



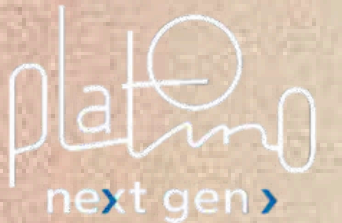
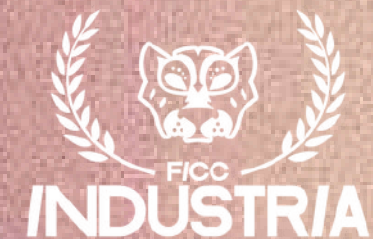
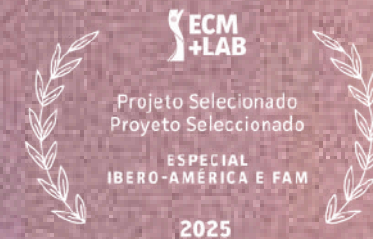
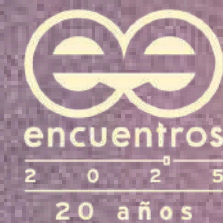


ESTE PROYECTO PARTICIPÓ EN:



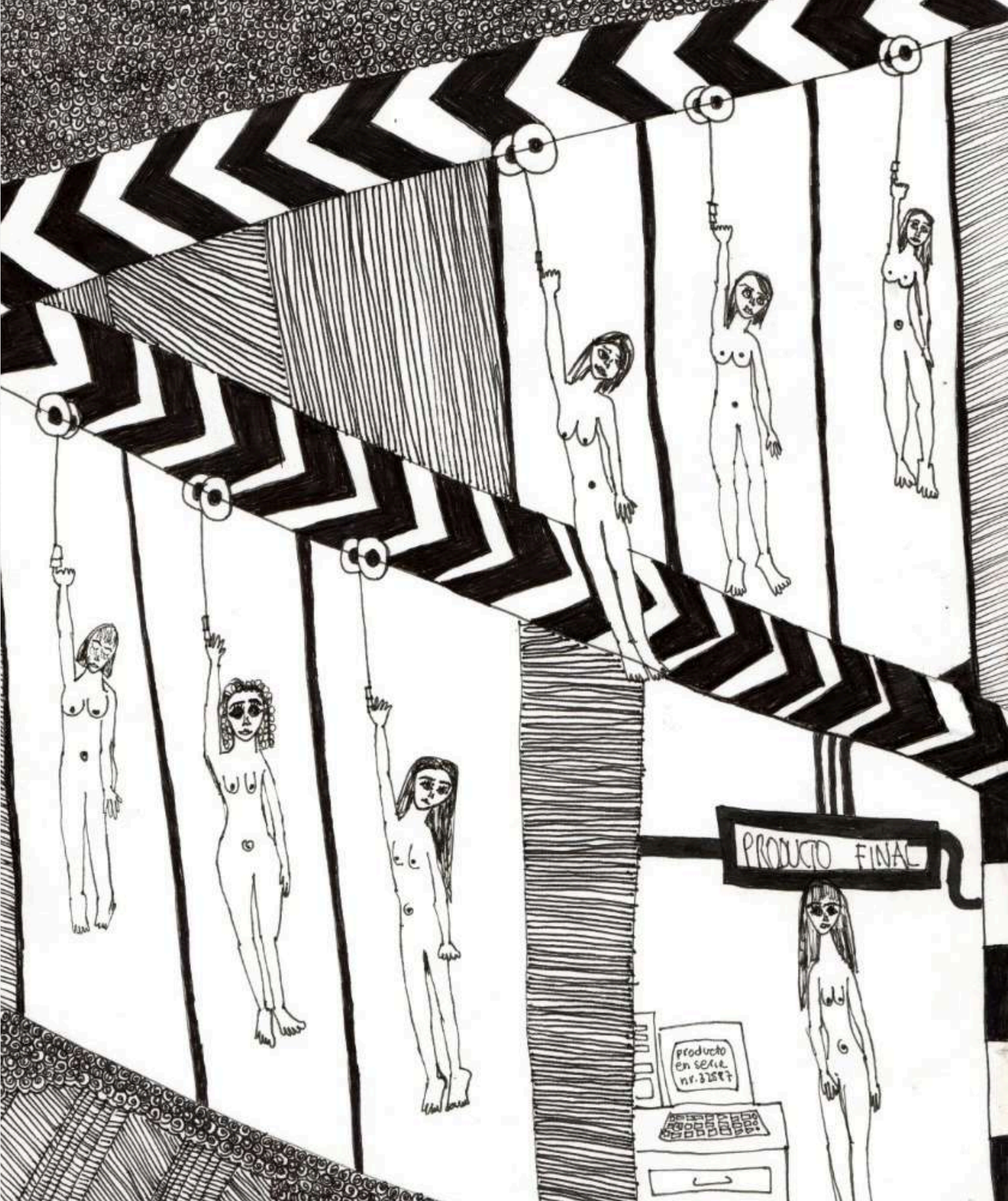
MUSEO
NAZIONALE
DEL CINEMA
TORINO

TFL
TorinoFilmLab



1.FICHA TÉCNICA

Título	Muñeca
Género	Ciencia Ficción
Formato	Mixed mediaLive action y animación (tres secuencias de animación de max. 10 minutos en total)
Duración estimada	90 minutos
País	Ecuador/ Colombia
Idioma	Español
Costo total	765.355,8\$
Compañías productoras	Dominio Digital (Ecuador) Mudra Films (Colombia)
Productores	Grace Serrano Carmona Diego Ortuño
Co-productores	Santiago León Michelle Lamus
Guionista y directora	Paula Estrada





TAGLINE

Detrás de las vitrinas de una ciudad que soñó con la perfección, una muñeca descubre su propia mirada.

LOGLINE

En un mundo donde las muñecas son fabricadas para obedecer, Ana descubre la posibilidad de otra vida al otro lado de las montañas y comienza a imaginar su propia identidad.

SINOPSIS CORTA

En un mundo distópico, pero inquietantemente similar al nuestro, en Make Your Doll se fabrican muñecas para satisfacer los deseos de sus compradores. Ana es una de ellas, pero Ana es una muñeca defectuosa, que al ser vendida, tiene problemas para cumplir con las órdenes que se le dan, y en lugar de eso, sueña con ir al otro lado de las montañas, donde las aves pueden volar.



SINOPSIS LARGA

En un mundo distópico, pero inquietantemente similar al nuestro, en Make Your Doll se fabrican muñecas para satisfacer los deseos de sus compradores: el ama de casa, la bailarina, la mesera. Ana es una de ellas, pero es inyectada con el ADN equivocado y empacada por error con un libro de poesía de Lourdes, la dueña de la fábrica, en lugar de con su manual de ama de casa.

Es desempaquetada en la casa de Andrés, un padre soltero que inmediatamente le exige cumplir con labores del hogar. Pero Ana comienza a cuestionar lo que sucede a su alrededor y por qué las cosas funcionan de esa manera. Esto la lleva a realizar torpemente sus tareas y, sobre todo, a entablar una relación con Emilia, la hija de 8 años de Andrés, a quien debería cuidar. Juntas descubren el mundo y exploran los cuadernos y las fotos que dejó la madre de Emilia, una mujer que huyó al otro lado de las montañas en busca de libertad. Cuando Ana encuentra una foto del lugar y ve las aves que vuelan en la imagen, se obsesiona con ellas, porque como esas mujeres, son libres . Los incidentes domésticos y el impulso de Ana por perseguir a las palomas que lleva un indigente por la calle conducen a Andrés a devolverla a la fábrica: es una muñeca defectuosa.

Lourdes desea convertirla en maniquí, pero Ana finge ser una muñeca funcional. Comienza entonces a acercarse a Iris, otra muñeca defectuosa que nunca fue vendida pero que desea la perfección. Ana le cuenta sus planes de escapar, pero Iris le pide que, por el bienestar de ambas, logre ser vendida. Sin embargo, después de descubrir a las muñecas convertidas en maniquíes, no muertas, pero encerradas e inmóviles dentro de sus propios cuerpos, Ana decide huir. Cuando lo intenta, es convertida también en maniquí. Iris trata de ayudarla y devolverle su autonomía, pero no lo logra. Aun así, decide compartir las imágenes y los sueños de Ana con todas las muñecas. Luego escapa en busca de Emilia para ir hacia las montañas, con la promesa de volver por Ana. En su vitrina, Ana recupera su movilidad.





Muñeca

Propuesta estética



Detrás de las vitrinas de una ciudad que soñó con la perfección, una muñeca descubre su propia mirada.

Muñeca es un largometraje de ciencia ficción contado en tono naturalista, en el sentido en el que los elementos de ciencia ficción se insertan en un entorno cotidiano y cercano a nuestra realidad actual, y esta ruptura es la que genera la distopía, tomando de referencia películas como “Her” o “La sustancia”.

En un mundo distópico, pero inquietantemente similar al nuestro, en Quito, una ciudad latinoamericana que quiso ser moderna, pero se quedó atascada en el tiempo, son sus edificios brutalistas, grises y tristes, que delatan el estancamiento. La modernidad se delata en el contenido de los escaparates de las tiendas, en las superficies metálicas, en los productos manejados por inteligencia artificial, en el minimalismo que se mezcla con la estética latinoamericana de la acumulación y genera un sincretismo extraño.

El estancamiento no solo se propone en los objetos, sino en la gente que transita estos espacios. De alguna manera, los edificios y las personas están atascados en el tiempo. En este mudo, las muñecas son creadas para satisfacer los deseos de sus compradores, las vitrinas de industrias Make Your Doll convierten la ciudad en un escenario silencioso donde la belleza se manufactura y el deseo se construye sobre ideales hegemónicos y tristes.





Aún atrapada en su vitrina, Ana reconoce el mundo: luz, piel, aves, y la posibilidad de libertad.

La película está atravesada por el punto de vista de Ana: su mirada rompe la realidad plástica con su desobediencia. La cámara adopta su mirada. La película abandona el mundo rígido y plástico para abrirse a un despertar sensorial. Los detalles más pequeños de la ciudad cobran vida. La cámara es el ojo de Ana. Su mirada es atenta y sensible al detalle: fragmentos de luz, texturas y pequeños gestos que contrastan con la perfección artificial de las vitrinas donde las muñecas son exhibidas. La desobediencia de Ana no surge de una rebeldía gratuita, sino de un cuestionamiento lúcido y genuino del mundo que la rodea. No logra comprender por qué la realidad se moldea esa manera, y sus preguntas comienzan a resultar inquietantes.

