ (MATTE).

DESAFÍOS “El principal desafío está en usar con responsabilidad y visión los recursos que hemos obtenido gracias a IBERMEDIA NEXT, la línea de fomento del ICCA y las aportaciones de nuestros socios. Más que una limitación, lo vemos como una oportunidad para demostrar que es posible producir animación de alto nivel desde nuestra región de forma sostenible. Este teaser es una prueba de concepto que debe inspirar confianza en la viabilidad artística y técnica del largometraje”, Juan Fernando Terán (MATTE).



SANTA SOMBRA

DIRECCIÓN: PAULA BOFFO | OJO RARO, ARGENTINA / LA MOLA STUDIO, ESPAÑA / FEDORA, MÉXICO /

TEASER DE LARGOMETRAJE | PÚBLICO JOVEN Y ADULTO

“Santa Sombra” es la ópera prima en largo de la historietista, ilustradora y directora de arte argentina Paula Boffo tras su corto del mismo nombre estrenado en 2022. Adaptado de la novela gráfica de la directora, “La sombra del altiplano”, el film busca retomar la tradición latinoamericana de la ficción fantástica para reflexionar sobre las complejidades de nuestras realidades.

Con la impronta transfeminista y política de su directora y un estilo visual minimalista e icónico, la película beberá de narrativas populares como el cine de género, los videojuegos o la propia historieta. El equipo busca crear una IP transmedia que incluya cómics, animación, videojuegos y otros formatos potenciales. Para llevarla adelante, tienen previsto recurrir a Blender para el desarrollo de escenarios en 3D que se utilizarán en el largometraje y en su futura adaptación al videojuego.

A pesar de su juventud, las tres compañías al frente del proyecto han cosechado una sólida trayectoria en la animación autoral y han participado en ediciones previas de IBERMEDIA NEXT. Con mirada *cuir* y *sudaka*, la argentina Ojo Raro se presenta como una plataforma abierta y un espacio de reflexión sobre la imagen animada y sus implicancias culturales. Tras producir reconocidos cortometrajes como “El empleo”, “Padre”, “Luz diabla” y “Carne de Dios”, en “Santa Sombra” estará a cargo del guion, *animatic* y desarrollo de arte.

Desde España, La Mola es un espacio creativo y experimental que estará a cargo de la animación; actualmente el estudio está desarrollando varias obras animadas (“Pink Noise”, “CALM: Cuentos de Amor, Locura y Muerte”) y produciendo más de un centenar de capítulos de una serie de animación e imagen real que se estrenará en 2026. El esquema de coproducción se completa con la mexicana Fedora, compañía liderada por Lucía Calvachini y Camilla Uboldi que estará a cargo de la postproducción de sonido y la música original. Enfocada en impulsar nuevas voces de mujeres y LGTBQ+ y coproducir en América Latina, la productora está detrás de largos como “La gran historia de la filosofía occidental”, “Carne de Dios” y el corto “La ciudad”.

SINOPSIS Una joven de las montañas del noroeste argentino se convierte en una sangrienta vengadora pagana tras hacer un trato con dos machetes malditos para rescatar a su hermana de una red de tráfico de personas.

“Este proyecto nace de la necesidad urgente de abordar temáticas sociales críticas: la violencia contra las feminidades, la lucha feminista y la creación de narrativas que generen nuevas representaciones de minorías históricamente postergadas en la animación para adultos en América Latina. Nos proponemos crear íconos que reflejen nuestras identidades diversas, multiculturales y a menudo contradictorias, alejándonos de la victimización y la estigmatización. La historia cruza violencias actuales y ancestrales en las que los machetes se entremezclan con armas de fuego, y lo policial se funde con lo fantástico. La narrativa toma inspiración en la santería popular latinoamericana y sus rituales paganos, originando una fantasía folklórica oscura y vitalista”, Paula Boffo.

