BUENOS AIRES
1 AL 5 DIC **2025**

VS

VENTANA SUR

RIO DE LA PLATA

PALACIO LIBERTAD

Secretaría de Cultura
Presidencia de la Nación

INCAA
INSTITUTO NACIONAL DE CINE Y ARTES AUDIOVISUALES

MARCHÉ DU FILM
FESTIVAL DE CANNES

ACAU
Agencia del Cine y el Audiovisual del Uruguay

VENTANA SUR
RIO DE LA PLATA
BUENOS AIRES | 2025

VSTECH

INCAA
INSTITUTO NACIONAL DE CINE Y ARTES AUDIOVISUALES

MARCHÉ DU FILM
FESTIVAL DE CANNES

ACAU
Agencia del Cine y el Audiovisual del Uruguay

Creative Europe
MEDIA

ACERCA

Ventana Sur Tech, en su primera edición, será una nueva sección de Ventana Sur pensada como un punto de encuentro clave para explorar las tendencias en innovación tecnológica aplicadas a la creación, producción, formatos y distribución de contenidos audiovisuales en América Latina.

Dirigida a estudiantes, realizadores, productores, plataformas, creadores digitales, desarrolladores de videojuegos, distribuidores e inversores del ecosistema tech, propone una programación disruptiva que incluye paneles y keynotes con referentes destacados, screenings de contenidos creados con inteligencia artificial, talleres prácticos de producción de microficciones en formato vertical y espacios de networking enfocados en el futuro del audiovisual.

Su objetivo es abrir nuevas conversaciones entre la tecnología y la industria audiovisual, visibilizar el talento emergente de la región y fomentar alianzas estratégicas que impulsen nuevas formas y formatos para narrar, producir y conectar con las audiencias.

Una experiencia imperdible para quienes deseen comprender las tendencias en el cruce entre tecnología y creación audiovisual.

ABOUT

Ventana Sur Tech, in its first edition, will be Ventana Sur's newest section, designed as a key meeting point to explore emerging trends in technological innovation applied to the creation, production, formats, and distribution of audiovisual content in Latin America.

Aimed at students, filmmakers, producers, platforms, digital creators, video game developers, distributors, investors, and key figures from the tech ecosystem, VS TECH presents a disruptive program that includes panels and keynotes with renowned speakers, screenings of content created with artificial intelligence, hands-on workshops on vertical microfiction production, and networking spaces focused on the future of the audiovisual industry.

Its goal is to spark new conversations between technology and the audiovisual sector, showcase emerging regional talent, and promote strategic alliances that enable new ways and formats of storytelling, production, and audience engagement.

An unmissable experience for anyone looking to stay ahead of the curve where technology meets audiovisual creation.

CONTACTO
JUAN MARCOS MELO
Coordinador/ Coordinator
tech@ventana-sur.com

VSTECH

ACTIVIDADES
Activities

MARTES DIC 2, TUESDAY DEC 2

10.30 > 10.40
AUDITORIO 1

PALABRAS DE BIENVENIDA Y BREVE INTRODUCCIÓN DE LA NUEVA SECCIÓN LLAMADA VS TECH /

> >

WELCOME AND BRIEF INTRODUCTION TO THE NEW SECTION CALLED VS TECH

Marcos Melo, coordinador de esta sección con más de 13 años de experiencia dedicados a guiar a emprendedores y PyMEs en su camino hacia la globalización, ha diseñado e implementado estrategias innovadoras para maximizar su alcance y efectividad en el ámbito internacional. Se especializa en idear modelos de negocios para las industrias creativas y tech e identificar oportunidades en mercados internacionales, creando planes personalizados que aseguren el éxito y la sostenibilidad a largo plazo.
Actualmente, es co-Fundador de VYCO app, a cargo de Estrategia & Partnerships.

Marcos Melo, coordinator of this section with over 13 years of experience guiding entrepreneurs and SMEs on their path to globalization, has designed and implemented innovative strategies to maximize their reach and effectiveness internationally. He specializes in developing business models for the creative and tech industries and identifying opportunities in international markets, creating customized plans that ensure long-term success and sustainability.
He is currently the co-founder of VYCO app, where he leads Strategy & Partnerships.

10.40 > 11.15
AUDITORIO 1

NARRATIVA VERTICAL: EL FUTURO DE LAS MICROFICCIONES /

> >

VERTICAL NARRATIVE: THE FUTURE OF MICROFICTION.

El formato vertical está revolucionando la forma de contar historias. Kwai Brasil y VYCO presentan cómo las microficciones —breves, potentes y creadas para mobile— están marcando el pulso de una nueva era narrativa, donde la tecnología y la creatividad se encuentran en cada scroll.

The vertical format is revolutionizing storytelling.Kwai Brasil y VYCO presentan presents how microfiction—short, powerful, and created for mobile—is setting the pace for a new narrative era, where technology and creativity meet with every scroll.