A través de su mirada, Ana comienza a descubrir el deseo, no principalmente como algo sexual, sino como una experiencia sensorial y emocional. Observa a las aves volar y anhela la libertad; mira a una madre peinando a su hija y anhela el contacto y la ternura.

La película avanza guiada por su sensibilidad: momentos de hiperfoco, fragmentos de luz, texturas y sonidos. Cuando la película se separa de la percepción de Ana, el mundo exterior aparece en su superficie clínica y comercial: vitrinas, exhibidores y espacios diseñados para parecer deseables, pero extrañamente sin vida. En ese contraste, Ana, a pesar de ser una muñeca, se convierte en la presencia más vital dentro del encuadre.





El universo sonoro de *Muñeca* cumple un papel fundamental en la construcción de la atmósfera de la película. Junto a las imágenes inquietantes y estáticas de las muñecas, el sonido ayuda a construir el mundo del film. Una capa sutil de glitches digitales, combinada con la atmósfera de un Quito futurista y vacío, genera una constante sensación de extrañamiento. El diseño sonoro se construye a partir de dos perspectivas: el punto de vista de Ana y el mundo exterior.

La música

Desde la perspectiva de Ana, el sonido —al igual que las imágenes— opera a través del hiperfoco. La atención se dirige hacia elementos específicos: las aves, el cielo, la televisión. Las voces humanas pasan a un segundo plano, mientras los sueños y las resonancias interiores adquieren mayor presencia. En contraste, el mundo exterior posee una cualidad más clínica y mecánica. En este espacio, los sonidos de los mecanismos, los cajeros automáticos, los autos y, sobre todo, el silencio se vuelven más presentes. Este contraste sonoro resalta la sensibilidad de Ana dentro de un entorno frío y deshumanizado.

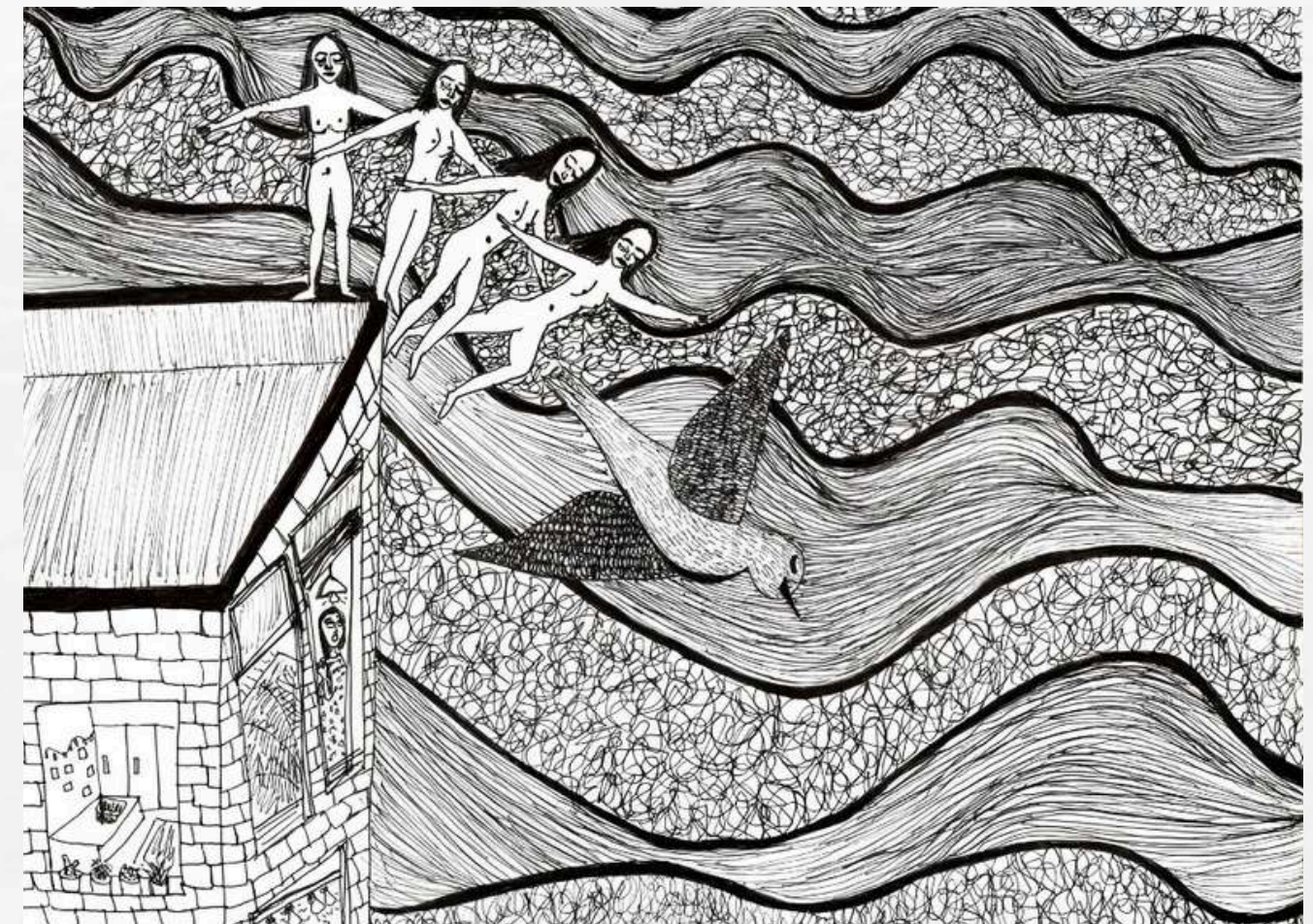
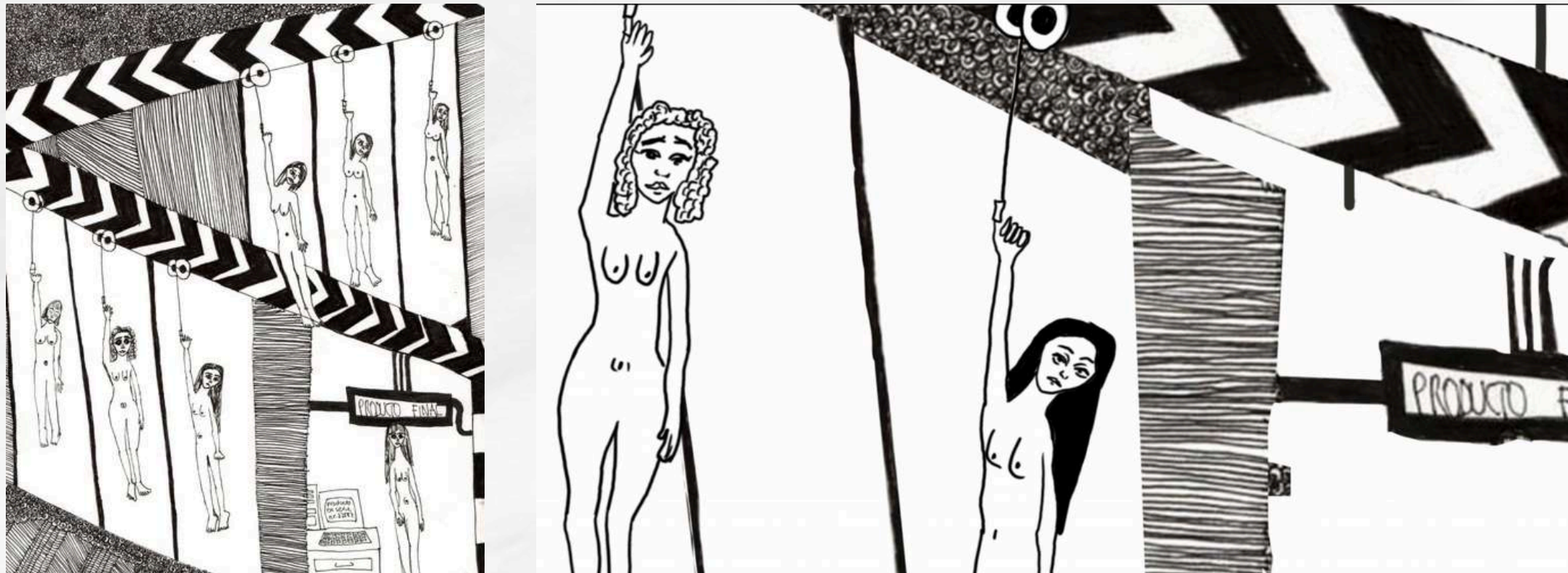
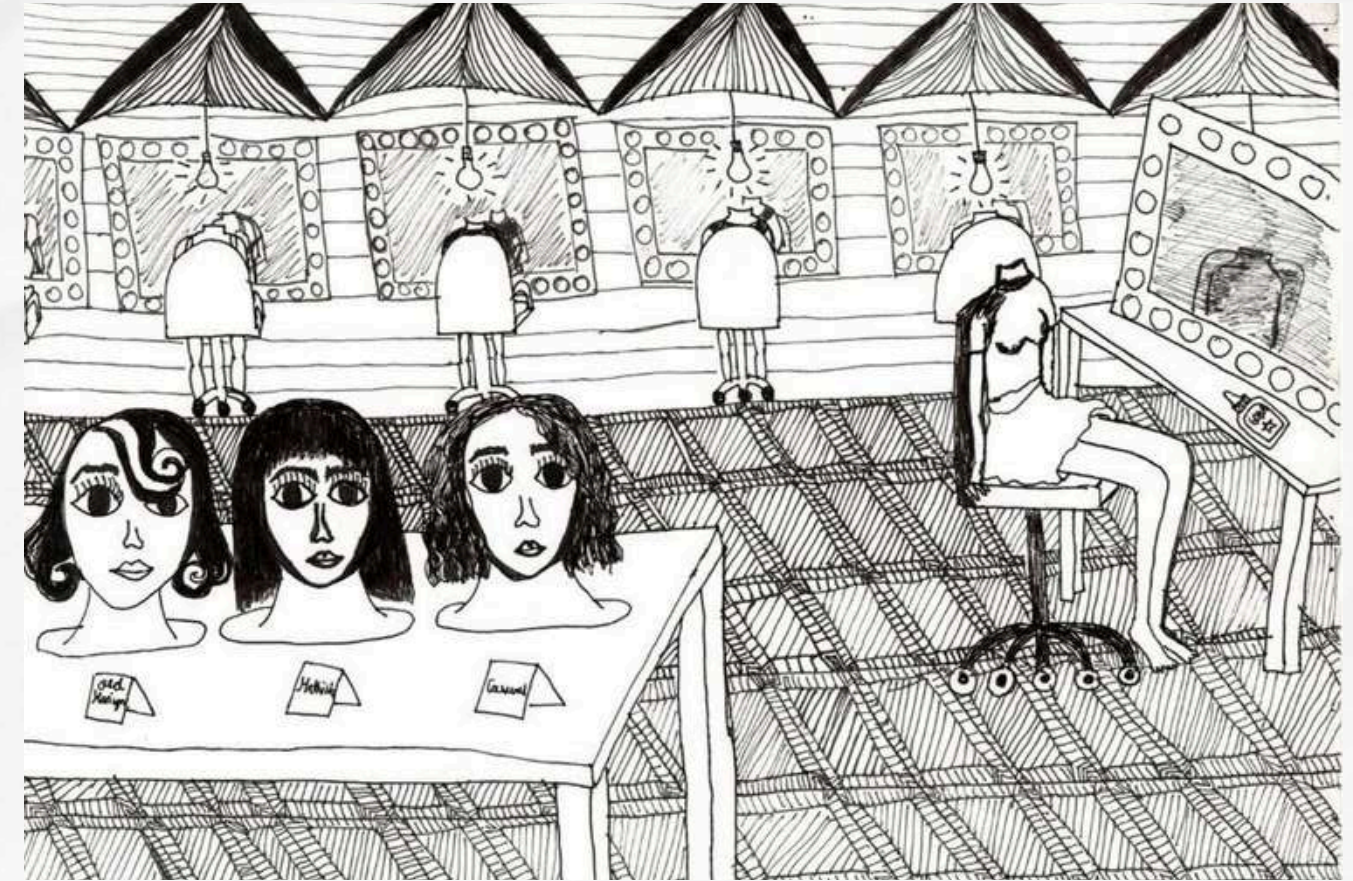
Todas las imágenes usadas en esta propuesta pertenecen al teaser del largometraje, actualmente en etapa de post producción.