FORTALEZAS *“Una sólida estructura narrativa y un personaje con recorrido en la escena de la historieta sudamericana y los transfeminismos, lo que trae consigo potenciales públicos nuevos fuera del circuito exclusivo de la animación. El estilo gráfico icónico de paleta reducida no solo lo vuelve reconocible desde la identidad visual, sino que también permite un desarrollo artístico con una estética de alto impacto y rápidamente identificable. Otro componente fuerte es el trabajo sobre el terror y la acción en temáticas políticas y de género, con protagonistas femeninas salvajes, moralmente complejas y que encapsulan el ‘female rage’ en contraposición al ‘male gaze’, habitual en las películas de este género. La reinterpretación de la cultura popular de la santería y la identidad enraizada del cine argentino y sudamericano, que ha tenido gran éxito internacional, necesita tener su correlato también en el cine de animación”, Paula Boffo, Patricio Plaza, Romina Savary, Luciana Roude (Ojo Raro) y Reyes Arnal Risueño (La Mola Studio).*

DESAFÍOS *“Además de encontrarse en una situación compleja en términos institucionales, el cine argentino arrastra problemas a la hora de financiar proyectos de animación para adultxs que aborden temáticas complejas como la trata de personas y las violencias de género más estructurales. En Latinoamérica todavía faltan referentes en la animación de autor y esta película busca sentar un precedente en ese ámbito”, Paula Boffo, Patricio Plaza, Romina Savary, Luciana Roude (Ojo Raro) y Reyes Arnal Risueño (La Mola Studio).*



TAGAMANOM. MUNDO OCULTO

DIRECCIÓN: PERE CLOS MUNTSANT Y DIANA RODRÍGUEZ | OUO TIME, ESPAÑA / INTIFX, ECUADOR

STUDIO Z, BRASIL | *TEASER* DE LARGOMETRAJE | PÚBLICO 6-12 AÑOS, FAMILIAR

Una película de aventuras 3D ambientada en un mundo de realismo mágico influenciado por la cosmovisión del pueblo waorani del Amazonas ecuatoriano. Así se presenta “Tagamanom”, proyecto de largometraje dirigido por Pere Clos Muntsant y Diana Rodríguez, con producción de la catalana OuO Time, la ecuatoriana IntiFX y la brasileña Studio Z.

La película ahondará en la sanación intergeneracional, la conexión con la naturaleza y la fragilidad de la memoria cultural a través de la aventura identitaria de una adolescente catalana tras la huella de su abuelo, un antiguo chamán waorani que en su día emigró a Cataluña. Orientada a público infantil, adolescente y familiar, “Tagamanom” combinará dos lenguas minoritarias: catalán y waorani.

El prototipo se realizará en formato Scope 4K y combinará 3D con técnicas y recursos 2D a través de herramientas de código abierto como Blender, Clay Pencil y Unreal Engine, además de inteligencia artificial aplicada a la captura de movimiento. El objetivo es crear mundos selváticos inmersivos llenos de movimiento, energía y espíritu. Para su desarrollo, se ha realizado trabajo de campo en la comunidad ecuatoriana de Obepare con el apoyo del consultor waorani Sergio Boya.

El catalán Pere Clos Munstant ha desarrollado múltiples roles en los últimos 30 años, incluyendo las series “La pequeña Lola visita la ciudad” y “The Tiny Bunch”. Por su parte, la venezolana afincada en España Diana Rodríguez es ilustradora y productora con larga trayectoria en animación y en el sector de los videojuegos. El guion lo escribe Rodríguez junto a Cristina Broqueta Solans (“Hanna y los monstruos”, “Mironins”), la dirección de arte está a cargo de Emma Pardo Cabanella y la animación está a cargo de Rocío Zaldívar.

La dirección narrativa y artística del prototipo se realizará desde España, la parte técnica e investigación en Ecuador, y la animación en Brasil. El proyecto también cuenta con el apoyo del ICCA (Instituto de Cine y Creación Audiovisual del Ecuador) y el ICEC (Institut Català de les Empreses Culturals). Tras el desarrollo del prototipo *teaser*, la intención es continuar la asociación tripartita de cara al largometraje.