SPEAKERS /

André Marchezano
Kwai Brasil
Migue Wiernes Angeluk
VYCO
Modera: Ceci Velazquez Traut
Estratega de contenido de Medano
Medano Content Strategist

MARTES DIC 2, TUESDAY DEC 2

11.00 > 13.00
ANEXO industry lounge 5to piso (SALA 502)

TALLER DE MICROFICCIONES EN FORMATO VERTICAL (ACTIVIDAD CERRADA) / > >

VERTICAL NARRATIVE: THE FUTURE OF MICROFICTION (CLOSED CALL.),

El primer taller de microficciones en formato vertical, como parte de VS Tech, será una experiencia intensiva de creación colaborativa y mentoría, centrada en la práctica del desarrollo y la producción de microficciones. La capacitación estará a cargo de We LATAM, líder regional en la creación de contenido digital breve para plataformas sociales.

The 1st Vertical Format Microfictions Workshop, as part of VS Tech, will be an intensive experience in collaborative creation and mentorship, focusing on the practice of developing and producing microfictions. The training will be led by We LATAM, a regional leader in short-form digital content creation for social platforms.

SPEAKERS /

Migue Wiernes Angeluk
Mery Varela
Lali Escalante
WE LATAM

12.00 > 13.00
AUDITORIO 1

DE BARRACAS A HOLLYWOOD - VIRTUAL PRODUCTION CON SELLO LATINO / > >

FROM BARRACAS TO HOLLYWOOD - VIRTUAL PRODUCTION WITH A LATIN TOUCH.

Los procesos de virtual production en Argentina se posicionan a la vanguardia de una revolución que combina LED walls, Unreal Engine,sistemas de trackeo y flujos de producción inmersivos.

Virtual production processes in Argentina are at the forefront of a revolution that combines LED walls, Unreal Engine, tracking systems and immersive production workflows.

SPEAKERS /

Gastón Gallo
Cacodelphia Studios
Modera: Arturo Vargas
South by Southwest

14.00 > 15.00
AUDITORIO 1

LATAM EN MODO IA: NUEVAS MIRADAS SOBRE EL CONTENIDO Y LAS NARRATIVAS / > >

LATAM IN AI MODE: NEW PERSPECTIVES ON CONTENT AND NARRATIVES.

Cuatro creadores de Brasil, Ecuador, Uruguay y Venezuela participantes del screening Humanos + IA: en acción, conversan sobre cómo la inteligencia artificial potencia, amplifica y resignifica historias profundamente humanas.

Four creators from Brazil, Ecuador, Uruguay and Venezuela, participants in the screening Humans + AI: in motion, discuss how artificial intelligence enhances, amplifies and redefines profoundly human stories.

SPEAKERS /

Luis Chacón
TOMODACHI KOMPANI
Cristiano de Sousa
CRISTOS PRODUCTION
Yves Fogel
VAPAI STUDIO
Nicolas Obregon
AI LAB EC
Modera: Rodrigo Cantisano
UNTREF

MARTES DIC 2, TUESDAY DEC 2

17.00 > 19.00
Ventana Lab!
5to PISO (SALA 503).

TALLER DE MICROFICCIONES EN FORMATO VERTICAL (ACTIVIDAD CERRADA)/
> >
WORKSHOP ON MICROFICTION IN VERTICAL FORMAT (CLOSED CALL).

Entrega del material práctico realizado durante la jornada para el taller de microficciones.

Delivery of the practical material produced during the day for the microfiction workshop

.

SPEAKERS /

Migue Wiernes Angeluk
Mery Varela
Lali Escalante
WE LATAM

MIÉRCOLES DIC 3, WEDNESDAY DEC 3

11.00 > 19.00
PLAZA SECA

CINE INMERSIVO POR VIRTUAL 360 /
> >
VS TECH VR 360 - IMMERSIVE CINE.

En alianza con Virtual 360, VS TECH invita a vivir una experiencia sensorial única: la proyección de contenidos inmersivos en realidad virtual. El 3 y 4 de diciembre, los visitantes, estudiantes, acreditados y público en general podrán adentrarse en nuevos mundos narrativos, donde la tecnología, la creatividad y la innovación convergen para expandir los límites de la experiencia audiovisual. Una ventana al futuro de las historias que se sienten, se habitan y se viven desde adentro.

In partnership with Virtual 360, VS TECH invites you to a unique sensory experience: the projection of immersive virtual reality content. On December 2nd and 3rd, visitors, students, accredited attendees, and the general public can delve into new narrative worlds where technology, creativity, and innovation converge to expand the boundaries of audiovisual experience. A window into the future of stories that are felt, inhabited, and lived from within.

MIÉRCOLES DIC 3, WEDNESDAY DEC 3

11.00 > 19.00
PLAZA SECA

EXPOSICIÓN ADVA /
> >
ADVA EXHIBITION.