Animación

En la película habrá cuatro secuencias de animación, ubicadas en momentos clave de la historia, con una duración menor a diez minutos dentro del run time total de la película.

Estas secuencias emergen en instantes de ruptura o de descubrimiento para la protagonista. La primera aparece, por ejemplo, cuando Ana descubre su propio reflejo e intenta perseguir a un mendigo que lleva aves sobre sus hombros y ella lo persigue. Entonces, accedemos a la mirada interna de Ana. El relato funde a animación, que traduce su búsqueda íntima de belleza y dignidad en medio de un mundo que violento. La animación será en formato 2D, en blanco y negro, elaborada a partir de ilustraciones propias. Este contraste estético con la puesta en escena realista acentúa la diferencia entre la violencia externa y el refugio poético de Ana.



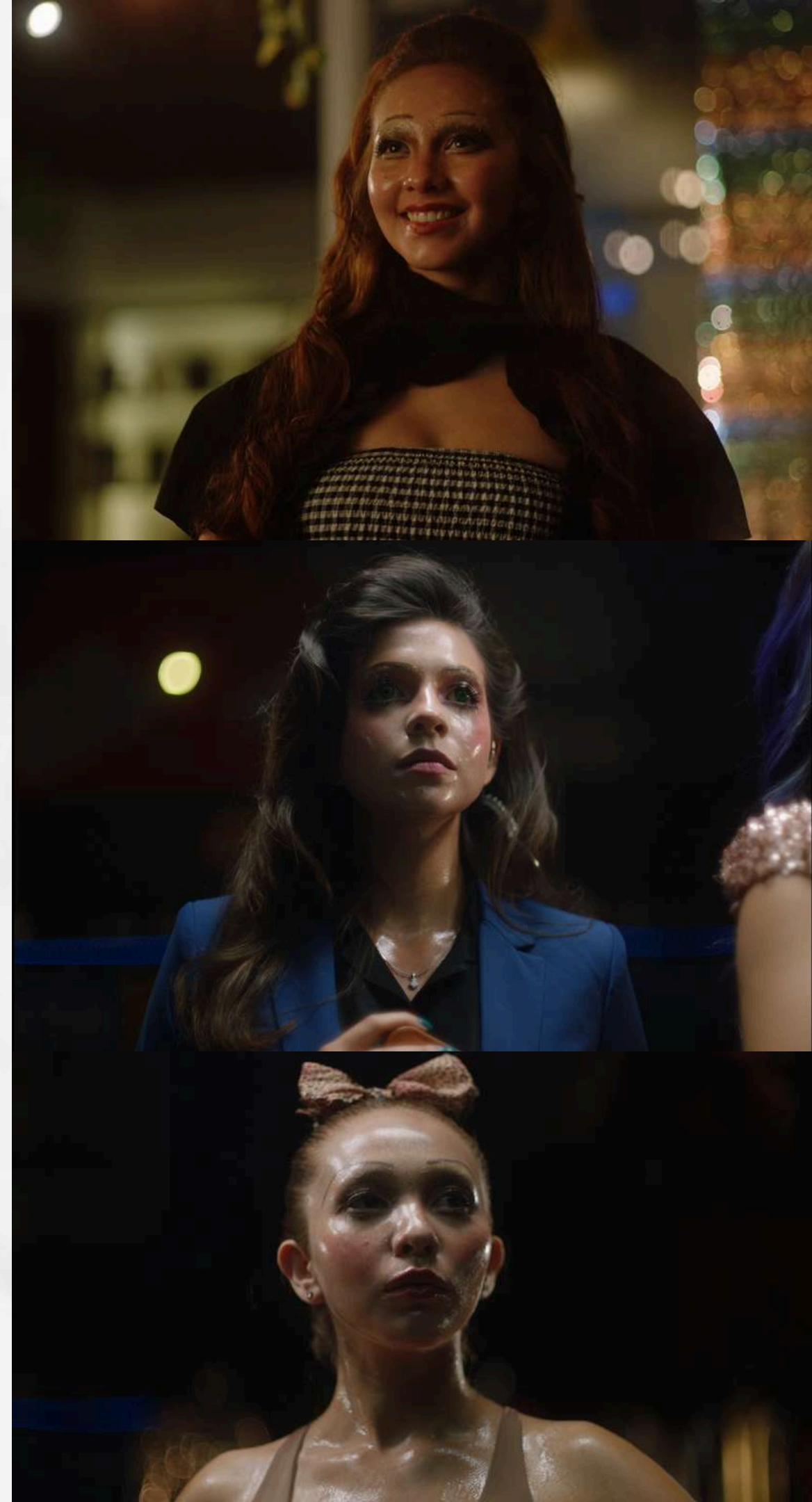
LAS MUÑECAS

En el universo de Muñeca, las muñecas son creadas a partir de cuerpos de mujeres, como consecuencia de una epidemia de soledad masculina que atraviesa la sociedad. Esta surge luego de que muchas mujeres decidieran seguir el ejemplo del movimiento 4B en Corea: rechazar vínculos afectivos, sexuales y reproductivos con hombres.

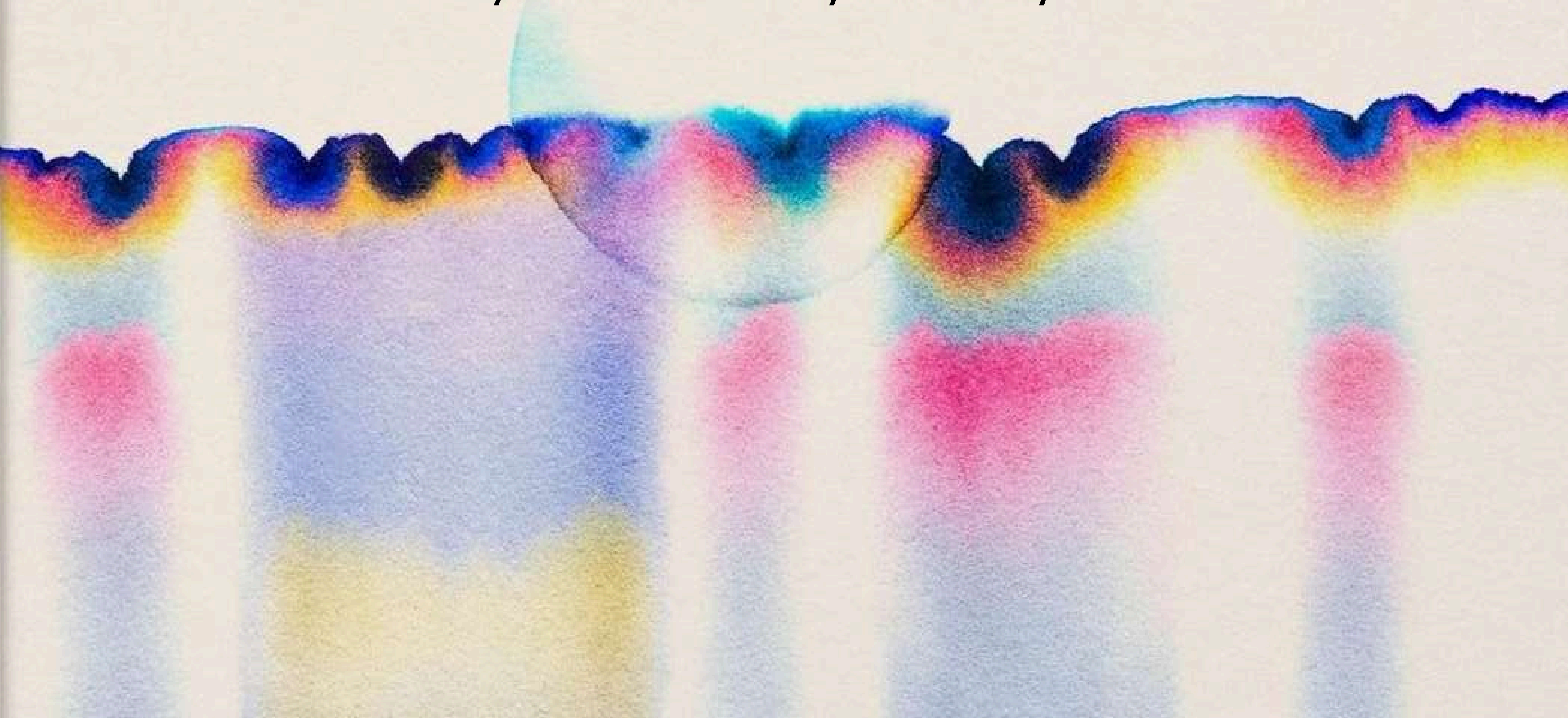
En Quito, esta decisión adquiere una forma radical: las mujeres han abandonado la ciudad y han huido al otro lado de las montañas, donde construyen comunidades autosuficientes en contacto con la naturaleza, como gesto de resistencia frente a un mundo que privilegia el consumo excesivo y la explotación de los cuerpos. Su ausencia deja un vacío estructural, evidenciando que son ellas quienes sostenían, de manera invisible, el tejido social.