SINOPSIS Dayume, una niña waorani criada en Europa, no está para nada entusiasmada de pasar el verano con su hermano pequeño Minkaye en casa del abuelo Taga, un antiguo chamán decidido a entrar en contacto con los espíritus de la naturaleza. Pero cuando abuelo y nieto desaparecen en el bosque, Dayume tendrá que poner en duda todo lo que creía hasta ese momento y aceptar que quizás sí existe algo más allá de lo que ven sus ojos. Su compañero de aventuras será el imprevisible Ego, un ser del mundo de los espíritus que sueña con ser humano.

“Cuando imaginamos por primera vez ‘Tagamanom’, queríamos contar un relato que sintiéramos necesario: una historia enraizada en algo profundamente humano: la búsqueda de identidad, el anhelo de conexión y el instinto de proteger aquello que amamos. Con el tiempo, esa historia creció en ambición y urgencia, convirtiéndose en un viaje cinematográfico que une continentes, generaciones y mundos, tanto visibles como ocultos. Tras años de desarrollo creativo en OuO Time, fue nuestra colaboración con IntiFX —socios ecuatorianos profundamente vinculados a la Amazonia y sus comunidades— la que ayudó a transformar ‘Tagamanom’ en lo que es hoy: una historia que aspira a dar voz a quienes han protegido la naturaleza durante siglos, pero rara vez son escuchados en la conversación global”, Pere Clos Muntsant y Diana Rodríguez.

FORTALEZAS *“Tiene un gran potencial para convertirse en una IP, acompañando al largometraje con series, cómics, videojuegos y otros formatos. La obra invita a los adolescentes, inmersos en el ruido del mundo actual, a reconectar con su propia alma y replantearse las prioridades de la vida: redescubrir el valor de las raíces familiares a través de la magia que nos ofrece la naturaleza”,* Pere Clos Muntsant (OuO).

DESAFÍOS *“El mayor desafío técnico es animar a Ego, un personaje que cambia de forma. También hay desafíos financieros: la escasez de fondos estatales en Ecuador dificulta cubrir el 20% mínimo de coproducción”,* Fernando Santos (IntiFX).

“El primer reto fue reunir tres estudios de distintos países, con técnicas y culturas diferentes. Sin embargo, nuestra colaboración ha fluido con éxito gracias a los puntos en común, como la afinidad estética y el estilo de animación. Aunque contamos con apoyo público en Brasil y España, la financiación es otro desafío, así que seguimos buscando inversión privada para completar el proyecto”, Elen Chuva y J.R. Braz (Studio Z).



URPI Y ZIGGY

DIRECCIÓN: PAMELA CHOVAN Y GABRIEL BONILLA | LIGHTBOX, ESPAÑA / APUS, PERÚ / INTIFX,
ECUADOR / LUNES, CHILE | *TEASER DE LARGOMETRAJE TRANSMEDIA* | PÚBLICO FAMILIAR

La chilena Pamela Chovan y el peruano Gabriel Bonilla preparan este proyecto transmedia que incluye la realización de un largometraje, una serie, una *webserie* y un cortometraje que será el prototipo a realizar con el apoyo de IBERMEDIA NEXT. Se presenta como una comedia paranormal familiar que celebra la tolerancia combinando animación 3D con efectos 2D. El proyecto utiliza herramientas de código abierto con nuevas aplicaciones en el entorno Blender, así como Trellis y Unreal Engine.

Para producirlo se han aliado cuatro estudios regionales con sólidas trayectorias. El español Lightbox, responsable de la saga “Tadeo Jones”, lidera la producción y postproducción; el peruano Apus, especializado en 2D tradicional (“Ni-muendaju”, “Papelucho”, “La Orquestita”), está a cargo del guion, la *animatic*, voces y musicalización, además de la codirección; y el ecuatoriano IntiFX, estudio de 3D y efectos visuales con amplia trayectoria en cinemáticas inmersivas y animación, está a cargo de la dirección técnica en la innovación tecnológica. Completa el esquema de coproducción el chileno Lunes (“Homeless”, “Raffi”, “Waldo’s Dream” y “Hermanos Casablanca”), al frente de la dirección de arte y la codirección.