La Exposición de Juegos Argentinos es un espacio creado junto a ADVA (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos) para visibilizar el talento y la creatividad de los estudios nacionales. Durante los días 3 y 4 de diciembre, el público podrá explorar una selección de títulos independientes y prototipos desarrollados en el país, con acceso a estaciones de juego y la posibilidad de conversar directamente con sus creadores. La muestra reúne ocho estudios argentinos que presentan proyectos de distintos géneros y estilos, reflejando el crecimiento del ecosistema de videojuegos local y su conexión con la innovación tecnológica, la narrativa interactiva y la industria audiovisual.

The Argentine Games Expo is a space created in partnership with ADVA (Argentine Association of Video Game Developers) to showcase the talent and creativity of national studios. On December 3rd and 4th, the public can explore a selection of independent titles and prototypes developed in Argentina, with access to gaming stations and the opportunity to speak directly with their creators. The expo brings together eight Argentine studios presenting projects of various genres and styles, reflecting the growth of the local video game ecosystem and its connection to technological innovation, interactive storytelling, and the audiovisual industry.

14.00 > 15.00
PLAZA SECA

VSTECH: LA INDUSTRIA TRADICIONAL EXPLORANDO NARRATIVAS DE ALTO IMPACTO EN FORMATO VERTICAL /
> >
VSTECH: THE TRADITIONAL INDUSTRY EXPLORING HIGH-IMPACT NARRATIVES IN A VERTICAL FORMAT.

Líderes y creadores de la industria audiovisual comparten cómo el formato vertical está redefiniendo la producción y el consumo de contenidos a nivel global. Este panel pone el foco en la convergencia entre tecnología, creatividad y nuevas audiencias que impulsan narrativas innovadoras, ágiles y conectadas con la era digital.

Leaders and creators in the audiovisual industry share how the vertical format is redefining content production and consumption globally. This panel focuses on the convergence of technology, creativity, and new audiences that drive innovative, agile, and connected narratives for the digital age.

SPEAKERS /

Lorena Quevedo
Twins Latín Film
Loli Miraglia
SDO ENTERTAINMENT
André Marchezano
Kwai Brasil
Modera: Gonzalo Larrea
Revista C21

MIÉRCOLES DIC 3, WEDNESDAY DEC 3

15.00 > 16.00
PLAZA SECA

CIENCIA FICCIÓN HECHA EN ARGENTINA: LOS DESAFÍOS TECNOLÓGICOS DETRÁS DE EL ETERNAUTA /

> >

SCIENCE FICTION MADE IN ARGENTINA: THE TECHNOLOGICAL CHALLENGES BEHIND THE ETERNAUTA.

Detrás de escena de la serie original de Netflix, producida por K&S Films, que se convirtió en la serie de habla no inglesa más vista a nivel mundial, liderando el Top 10 en 87 países.Un recorrido por los procesos de virtual production, la tecnología aplicada y las decisiones creativas que permitieron llevar a la pantalla la emblemática novela gráfica de Héctor G. Oesterheld y Francisco Solano López.

Behind the scenes of the Netflix original series, produced by K&S Films, which became the most-watched non-English language series worldwide, topping the Top 10 in 87 countries. A look at the virtual production processes, the technology used, and the creative decisions that brought Héctor G. Oesterheld and Francisco Solano López's iconic graphic novel to the screen.

SPEAKERS /

Leticia Cristi, Productora K&S Films
Leticia Cristi, Producer K&S Films
Matías Mosteirín, Productor K&S Films
Matías Mosteirín, Producer K&S Films
Ezequiel Rossi, Supervisión de Posproducción y VFX, K&S Films
Ezequiel Rossi, Post-production and VFX Supervision, K&S Films
Alina Couto, Supervisión de VFX, K&S Films
Alina Couto, VFX Supervision, K&S Films
Modera: Juanjo Mendez Líder de Asuntos Globales para América del Sur, NETFLIX
Moderator: Juanjo Mendez, Global Affairs Leader for South America, NETFLIX

MIÉRCOLES DIC 3, WEDNESDAY DEC 3

16.00 > 17.00
PLAZA SECA

COMUNIDADES DIGITALES Y CROWDFUNDING PARA PRODUCIR CONTENIDO. CASO "LA MUERTE DE UN COMEDIANTE" /
> >

DIGITAL COMMUNITIES AND CROWDFUNDING FOR CONTENT PRODUCTION: A CASE STUDY - "THE DEATH OF A COMEDIAN"

Walter Gammarota —CTO de Comunidad Orsai, socio de Hernán Casciari y productor general de La muerte de un comediante, ópera prima de Diego Peretti— comparte cómo una comunidad activa y participativa puede financiar, impulsar y acompañar la creación de contenidos independientes, revelando aprendizajes, desafíos y claves para replicar este modelo en otros proyectos.

Walter Gammarota —CTO of Comunidad Orsai, partner of Hernán Casciari, and general producer of The Death of a Comedian, the directorial debut of Diego Peretti— shares how an active and participatory community can finance, drive, and support the creation of independent content, revealing key learnings, challenges, and insights for replicating this model in other projects.