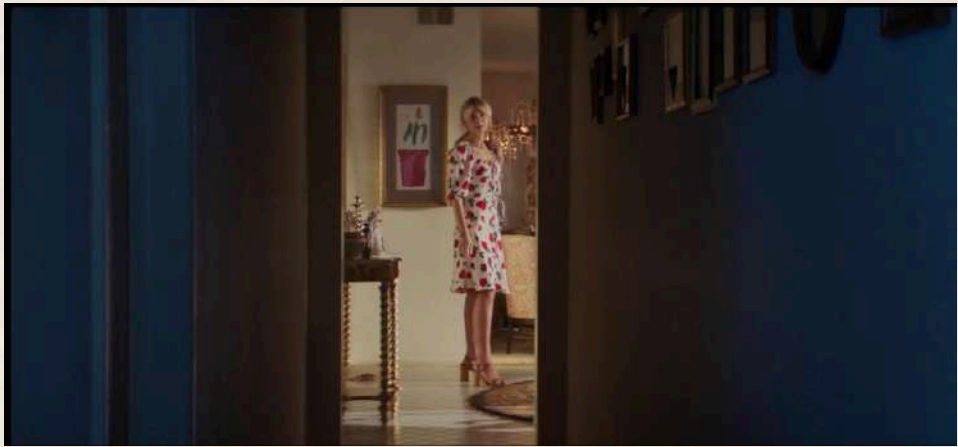
Las muñecas emergen como respuesta a ese vacío. Son diseñadas para reemplazar el rol de las mujeres y satisfacer las necesidades emocionales, físicas y simbólicas de sus compradores. Cada modelo puede ser configurado a medida: lo humano y lo tecnológico se entrelazan en su creación, utilizando ADN seleccionado según los deseos del cliente. Sus cuerpos presentan una estética cuidadosamente construida: pieles relucientes, casi plásticas, superficies sin imperfecciones, y siluetas estilizadas que responden a estándares de belleza hegemónicos. Rostros de facciones suaves, ojos grandes y labios definidos configuran una imagen de feminidad artificial, dócil y predecible.

El vestuario de las muñecas refuerza esta construcción: prendas minimalistas, limpias y elegantes, alineadas con la estética dominante de las marcas de fast fashion contemporáneas, que consolidan un imaginario global de lo “deseable”. Así, cada muñeca no solo encarna un cuerpo, sino también un sistema de valores, donde el deseo ha sido estandarizado, producido y puesto en vitrina.



MOODBOARD VISUAL
CIUDAD/DEPARTAMENTO/VITRINAS/FÁBRICA





REFERENCIAS EXTERIOR



MOODBOARD VISUAL



REFERENCIAS MUNDO/CASA



MOODBOARD VISUAL

REFERENCIAS VITRINAS/FÁBRICA





REFERENCIAS FÍLMICAS



HER- SPIKE JONZE

Her es un referente en la construcción de mundo: introduce la tecnología dentro de una cotidianidad íntima y reconocible, haciendo que lo futurista se perciba cercano y profundamente humano. Esta proximidad permite una identificación inmediata con el espectador y vuelve la distopía más inquietante.



THE SUBSTANCE- CORALIE FARGEAT

The Substance funciona como un referente importante en su uso del cuerpo como un espacio donde se construye la distopía. En Muñeca, las muñecas se convierten en el mecanismo a través del cual la sociedad manufactura y disciplina los ideales de belleza, la imagen corporal y el control político sobre los cuerpos.



THE LOBSTER- YORGOS LANTHIMOS

The Lobster es un referente en la construcción de las relaciones humanas dentro de un universo distópico, por la complejidad de sus personajes y la manera en que sus líneas narrativas se entrelazan sin perder de vista la fuerza conceptual de la distopía.

REFERENCIAS FÍLMICAS



AMERICAN HONEY- ANDREA ARNOLD

Es un referente por la sensibilidad con la que construye a sus protagonistas femeninas. La cercanía con la que descubren, exploran y experimentan el mundo —así como la manera en que se vinculan con otros— dialoga profundamente con la forma en que Ana comienza a despertar y a descubrir su propia existencia.



COMPANION- DREW HANCOCK

Companion es un referente en la construcción de la muñeca desde un cuerpo que se asemeja a lo humano, marcado por imperfecciones diseñadas que, a su vez, responden al ideal de deseo de sus compradores. La textura plástica de la piel y el proceso de reconocimiento de la protagonista.



LA CIÉNAGA-LUCRECIA MARTEL

La Ciénaga es una referencia en cuanto a la sensibilidad de sus personajes y la construcción del mundo fuera de la fábrica. . Para mí, la profundidad habita en lo cotidiano, en el juego de las niñas, en mirar la televisión.

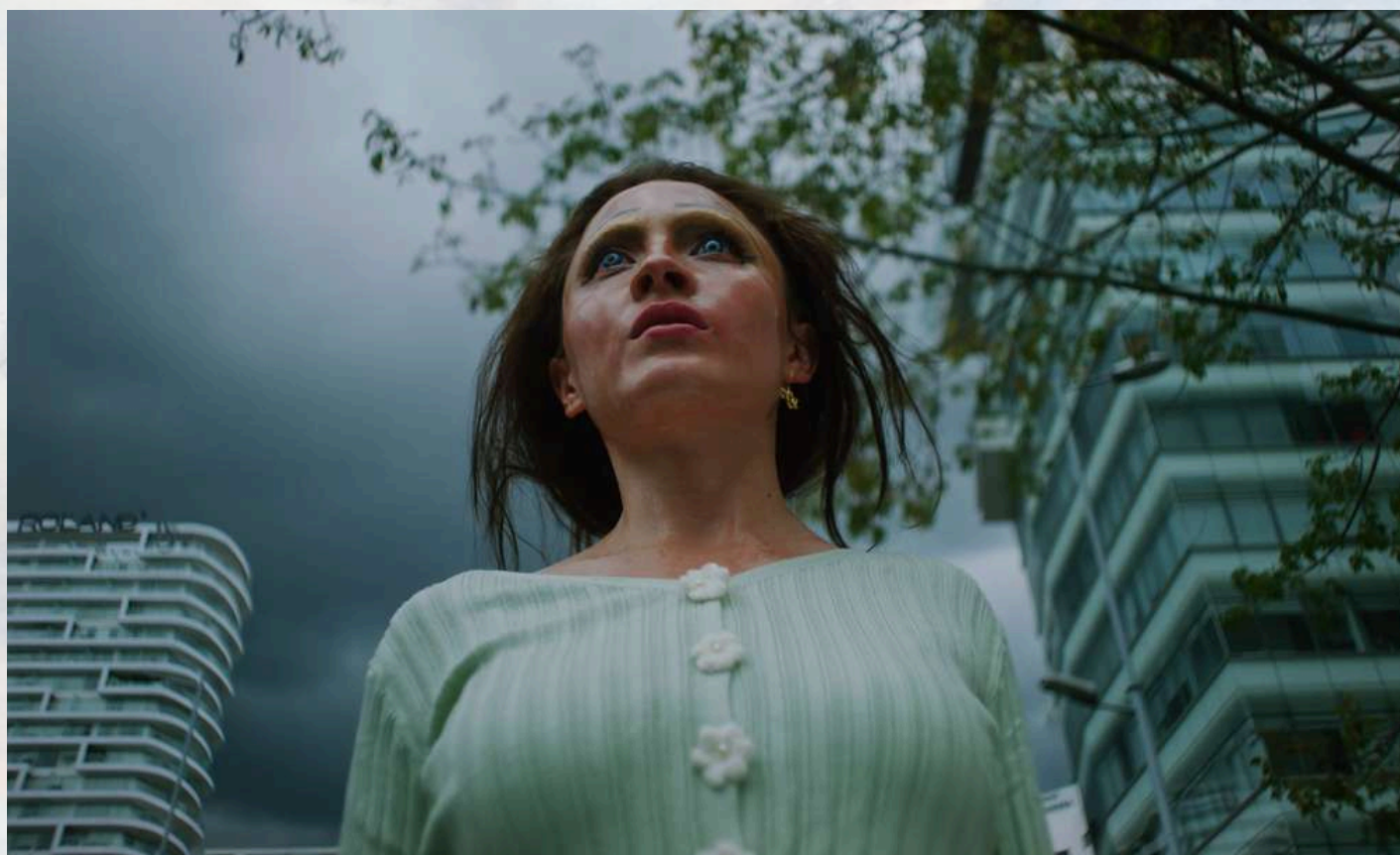
5. PERSONAJES





ANA

Ana, nuestra protagonista, es una de las muñecas creadas dentro de Industrias Make Your Doll por Lourdes, la perfeccionista dueña de la fábrica. Por error, es creada con el ADN equivocado: el de la propia Lourdes, incluyendo la variante DRD4-7R, comúnmente asociada a la búsqueda de novedad y al comportamiento exploratorio, conocida en este mundo como “el gen explorador”. En una sociedad diseñada para no hacernos preguntas, eso es precisamente lo que vuelve incómoda a Ana.