La dupla de dirección combina experiencia en diferentes roles y proyectos. Especializada en guion, Chovan ha trabajado en obras como “Solos”, “El despertar de Camila” y “Duermevela”, mientras que Bonilla es el fundador de Apus Estudio, desde donde ha producido, dirigido y escrito diferentes proyectos como “Chek y Chan” y “Protegiendo los suelos de Sol”.

SINOPSIS Ziggy es un niño extraterrestre solitario cuyo mayor deseo es hacer amigos terrícolas. Cuando sus padres lo envían a la Tierra, es perseguido por la Secta Milenaria del Orden Dorado, una organización que busca mantener en secreto la existencia de los seres paranormales. Sin embargo, Ziggy encuentra apoyo en su primera amiga humana, Urpi, y juntos deciden demostrarle al mundo que estos seres existen y que pueden convivir en paz con la humanidad.

“¿Qué tan fácil es convertir al otro en un ‘monstruo’? En Perú vivimos un doble discurso: aunque hacia el exterior se proyecta una imagen de orgullo por la cultura andina, las personas quechuas siguen siendo altamente discriminadas. Hasta hace poco, la palabra ‘serrano’ (habitante de la sierra) era usada como un insulto. Con el tiempo, lo ‘políticamente correcto’ la reemplazó por ‘terruco’, es decir, terrorista. La sociedad peruana ha convertido sistemáticamente en ‘monstruo’ a uno de sus pueblos originarios. Mi familia es de la sierra, pero yo crecí en Lima y durante años rechacé mi herencia andina. Un viaje me hizo ver la riqueza del mundo andino. Así pasé del rechazo a la admiración y decidí crear contenido que hablara de ello. Si bien este proyecto se presenta como un contenido ligero para niños, es, en realidad, una postura ante la intolerancia: una invitación a aceptar al otro, a aquel que es diferente a uno”, Gabriel Bonilla (Apus Estudio).

FORTALEZAS “Los puntos más fuertes del proyecto son el guion, sus personajes y todo el equipo creativo. El diseño versátil planteado para ‘Urpi y Ziggy’ nos ha ayudado mucho al momento de poder contar la historia de una manera sincera y directa, es decir, sin mayores complicaciones por el lado técnico, lo que nos ha permitido concentrarnos más en el lado artístico y en lo que queremos transmitir”, Francisco Moncayo, supervisor 3D (IntiFX).

DESAFÍOS “El principal desafío es encontrar un equilibrio entre la parte creativa y el look final de los personajes, los fondos y de todo el proyecto en general. Y siempre pensando en el futuro, es decir, que el camino que escogamos sea algo viable, técnica y financieramente, para producir una pieza de más de 90 minutos”, Francisco Moncayo, supervisor 3D (IntiFX).

“El principal desafío es crear un mundo que no solo se sostenga a corto plazo, sino que sea el inicio de la historia transmedia que estamos desarrollando. Además, debe conectar con el público infantil y contar con una estética visual única”, Gabriel Bonilla (Apus Estudio).



VS

VENTANA SUR

RÍO DE LA PLATA

MONTEVIDEO 2026

TE ESPERAMOS EN URUGUAY



MARCHÉ DU FILM
FESTIVAL DE CANNES



Agencia del Cine
y el Audiovisual
del Uruguay



INCAA
INSTITUTO NACIONAL
DE CINE Y ARTES
AUDIOVISUALES

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



Tagamanom

Avispa y colibrí

¿Hay algún muerto en la sala?

Olivia y los misterios

Santa Sombra

La Venganza Rodríguez

A veces silencio

La isla misteriosa

LILY&KYLE

Pinkooland

Pido pausa

Lucila

Urpi y Ziggy

Los Mukis

Nosé - Una historia de amor... propio

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