SPEAKERS /

Walter Gammarota —CTO de Comunidad Orsai, productor general de La muerte de un comediante
Walter Gammarota —CTO of Comunidad Orsai, general producer of La muerte de un comediante.
Moderador: Arturo Vargas
South by Southwest

17.00 > 18.00
PLAZA SECA

PANEL SPOTLIGHT: DE LAS IDEAS A LA AUDIENCIA MASIVA: LA CONSOLIDACIÓN DE LOS CANALES DE STREAMING EN ARGENTINA /
> >

SPOTLIGHT PANEL: FROM IDEAS TO MASS AUDIENCES: THE CONSOLIDATION OF STREAMING CHANNELS IN ARGENTINA.

Después de la explosión inicial, ¿qué sigue para los canales de streaming en Argentina? Con un panel de expertos, analizaremos los aprendizajes clave en términos de estrategia y contenido que permitieron a los canales construir una audiencia masiva y sostenida. Discutiremos las tendencias que marcarán el futuro del sector como una nueva industria de medios.

After the initial explosion, what's next for streaming channels in Argentina? With a panel of experts, we'll analyze the key lessons learned in terms of strategy and content that allowed these channels to build a massive and sustained audience. We'll discuss the trends that will shape the future of the sector as a new media industry.

SPEAKERS /

Guido Corallo
Director artístico y programación LUZU TV
Artistic Director and Programming LUZU TV
Leandro Camino
Sr. Manager, contenido digital, TELEFE STREAMS
Mr. Manager, Digital Content, TELEFE STREAMS
Galia Moldavsky
Co-Foundadora Origen HAUS
Co-Founder Origen HAUS
Nicolás Andjel
Partner Manager de Compañías de Medios en Hispanoamérica en YOUTUBE
Partner Manager of Media Companies in Latin America on YOUTUBE
Modera: Ana Alderete Roberts
Sr. Manager, Distribución internacional y alianzas de contenido, TELEFE.
Mr. Manager, International Distribution and Content Alliances, TELEFE.

MIÉRCOLES DIC 3, WEDNESDAY DEC 3

18.00 > 19.00
PLAZA SECA

CREADORES: CÓMO CONVERTIR CONTENIDO EN AUDIENCIA, Y AUDIENCIA EN NEGOCIO /
> >
CREATORS: HOW TO TURN CONTENT INTO AN AUDIENCE, AND AN AUDIENCE INTO A BUSINESS.

El contenido ya no se mide sólo por su calidad, sino por su capacidad de construir comunidades y generar ingresos.En este panel auspiciado por TENT Creator Summit, Javier Ledesma, Nicolás Dalli charlarán sobre cómo transformaron sus proyectos en marcas con audiencias propias, compartiendo metodologías, aprendizajes y errores para dejar de “subir videos” y empezar a construir un negocio creativo.

Content is no longer measured solely by its quality, but by its ability to build communities and generate revenue. In this panel sponsored by TENT Creator Summit, Javier Ledesma, Nicolás Dalli, and Hispa will discuss how they transformed their projects into brands with their own audiences, sharing methodologies, lessons learned, and mistakes to move beyond simply "uploading videos" and start building a creative business.

SPEAKERS /

Javier Ledesma
Periodista
CEO de las Bizelaneas
Journalist
CEO of the Bizelaneas
Nicolás Dalli
Fundador Reach
Founder Reach
Modera: Sol Santoro
Co-Fundadora de TENT y socia Happy Together Studio
Co-Founder of TENT and partner Happy Together Studio

JUEVES DIC 4, THURSDAY DEC 4

11.00 > 19.00
PLAZA SECA

CINE INMERSIVO POR VIRTUAL 360 /
> >
VS TECH VR 360 - IMMERSIVE CINE.

En alianza con Virtual 360, VS TECH invita a vivir una experiencia sensorial única: la proyección de contenidos inmersivos en realidad virtual. El 3 y 4 de diciembre, los visitantes, estudiantes, acreditados y público en general podrán adentrarse en nuevos mundos narrativos, donde la tecnología, la creatividad y la innovación convergen para expandir los límites de la experiencia audiovisual. Una ventana al futuro de las historias que se sienten, se habitan y se viven desde adentro.

In partnership with Virtual 360, VS TECH invites you to a unique sensory experience: the projection of immersive virtual reality content. On December 2nd and 3rd, visitors, students, accredited attendees, and the general public can delve into new narrative worlds where technology, creativity, and innovation converge to expand the boundaries of audiovisual experience. A window into the future of stories that are felt, inhabited, and lived from within.

JUEVES DIC 4, THURSDAY DEC 4

11.00 > 19.00
PLAZA SECA

EXPOSICIÓN ADVA /
> >
ADVA EXHIBITION.