Ana es una muñeca que comienza a cuestionar aquello que la rodea y, aunque es percibida como malcriada, lo que realmente hace es preguntar: ¿por qué? ¿Por qué ella no puede ir al otro lado? ¿Por qué aquí las aves deben permanecer encerradas? ¿Por qué las otras muñecas guardan silencio? ¿Por qué debe vestir esa ropa? ¿Por qué mi piel debe mantener esta cuáldad elástica?

Aunque estas preguntas puedan parecer infantiles, son preguntas que ni siquiera los adultos se hacen, limitándose a seguir lo impuesto. Ana siente, escucha aquello que despierta dentro de sí y sigue sus instintos. Eso la convierte en una presencia incómoda y en un agente profundamente desestabilizador para el orden que la rodea.



ANA- SOFÍA CÁRDENAS

Sofía es una actriz colombo-ecuatoriana con experiencia en cine, teatro, publicidad y videoclips. Ha participado en diversos proyectos audiovisuales independientes, incluyendo los cortometrajes Muñeca y ¿Dónde reside el amor?, desarrollando una trayectoria versátil que combina el trabajo escénico y audiovisual. En Muñeca, interpreta a Ana, la protagonista de la historia, aportando sensibilidad y profundidad a un personaje que atraviesa una búsqueda de libertad e identidad.



LOURDES

Lourdes creó a la mujer perfecta para no volver a enfrentarse nunca más a su propia imperfección. Lourdes es la creadora de Industrias Make Your Doll y de las muñecas. Sus capacidades, creatividad e intelecto la hicieron siempre diferente, por lo que nunca sintió que podía pertenecer, y nunca se sintió adecuada o suficiente. Cuando es rechazada por un interés amoroso de su pasado, decide dejar toda parte creativa de sí misma atrás y pertenecer a cualquier costo. Entonces, después de ser rechazada por ser quien es, por su sensibilidad y su poesía, toma su inteligencia y sus deseos de pertenecer para transformar la sociedad, y crear a la mujer perfecta, aquella que jamás sería rechazada por sentir, pensar o desear demasiado, ni por como se ve. La mujer perfecta que ella misma nunca pudo ser.

Toma sus traumas y los pone en una vasija. Así nacen las muñecas de Make Your Doll construidas a partir de los ideales hegemónicos y casi irreales de la perfección. Lourdes deposita en ellas sus propias frustraciones, miedos y anhelos, intentando corregir en sus creaciones aquello que siempre creyó defectuoso en sí misma. En lugar de transformar el sistema que la excluyó, termina perfeccionándolo y reproduciéndolo.

Su ansiedad y sus ganas de ser aceptada se reflejan en sus bebés y Ana es el espejo perfecto, pues tiene su propio ADN. Ella se quiebra al saber que el defecto que hizo diferente a una de sus muñecas, es ella misma y su arte. Es una mujer que siempre fue creativa, y con capacidades de líder, pero que ahora la es servil al mismo sistema que la oprime. Lourdes transita el viaje de la heroína.



ANDRÉS

Andrés es un hombre criado y modelado por una sociedad heteropatriarcal y profundamente consumista. Primero sostenido por una madre y luego por una esposa, ha atravesado la vida sin preguntarse realmente cómo habitarla. Cuando esa figura de cuidado abandona el hogar y se marcha al otro lado de las montañas, dejándolo con Emilia, su hija, como única fuente de cuidado, Andrés queda frente a un vacío que no sabe cómo sostener. No entiende cómo habitar ese hogar, cómo cuidar, ni cómo cuidar(se).



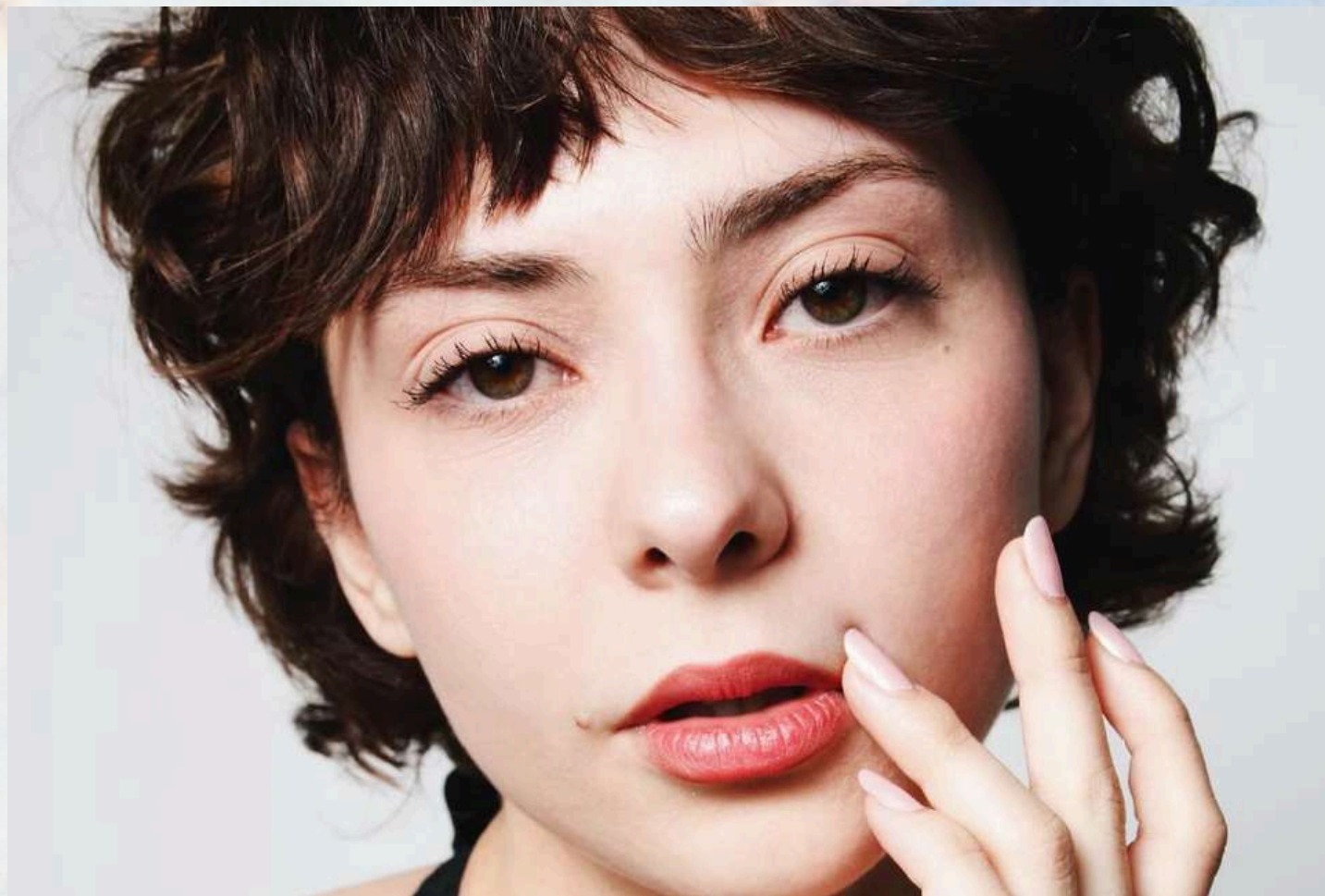
Es tan ajeno a su propia vida que las decoraciones que dejó su esposa permanecen intactas con el paso del tiempo. No es un hombre tonto; simplemente nunca ha tenido que preguntarse qué le gusta, ni cómo le gusta vivir. Se esconde detrás de una máscara de autoridad, pero en el fondo incluso él se percibe como un poco patético. No es una mala persona, intenta (al menos cuando se da cuenta) de hacerse responsable de sus acciones, de cuidar a su hija de forma adecuada, sin embargo, también está cómodo en el sistema que lo sostiene.



ANDRÉS- JORGE ULLOA

Jorge Ulloa es un director, guionista y actor ecuatoriano con una destacada trayectoria en la industria audiovisual latinoamericana. Cofundador de Enchufe.tv, ha desarrollado proyectos para cine, televisión y plataformas digitales, consolidándose como una de las figuras más reconocidas del audiovisual ecuatoriano. Su experiencia y alcance internacional aportan una dimensión única a Muñeca, donde interpreta a Andrés, uno de los personajes centrales de la película.





IRIS

Iris es otra muñeca de la fábrica que nunca fue vendida. Más que un defecto en su personalidad, carga con un defecto físico: heterocromía, una anomalía que la vuelve indeseable dentro de los estándares estéticos de Make Your Doll. Por eso nunca fue elegida, o al menos no durante mucho tiempo.

Con el paso de los años, Lourdes llega a tomarle cariño, deja de exhibirla en las vitrinas y la convierte en su asistente personal. Desde ese lugar, Iris comienza a comprender el mundo desde el resentimiento silencioso y la rabia de nunca haber sido elegida. Sin embargo, también empieza a desarrollar pensamientos propios y sensibilidad, aunque en una dirección distinta a la de Ana.

Iris desea ser elegida. Si no pudo ser elegida por un comprador, necesita ser suficiente para alguien; para Lourdes. Desea ser perfecta, funcional y deseable. Entiende la violencia implícita en ser vendida, pero algo en ella sigue empujándola a anhelar precisamente eso: ser deseada. La frase de *The Substance* —“pretty girls should always smile”— resuena profundamente con ella.

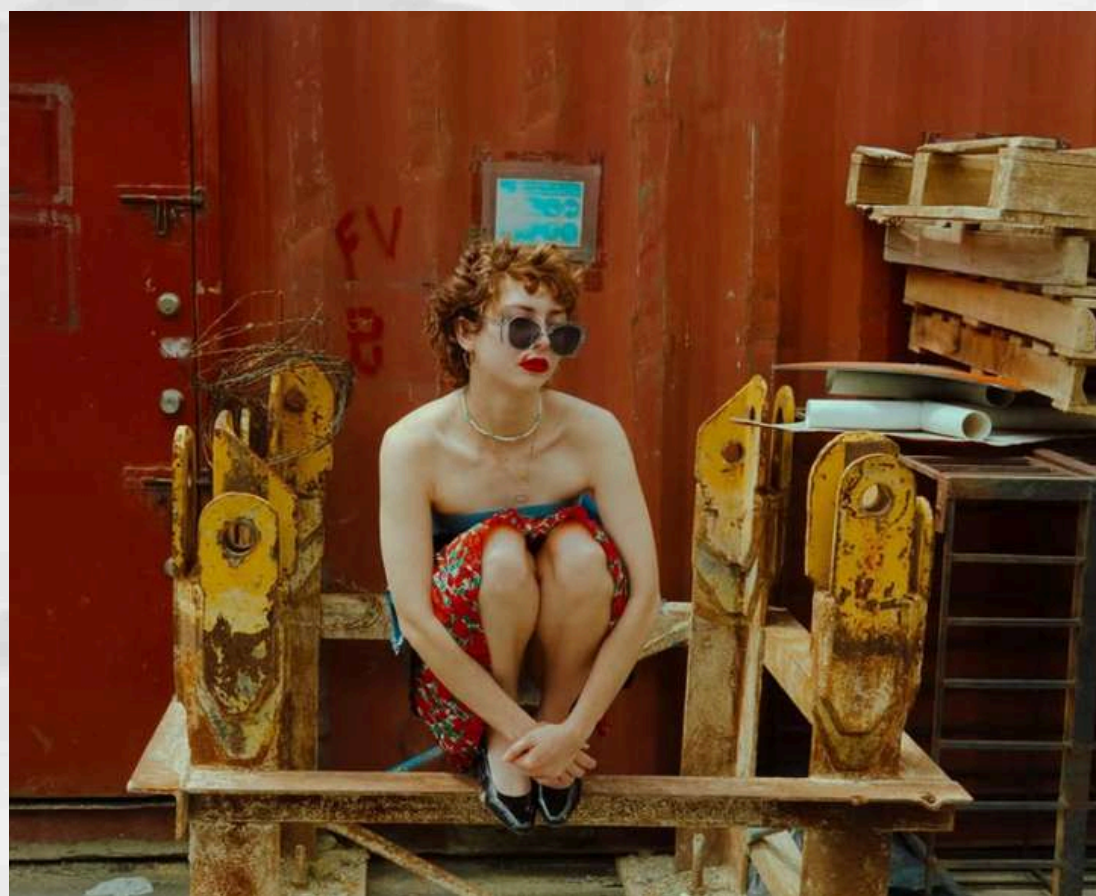
Mientras Ana comienza a imaginar una vida fuera del sistema, Iris intenta desesperadamente encontrar un lugar dentro de él. Son dos respuestas opuestas a una misma herida: no encajar.

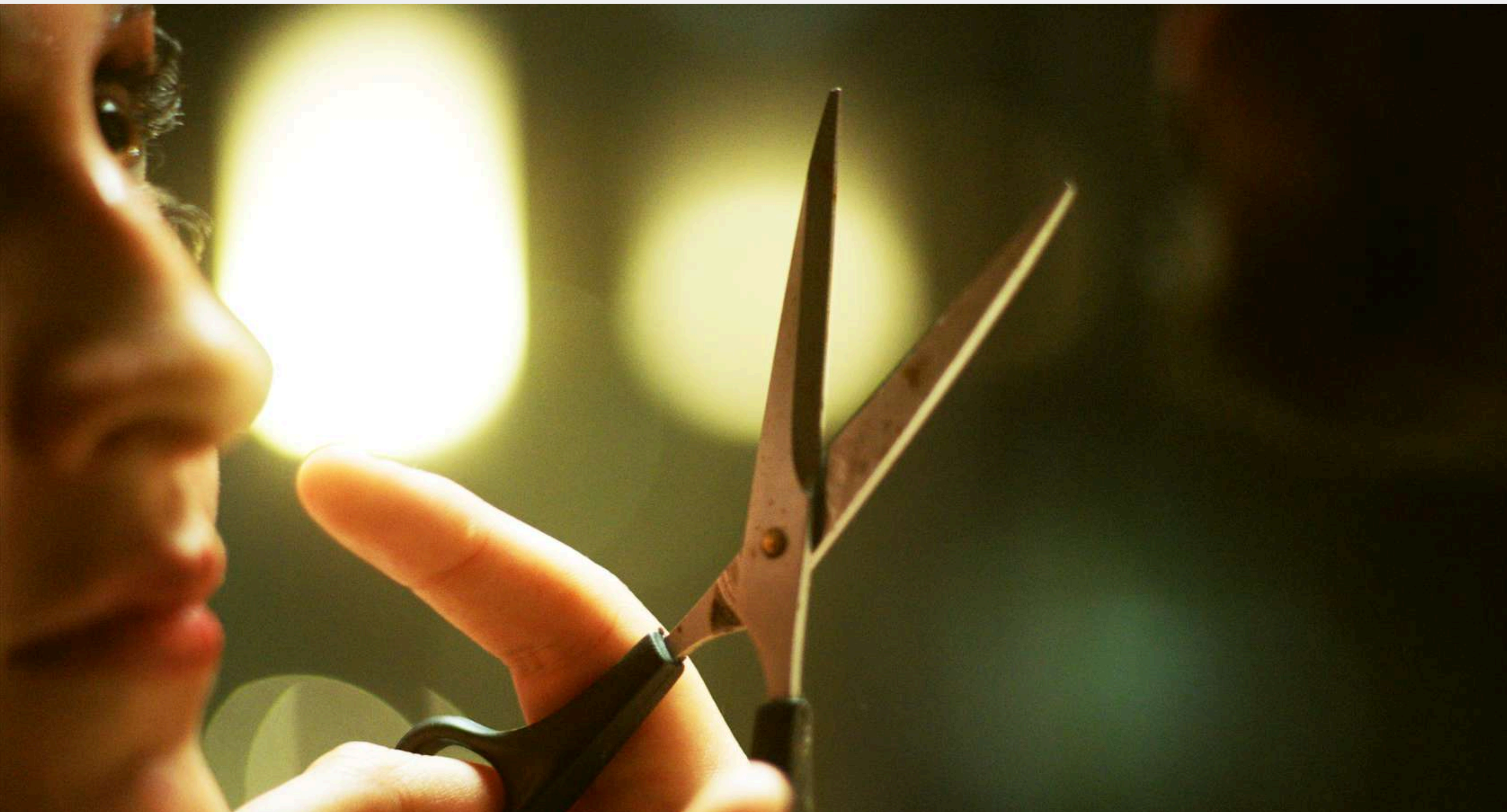




IRIS- KAMILA ZEA (COLOMBIA)

Kami Zea es una actriz colombiana con trayectoria en cine y televisión. Ha participado en producciones como KLASS 95: El poder de la belleza, La huésped, El robo del siglo y la película El olvido que seremos, nominada al Premio Goya y seleccionada para representar a Colombia en los Premios Óscar. En Muñeca, interpreta a Iris, uno de los personajes principales de la historia.