La Exposición de Juegos Argentinos es un espacio creado junto a ADVA (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos) para visibilizar el talento y la creatividad de los estudios nacionales. Durante los días 3 y 4 de diciembre, el público podrá explorar una selección de títulos independientes y prototipos desarrollados en el país, con acceso a estaciones de juego y la posibilidad de conversar directamente con sus creadores. La muestra reúne ocho estudios argentinos que presentan proyectos de distintos géneros y estilos, reflejando el crecimiento del ecosistema de videojuegos local y su conexión con la innovación tecnológica, la narrativa interactiva y la industria audiovisual.

The Argentine Games Expo is a space created in partnership with ADVA (Argentine Association of Video Game Developers) to showcase the talent and creativity of national studios. On December 3rd and 4th, the public can explore a selection of independent titles and prototypes developed in Argentina, with access to gaming stations and the opportunity to speak directly with their creators. The expo brings together eight Argentine studios presenting projects of various genres and styles, reflecting the growth of the local video game ecosystem and its connection to technological innovation, interactive storytelling, and the audiovisual industry.

16.00 > 17.00
AUDITORIO 2

NEXT-GEN CREATORS ECONOMY I: LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL EN LA ERA IA /
> >
NEXT-GEN CREATORS ECONOMY I: THE AUDIOVISUAL INDUSTRY IN THE AI ERA.

En este panel, la mirada de Fábula, productora galardonada con el Óscar a Mejor Película Extranjera por “Una mujer fantástica”, junto a Frontera Films, referente latinoamericano en servicios de producción y adopción de herramientas de IA, se unen para explorar cómo los procesos de innovación tecnológica están redefiniendo la ideación y la producción del contenido audiovisual.

In this panel, the perspective of Fábula—Oscar-winning producer of A Fantastic Woman (Best Foreign Language Film)—together with Frontera Films, a Latin American leader in production services and the adoption of AI tools, come together to explore how technological innovation is redefining the ideation and production of audiovisual content.

SPEAKERS /

Ramiro Navarro
Frontera+ & HeyEye A.I
Rocio Jadue
Directora de Fábula (Chile)
Director of Fábula (Chile)
Modera: Agustín Lasso
Autor de la Claqueta IA y Profesor de la UNIVERSIDAD AUSTRAL
Author of the Claqueta IA and Professor at the AUSTRAL UNIVERSITY

JUEVES DIC 4, THURSDAY DEC 4

17.00 > 18.00
AUDITORIO 2

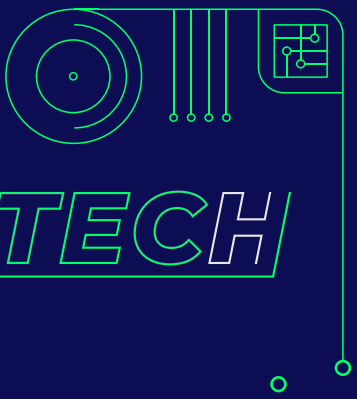
NEXT-GEN CREATORS ECONOMY II: INFANTOJUVENILES DIGITALES: LOS QUE MARCAN TENDENCIAS /
> >
NEXT-GEN CREATORS ECONOMY II: DIGITAL CHILDREN AND YOUTH: THOSE WHO SET TRENDS.

Las micronarrativas impactan en los contenidos dirigidos al público infanto-juvenil. Caso: Canal Reino Infantil con +70 MM de suscriptores.

Micro-narratives have an impact on content aimed at children and young adults. Case studies: Canal Reino Infantil with over 70 million subscribers.

SPEAKERS /

Roberto "Kuky" Pumar
CEO REINO INFANTIL
Modera: Nahuel Chazarreta
Investigador / Profesor del Laboratorio de Gestión de Medios, UNIVERSIDAD AUSTRAL
Media Management Lab UNIVERSIDAD AUSTRAL



OBRAS AUDIOVISUALES CREADAS CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN COLABORACIÓN CON UN EQUIPO HUMANO.

AUDIOVISUAL CONTENTS CREATED WITH ARTIFICIAL INTELLIGENCE IN COLLABORATION WITH A HUMAN TEAM.

“Humanos + IA: en acción” es la primera convocatoria de exhibición de VS TECH 2025, dedicada a obras creadas con IA y talento humano: guionistas, productores y directores. Se seleccionarán 10 proyectos donde la tecnología potencie la creatividad. Una muestra única en el marco de Ventana Sur.

“Humans + AI: In Motion” is the first exhibition call of VS TECH 2025, dedicated to works created through the collaboration between AI and human talent—screenwriters, producers, and directors. Ten projects will be selected where technology enhances creativity. A unique showcase within Ventana Sur.

SCREENING

Miércoles 3 de Diciembre /

Wednesday, December 3

2 pm

CINE 2

Palacio Libertad, Ciudad de Buenos Aires.

CURADORES / CURATORS

J. Marcos Melo
Mg en Gestión de Contenidos,
Consultor / Co-Fundador
VYCO app
Argentina

Samira Sufan
Producer
My own founder
Argentina

ARGENTINA / 5 MIN / HISTÓRICO / PERIODÍSTICO / DOCUMENTAL

MALVINAS, LA PREGUNTA.
MALVINAS, THE QUESTION.