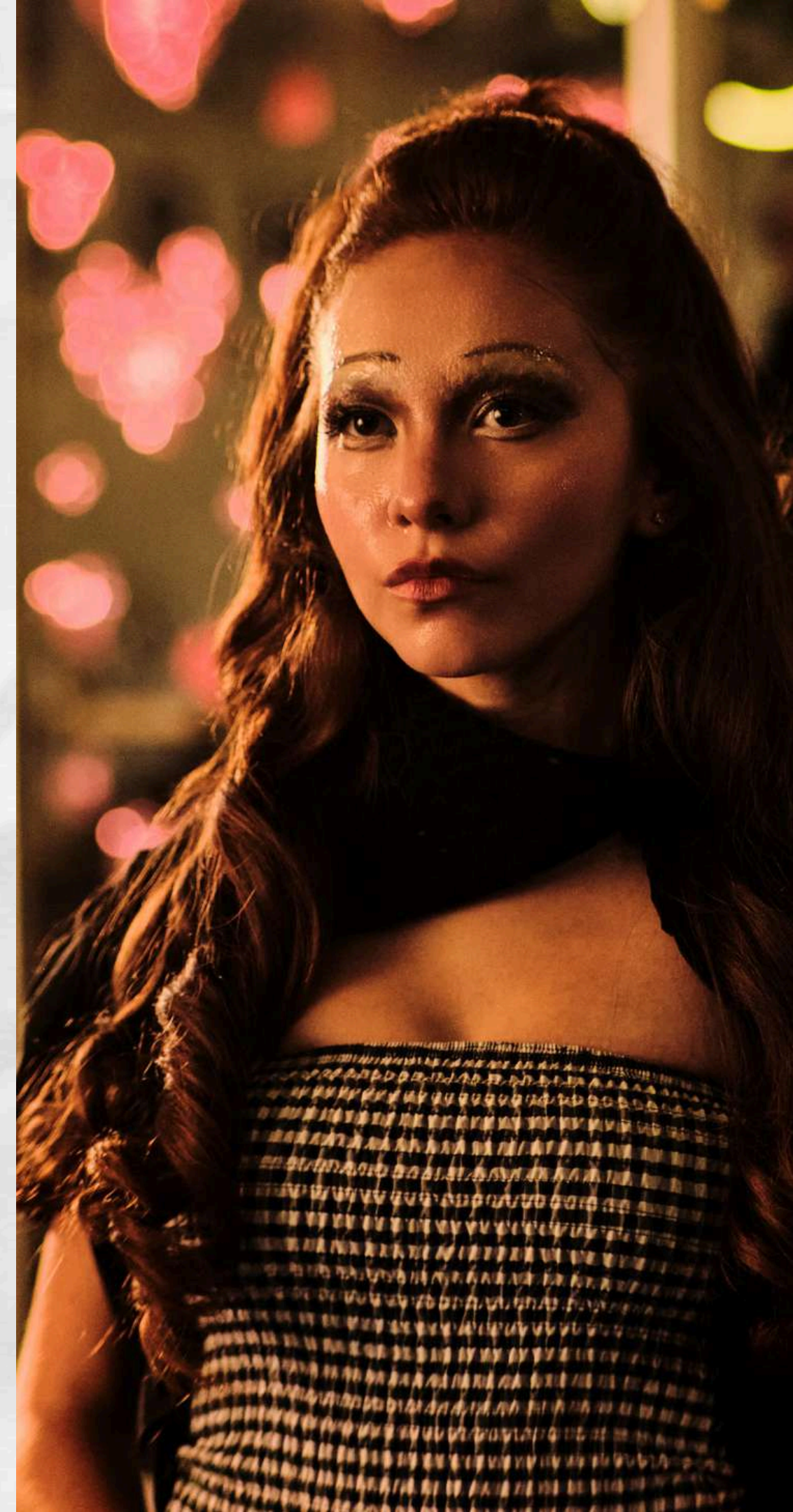




ESTRATEGIA DE DESARROLLO

Muñeca se ha concebido desde el inicio como una historia sólida, potente y necesaria. Desde la producción, es muy acertado apostar por una película de género clásico, pues estos nichos, contados desde la perspectiva latinoamericana, han tomado mucha fuerza y generado especial atención, tanto en el círculo de la industria cuanto en los espectadores. Actualmente, la película tiene un desarrollo avanzado a nivel de guion, siendo conscientes de que hay que trabajar por lo menos en un par de versiones más, luego de su paso por Fantasolab, Labguion y la primera fase del Platino Next Gen. También está en un desarrollo medio a nivel de producción, y este trabajo ha llevado al proyecto en 2025 a: Encuentro Internacional de productores del BAM, festival Fenavid - Bolivia, al encuentro de Mercosur en Florianópolis - Brasil, Ícaro Industria en el Festival Ícaro de Guatemala, con una beca de participación; y en 2026 al Rally de Pitch del Bolivia Lab, al programa Platino Next Gen (en curso); y en los meses posteriores a espacios como: Sapcine, en el que fue ganador de una beca de Ibermedia, TFL Nest Feature Film, e Histeria Lab.

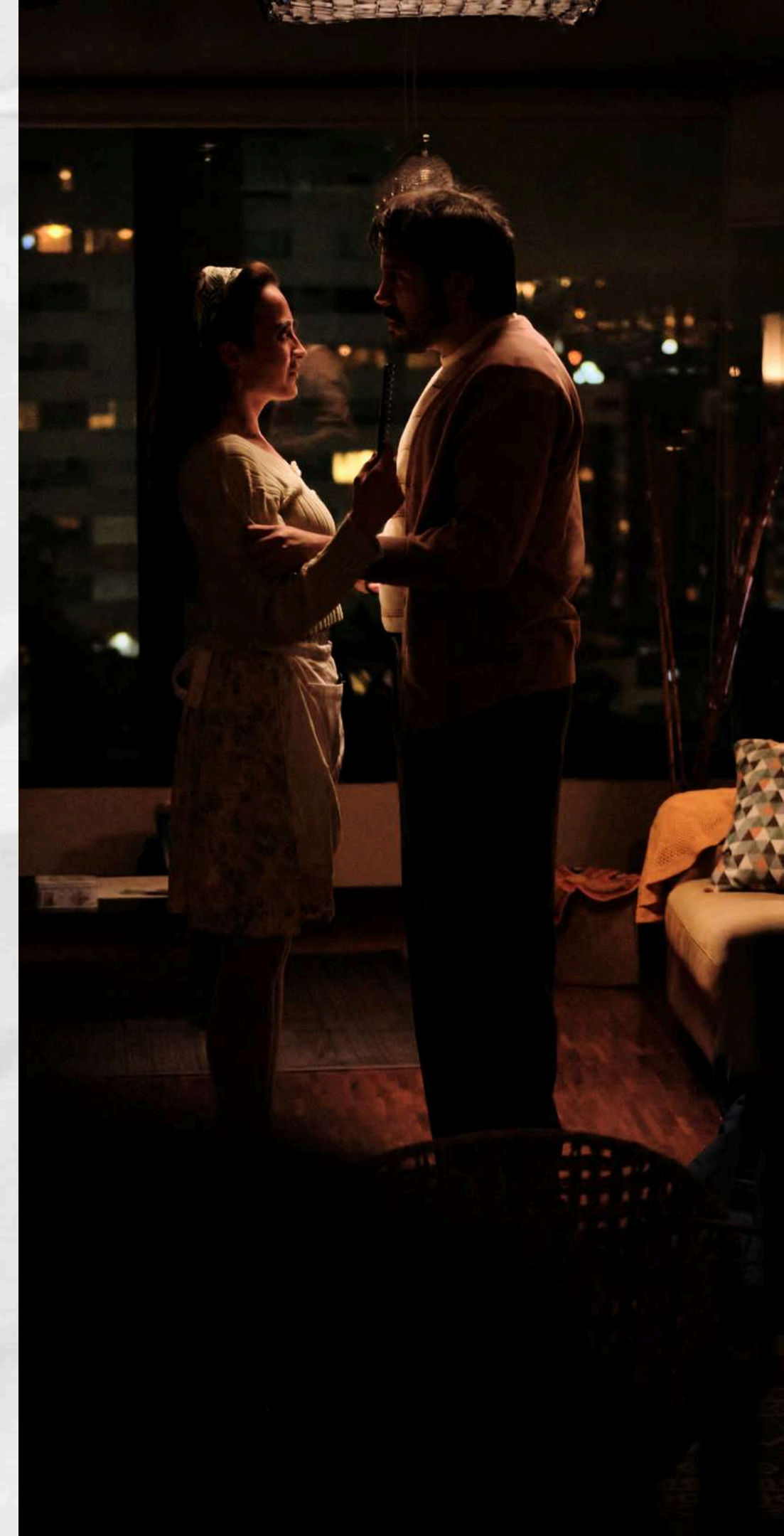
Sobre este punto, uno de los mayores desafíos de la película es que el ser de género clásico (ciencia ficción), es uno de los proyectos que van abriendo camino, más que recorrer uno ya hecho. El largometraje tiene algunas referencias literarias propias de la región, pero no cinematográficas. Esto es un desafío, sí, pero también se plantea como una ventaja por ser un proyecto innovador y valiente.



El presupuesto de la ciencia ficción siempre exige tomar con mucha seriedad y con recursos importantes la creación del mundo y el trabajo de arte. Pero también el cine latino (y ecuatoriano) exige y logra ser recursivo, creativo y lograr productos de alta factura con recursos limitados. Muñeca tiene el desafío de levantar un presupuesto potente, pero razonable.

La película se enfrenta ahora a las necesidades propias de un proyecto potente pero que aún debe cerrar los compromisos formales. Por esta razón, el objetivo desde la producción es trabajar el desarrollo del proyecto durante un año más. El lograr un par de versiones más de guion, participar en espacios de industria importantes para el cine de género como VS Fantastic Lab, o de óperas primas como el Laboratorio de ópera prima de Guadalajara, son objetivos indiscutibles en este punto. Además, se realizará la búsqueda inicial de casting y de locaciones, ambos aspectos muy importantes para la presentación del proyecto y para una planificación inicial general de cómo sería el rodaje.

Todo lo conseguido hasta el momento se ha logrado gracias al esfuerzo e inversión propias, a las becas y galardones conseguidos en los espacios de industria y al apoyo del fondo de Movilidad del ICCA. Al final de esta etapa, se pretende que el proyecto tenga listo el teaser, el dossier y toda la línea gráfica, un avance inicial de búsqueda de cast y locaciones, y los acuerdos de co producción y/o participación formales para levantar el presupuesto entre al menos 3 países.



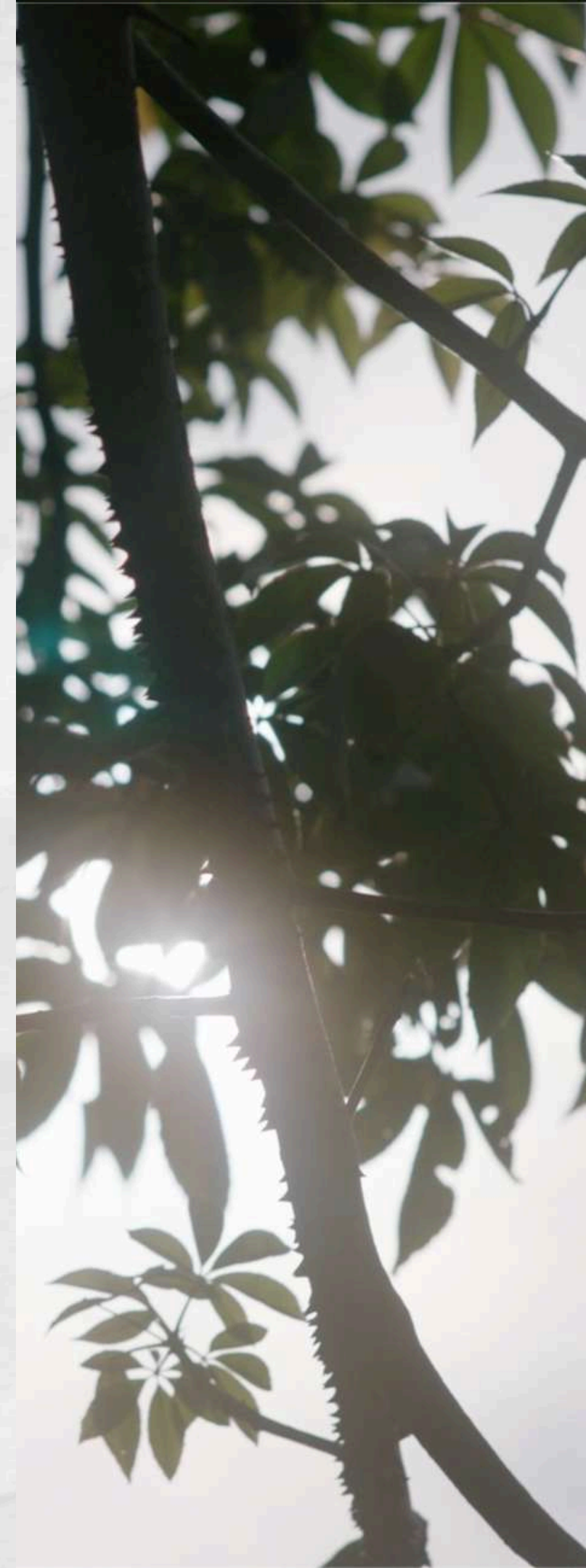
ESTRATEGIA DE CIRCULACIÓN

La estrategia de Circulación de MUÑECA se articula a partir de una primera ventana en festivales internacionales de alto perfil, seguida por una circulación sólida en festivales latinoamericanos, complementada con espacios de industria, plataformas digitales y una estrategia transmedia que amplifica su alcance y construcción de audiencias.