DIRECCIÓN
DIRECTED BY
Nicolás Couvin

PRODUCCIÓN
PRODUCED BY
Nicolás Couvin

SINOPSIS / SYNOPSIS

En abril de 1982, la dictadura militar argentina buscó sostenerse en el poder y ordenó recuperar por la fuerza las islas Malvinas, bajo control británico desde 1833. El 2 de abril comenzó la guerra: 649 argentinos y 255 británicos murieron. Muchos soldados argentinos eran conscriptos de 18 años, casi sin entrenamiento ni abrigo y con poca comida. Ellos son nuestros héroes. Porque el enemigo no solo era el bando contrario.

In April 1982, Argentina's military dictatorship, seeking to remain in power, ordered the recovery of the Malvinas Islands by force, under British control since 1833. The war began on April 2: 649 Argentinians and 255 Britons lost their lives. Many Argentine soldiers were 18-year-old conscripts, with little training, scarce food, and no proper shelter. They are our heroes, because the enemy was not only on the other side.

HERRAMIENTAS IA UTILIZADAS: Runway ML y Kling

COMPAÑÍA PRODUCTORA PRINCIPAL
MAIN PRODUCTION COMPANY

Malabar animation studio

Nicolás Couvin
ncouvin@gmail.com
5491134580734

URUGUAY / 3.15 MIN / FICCIÓN ANIMADA

TINK
TINK

DIRECCIÓN
DIRECTED BY
Yves Fogel

PRODUCCIÓN
PRODUCED BY
Andrés Scheck

SINOPSIS / SYNOPSIS

TINK es un fantasma amistoso con un pequeño gran problema: murió en medio de la tundra solitaria, donde no hay nadie con quien compartir la eternidad. Su condena es el aburrimiento absoluto, hasta que un día aparece un viajero que se aventura por su árido territorio. Tink tiene una brillante idea: si logra que esta persona muera tendrá compañía para siempre. Lo que sigue es una cadena de intentos desastrosos y absurdos para conseguir su nuevo amigo, donde nada le sale bien.

TINK is a friendly ghost with one big problem: he died in the middle of a lonely tundra, where there's no one to share eternity with. His curse is endless boredom—until one day, a traveler dares to cross his barren land. Tink then has a brilliant idea: if he can make this person die, he'll have company forever. What follows is a chain of disastrous and absurd attempts to gain a new friend, where nothing ever goes as planned.

HERRAMIENTAS IA UTILIZADAS: Midjourney, Runway, Kling, Elevenlabs, Udio, InfiniteTalk.

COMPAÑÍA PRODUCTORA PRINCIPAL
MAIN PRODUCTION COMPANY

VAPAI Studio
Yves Rudi Fogel
yvesfogel@vapai.studio
59898864445

BRASIL / 2.22 MIN / DRAMA / EMOCIONAL / TRANSFORMACIÓN

MY CHILDHOOD BEYOND IMPOSITION
MY CHILDHOOD BEYOND IMPOSITION

DIRECCIÓN
DIRECTED BY
Cristiano de Oliveira Sousa

PRODUCCIÓN
PRODUCED BY
Rosa Berardo

SINOPSIS / SYNOPSIS

Un cortometraje que relata la historia de un hombre que, en su infancia, sufrió bullying y momentos de tristeza. Ahora, como adulto, utiliza la inteligencia artificial para transformar fotos de esa época, reescribiendo su historia y convirtiendo esos recuerdos dolorosos en momentos felices y de esperanza, demostrando cómo el poder de la imaginación puede sanar heridas y cambiar el pasado.

A short film that tells the story of a man who, as a child, suffered bullying and moments of sadness. Now, as an adult, he uses artificial intelligence to transform photos from that time, rewriting his story and turning those painful memories into happy and hopeful moments, demonstrating how the power of imagination can heal wounds and change the past.

HERRAMIENTAS IA UTILIZADAS: El software implementado es Wan, una avanzada herramienta de IA diseñada para la generación y edición de imágenes. En el cortometraje, Wan es utilizado para transformar fotos antiguas del niño en momentos tristes en nuevas representaciones que reflejan felicidad, paz y bienestar emocional.

COMPAÑÍA PRODUCTORA PRINCIPAL
MAIN PRODUCTION COMPANY

Universidade Federal de Goiás

Cristiano de Oliveira Sousa
cristos2004@uol.com.br
5511983636599

ECUADOR / 1 MIN / DRAMA

EL DÍA PERFECTO
THE PERFECT DAY

DIRECCIÓN
DIRECTED BY
Nicolas Esteven
Obregon Espinosa

PRODUCCIÓN
PRODUCED BY
Nicolas Esteven
Obregon Espinosa

SINOPSIS / SYNOPSIS

Un chico sube a la terraza decidido a quitarse la vida. Justo antes de hacerlo, un vendedor ambulante anuncia una golosina que le encanta. Ese sonido cotidiano lo detiene, lo hace bajar corriendo a comprarla y seguir con vida, recordando que los pequenos detalles tambien pueden salvarnos.

A boy climbs onto the roof, determined to end his life. Just before he does, a street vendor announces a treat he loves. That everyday sound stops him, makes him run back down to buy it and stay alive, reminding him that small details can also save us.

COMPAÑÍA PRODUCTORA PRINCIPAL
MAIN PRODUCTION COMPANY

Nicolas Esteven
Obregon Espinosa
nicoboyanimation@gmail.com
593984465229

ARGENTINA / 2.16 MIN / FICCIÓN ANIMADA

EL DESENTIERRO IA
THE UNEARTH AI

DIRECCIÓN
DIRECTED BY
Gisela Villanueva
Silvina Feraud

PRODUCCIÓN
PRODUCED BY
Gisela Villanueva
Silvina Feraud

SINOPSIS / SYNOPSIS

El Desentierro del carnaval es una experiencia ancestral andina potenciada por IA que pone en valor el patrimonio cultural inmaterial. Con imágenes generadas por IA, música de la Comparsa de los Alegres de Humahuaca y la voz de una comadre, el diablito emerge desde la tierra para celebrar la cosecha entre cerros, colores y comunidad. Una invitación a sumergirse en esta práctica ancestral.

The Unearthing of Carnival is an ancestral Andean experience enhanced by AI that celebrates intangible cultural heritage. With AI-generated imagery, music from the Comparsa de los Alegres de Humahuaca, and the voice of a comadre (a woman who works as a godmother), the little devil emerges from the earth to celebrate the harvest amidst hills, vibrant colors, and community. An invitation to immerse yourself in this ancestral practice.

HERRAMIENTAS IA UTILIZADAS: Se usaron herramientas de IA como RunwayML para generar imágenes y secuencias visuales con modelos como Stable Diffusion; ChatGPT para estructura narrativa; Adobe Photoshop y Firefly para edición de imágenes; y Canva para el diseño gráfico. La IA fue clave para fusionar estética ancestral con lenguajes tecnológicos, potenciando la experiencia inmersiva del carnaval andino.

COMPAÑÍA PRODUCTORA PRINCIPAL
MAIN PRODUCTION COMPANY

Mataca Films

Gisela Villanueva
sgiselavillanueva@gmail.com
5493886443511

ARGENTINA / 2.11 MIN / EXPERIMENTAL

ZOETROPE
ZOETROPE

DIRECCIÓN
DIRECTED BY
Martín Eschoyez

PRODUCCIÓN
PRODUCED BY
Diego Martínez

SINOPSIS / SYNOPSIS

Una animación que nace de la fotografía experimental y un juguete óptico... y libera entidades inclasificables.

An animation born from experimental photography and an optical toy... and unleashes unclassifiable entities.

HERRAMIENTAS IA UTILIZADAS: Generación de imágenes: Leonardo, SDXL. / Generación de video: Runway Gen-2, Pikalabs, Deforum. / Generación de audio: Suno.

COMPAÑÍA PRODUCTORA PRINCIPAL
MAIN PRODUCTION COMPANY

Martin Miguel Eschoyez
martineschoyez@gmail.com
543516191206

VENEZUELA / 4 MIN / FANTASÍA ÉPICA CON ELEMENTOS DE AVENTURA, ACCIÓN Y DRAMA.

ZARI SAN
ZARI SAN

DIRECCIÓN
DIRECTED BY
Mariano González-Quero

PRODUCCIÓN
PRODUCED BY
María Inés Calderón

SINOPSIS / SYNOPSIS

Cuando el robo del Corazón del Universo sume al cosmos en el caos y pone a la Dinastía Kuruyami en el poder, el legendario guerrero Zari San debe abandonar la pacífica Tierra de la Esperanza para recuperar el artefacto, pero primero deberá adquirir la sabiduría necesaria en la Montaña de la Puerta Santa.

When the theft of the Heart of the Universe plunges the cosmos into chaos and brings the Kuruyami Dynasty to power, the legendary warrior Zari San must leave the peaceful Land of Hope to retrieve the artifact, but first he must acquire the necessary wisdom on the Mountain of the Holy Gate.

HERRAMIENTAS IA UTILIZADAS: 1. Nano Banana, 2. Google Ai Studio, 3. ChatGPT, 4. Flow., 5. Whisk, 6. After Effects, 7.Photoshop, 8. PremierPro, 9. pixabay.

COMPAÑÍA PRODUCTORA PRINCIPAL
MAIN PRODUCTION COMPANY

Scriptomy Writers Room IP Factory

& Tomodachi Kompani

Luis Enrique Chacón Aponte, aka Mariano González-Quero
schaapz@gmail.com
584143397966

PORTUGAL Y BRASIL / 3.54 MIN / DRAMA SUSPENSO

THE THIRD HOUR
THE THIRD HOUR

DIRECCIÓN
DIRECTED BY
B. do Carmo

PRODUCCIÓN
PRODUCED BY
Leticia Mello

SINOPSIS / SYNOPSIS

La tercera hora narra la historia de un hombre que se muda a una casa tranquila, pero que se despierta cada noche a las tres en punto. Lo que comienza como una sensación de inquietud se transforma en susurros, un marco de fotos torcido y algo oculto en las paredes. A la tercera hora, descubrirá que no todos los despertares traen consigo la liberación.

The Third Hour tells the story of a man who moves into a quiet house but wakes up every night at exactly 3 a.m. What begins as a feeling of unease turns into whispers, a crooked picture frame, and something hidden in the walls. At the third hour, he will discover that not all awakenings bring liberation.

HERRAMIENTAS IA UTILIZADAS: AI tools supported artistic intent, not replaced it. ChatGPT refined texts and prompts; Gemini (Nano Banana) generated consistent stills respecting the model; Runway's Act Two and Aleph recreated Leticia Mello's performance across angles; Freepik Flux 1.0 defined the 3D style; and Artlist AI blended B. do Carmo's voice with vintage radio tone for narration, merging human performance and machine precision.

COMPAÑÍA PRODUCTORA PRINCIPAL
MAIN PRODUCTION COMPANY

HILDA MOTION

Letícia de Mello Lima Santos
leticia@hildamotion.com
351927633318

ARGENTINA / 4 MIN / CIENCIA FICCIÓN / FANTÁSTICO / THRILLER

INSOMNIA
INSOMNIA

DIRECCIÓN
DIRECTED BY
Tomas Gonzalez Montalvo

PRODUCCIÓN
PRODUCED BY
Adrián Garelik

SINOPSIS / SYNOPSIS

Natalia lucha contra un insomnio implacable, buscando alivio en la terapia de hipnosis. Un tratamiento experimental la sumerge en mundos internos surrealistas, donde sus miedos más profundos—la muerte, el fracaso y la pérdida—se revelan como inquietantes revelaciones. Guiada por su terapeuta, atraviesa un laberinto mental peligroso, donde cada mundo oscila de forma impredecible entre la redención y la caída.

Natalia battles relentless insomnia, seeking solace in hypnosis therapy. An experimental treatment plunges her into surreal inner worlds, where her deepest fears—death, failure, and loss—are revealed as unsettling revelations. Guided by her therapist, she navigates a perilous mental labyrinth, where each world teeters unpredictably between redemption and downfall.

HERRAMIENTAS IA UTILIZADAS: Stable Diffusion, Midjourney, LivePortrait, ElevenLabs, Udio, ControlNet, Kohya, Runway, Kling, Luma, Pack Adobe (Photoshop/Premiere/After Effects).

COMPAÑÍA PRODUCTORA PRINCIPAL
MAIN PRODUCTION COMPANY

FLIXXO / Timemirror

Adrián Garelik

content@flixxo.com
5491131134004

ARGENTINA / 2.14 MIN /

EL FUTURO
THE FUTURE

DIRECCIÓN
DIRECTED BY
Gabriel Bosisio

PRODUCCIÓN
PRODUCED BY
Tomás Medero

SINOPSIS / SYNOPSIS

Un viaje hipnótico a los límites de la tecnología y la imaginación humana. "The Future" explora cómo la inteligencia artificial redefine nuestra relación con el tiempo, la creación y el destino. Narrado por Arthur C. Clarke. Escrito, producido y dirigido por Golden AI Studio.

A mesmerizing journey to the limits of technology and human imagination. "The Future" explores how artificial intelligence is redefining our relationship with time, creation, and destiny. Narrated by Arthur C. Clarke. Written, produced, and directed by Golden AI Studio.

HERRAMIENTAS IA UTILIZADAS: Se utilizó Midjourney, Flux & Stable Diffusion para la generación de imágenes, y Adobe Photoshop Beta para su modificación & retoque. En video, se integraron Lumalabs Dream Machine, Kling, Seedance, Google Veo2 & 3, Sora, Wan, Higgsfield, Minimax Hailou y Runway. Para voces se empleó ElevenLabs, y Artlist fue la fuente principal de efectos y diseño sonoro.

COMPAÑÍA PRODUCTORA PRINCIPAL
MAIN PRODUCTION COMPANY

Golden AI Studio

Gabriel Bosisio
gabriel@goldenstudio.ai
5491157949084

¡MUCHAS GRACIAS! / THANK YOU!

Participan de keynotes, paneles y actividades / They participate in keynotes, panels and activities:

Diseño Editorial > **KULTRUM**

BUENOS AIRES
1 AL 5 DIC **2025**

VS
VENTANA SUR
RIO DE LA PLATA

PALACIO LIBERTAD

Secretaría de Cultura
Presidencia de la Nación

INCAA
INSTITUTO NACIONAL DE CINE Y ARTES AUDIOVISUALES

MARCHÉ DU FILM
FESTIVAL DE CANNES

ACAU
Agencia del Cine y el Audiovisual del Uruguay

Creative Europe
MEDIA