En el circuito internacional, el proyecto se orienta hacia festivales que han impulsado nuevas voces, cine de autor, ciencia ficción contemporánea y narrativas con perspectiva de género, como Festival Internacional de Cine de Berlín, Festival Internacional de Cine de Rotterdam, Locarno Film Festival y Sundance Film Festival.

Dado su carácter de ciencia ficción autoral, esta obra también se proyecta estratégicamente en festivales y mercados especializados en cine fantástico y de género, como: Sitges, Fantastic Fest, BIFFF - Brussels International Fantastic Film Festival, Neuchâtel International Fantastic Film Festival y BIFAN - Bucheon International Fantastic Film Festival. Estos espacios son clave para posicionar la película dentro del circuito global de ciencia ficción y cine de género, especialmente en propuestas que cruzan lo fantástico con lo social y lo político. En paralelo, el proyecto dialoga con circuitos enfocados en cine realizado por mujeres y perspectivas feministas como Festival International de Films de Femmes de Créteil, Athena Film Festival, London Feminist Film Festival y Underwire Festival.

En América Latina, la estrategia se fortalecerá en festivales tradicionales como Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias, Festival Internacional de Cine de Guadalajara, Festival Internacional de Cine de Mar del Plata, Festival Internacional de Cine de Valdivia y Festival de Cine de Lima, así como en circuitos específicos de cine hecho por mujeres como FemCine, Festival Internacional de Cine por los Derechos Humanos Mujeres en Foco, Muestra Internacional de Cine Hecho por Mujeres y espacios en Colombia como Cine en Femenino, Muestra Internacional de Cine y Video Feminista de Quindío, La Cocina Audiovisual, entre otros.





Dentro de festivales de cine fantástico y de ciencia ficción que han consolidado audiencias para propuestas de género con mirada autoral, como Fantaspoa, Macabro - Festival Internacional de Cine de Horror de la Ciudad de México, Mórbido Film Fest y Buenos Aires Rojo Sangre, así como espacios emergentes como FIXION Fest.

El respaldo de Dominio Digital y la experiencia previa con Chuzalongo —que ha transitado circuitos internacionales de festivales y coproducción— funciona como referencia directa para la ruta de circulación. Chuzalongo tuvo su estreno mundial en Fantaspoa (Brasil), fue película inaugural del Festival de Guayaquil y ha recorrido más de 20 festivales internacionales, incluyendo circuitos de género y mercados como Blood Window y Sitges Pitchbox, además de su presencia en Cannes y su selección como representante de Ecuador a los Premios Oscar.

Asimismo, se retoma la estrategia de Mudra Films, productora Colombiana con un acuerdo formal de codesarrollo e interés de Co producción, en la gestión independiente de festivales. Sus proyectos han logrado una circulación efectiva en festivales que articulan tanto cortometraje como largometraje.

En términos de industria, la historia se proyecta hacia espacios como Ventana Sur —incluyendo sus secciones dedicadas al cine de género y a creadoras—, así como mercados especializados en fantástico como Sitges FanPitch y Frontières International Co-Production Market, fundamentales para consolidar alianzas internacionales, coproducciones y agentes de ventas. También se contemplan convocatorias de Netflix orientadas a nuevas creadoras. En su etapa posterior, la estrategia contempla la llegada a plataformas como MUBI, Filmin y Hulu, que permiten posicionar el proyecto dentro de audiencias globales interesadas en cine independiente, de género y autoral.

El componente transmedia —impulsado por Transmedia Visión bajo la dirección de Eddi Gamboa— incorpora contenidos verticales y testimoniales sobre violencias estéticas, cuerpo y adolescencia. Estas piezas están diseñadas para circulación digital, permitiendo construir comunidad, generar reflexión crítica y cultivar un nicho específico sin perder la esencia narrativa del proyecto. Esta alianza se da gracias a la participación en la sección Industria del Festival Ícaro en Guatemala.

Muñeca habla directo a una audiencia joven —principalmente entre los 14 y 35 años—, pero también a quienes, sin importar la edad, siguen cargando preguntas incómodas sobre el cuerpo, la feminidad y lo que significa “ser mujer”. Es una película pensada para quienes consumen cine de autor, ciencia ficción y propuestas con mirada feminista, pero también para quienes habitan las redes, comparten experiencias y no le temen a conversaciones incómodas sobre violencias estéticas y mandatos sociales. Busca acercarse a un público masivo tradicional que sea presionado por un nicho activo, crítico y sensible, capaz de apropiarse de la historia, discutirla y expandirla más allá de la pantalla.

En conjunto, Muñeca se configura como un proyecto comercial arriesgado, prometedor y retador, con una estrategia de distribución integral que articula festivales internacionales, circuitos de género (ciencia ficción y fantasía), espacios feministas, industria, plataformas y transmedia, posicionándolo de manera sólida en el panorama audiovisual contemporáneo.



EQUIPO TÉCNICO CONFIRMADO



**SARA LÓPEZ
DIRECCIÓN DE FOTO**



**SANTIAGO LEÓN
CO PRODUCTOR/
ASISTENTE DE DIRECCIÓN**



**ELOISA ARCILLA
SONIDISTA**

EQUIPO TÉCNICO CONFIRMADO



**ALICIA HERRERA
DISEÑADORA DE
PRODUCCIÓN**



**MICHELLE LAMUS
CO-PRODUCTORA/ SCRIPT**



**LILA PENAGOS
DISEÑADORA DE VESTUARIO**



Paula Estrada (1998, Ecuador) es directora y guionista. Su cine se caracteriza por una mirada transgresora y feminista, explorando temas de libertad, identidad y resistencia desde una sensibilidad poética y una búsqueda constante por incomodar las narrativas hegemónicas.

Su largometraje en desarrollo, Muñeca, ha sido seleccionado en el V Taller Iberoamericano de Guiones de Cine Fantástico de FantasoLab (2025), LabGuión de Cinefilia (2025), el EIP del BAM (2025), Florianópolis Audiovisual Market, Ícaro Mercado y Cuenca Market, dentro del Festival Internacional de Cine de Cuenca. También fue seleccionada en TorinoFilmLab Next y en Platino Next Gen. Asimismo, fue elegida para participar en el Rally 100x100 de FENAVID. Actualmente desarrolla su segundo largometraje, Clementina y el circo.

Ha dirigido cortometrajes como ¿Dónde reside el amor? (2024), ganador del segundo lugar en el concurso de CIESPAL; Muñeca (2023); Lindo Kito de mi Vida (2023); e Instrucciones para vivir en Kito (con 3\$ al día) (2024), obras donde combina una estética poética con una mirada crítica sobre la sociedad. Su experiencia en dirección de arte también nutre la construcción visual y material de sus universos cinematográficos.

Su trabajo continúa expandiéndose dentro del cine independiente latinoamericano, donde busca crear historias que incomoden, cuestionen y liberen.

Paula Estrada- Guionista y directora



MOTIVACIÓN DE LA DIRECTORA

“Soy un yo, y esto, que parece poco, es más que suficiente para una muñeca.”

— Alejandra Pizarnik

Muñeca es una historia que nace desde distintos lugares de mí misma, pero sobre todo, nace de la sensación de no pertenecer a este cuerpo en el que habito. Desde la escuela nos enseñan que debemos comportarnos de cierta manera, que hay que ser prudentes, estar en silencio, nunca hablar muy alto. Que debemos tener una nota para ser suficientes. Luego el mundo, los medios, la TV, nos dicen cómo debemos vernos: delgadas, pero no demasiado; que siempre debemos ser felices. Aprendí que ni mi cuerpo ni yo éramos suficientes. Éramos muñecas del lado equivocado de la vitrina. Muñecas esperando ser lo suficientemente lindas, lo suficientemente educadas, esperando ser adecuadas para que alguien nos elija y nos saque de allí.

Pero yo no quiero ser una muñeca en la vitrina. Quiero yo misma tomar la decisión de salir. Quiero poder tomar decisiones sobre cómo me veo, cómo hablo, y sobre todo, quién soy. Y como Ana, la protagonista de Muñeca, quiero romper la vitrina, aunque duela, aunque sea duro. Quiero descubrir el dolor y la belleza con mis propios ojos, no a través de la mirada de nadie más.

Aunque esta historia nace desde mi experiencia, creo que es una historia universal. Hoy ya no solo las mujeres y las disidencias nos sentimos así: en un mundo donde estamos siempre encapsulados, donde las redes sociales son vitrinas, todas las personas estamos luchando con ese deseo constante de validación, de mostrarnos, de que alguien nos acepte, nos elija. Pero estamos buscando algo que no nos pertenece. Ese deseo ha sido construido por empresas, por discursos que necesitan que nos sintamos menos. Por eso, para mí es urgente contar esta historia. Porque el cine nos permite imaginar los mundos que deseamos, y Ana —nuestra muñeca defectuosa— imagina un mundo donde puede ser libre, soñar, volar, y morir si así lo desea. Ella imagina el futuro que yo quiero imaginar.

Muñeca se narra en formato mixed media. Dentro de la narrativa de live action, el guión incluye tres secuencias de animación, que aparecen en momentos de quiebre emocional de la protagonista, donde su entorno se vuelve violento. La animación representa su punto de vista, su forma de mirar el mundo: donde incluso en el caos, ella encuentra belleza y dignidad.

Aunque se inscribe en el género de la ciencia ficción, el tono de la película es el de la sátira. A través del humor ácido, de los personajes y del mundo narrativo, buscamos criticar la sociedad que habitamos. Con referentes como La Sustancia —por su mundo plástico, cotidiano y real, donde los elementos del género se insertan con naturalidad— entendemos que llevar esta historia al contexto latinoamericano es tanto un desafío como una gran oportunidad.

Paula Estrada

“La función ha terminado, la muñeca se fue.”

— Alejandra Pizarnik

CORTOMETRAJES
PREVIOS

SOFIA CARDENAS MARTINA SILVA MARIA JOSE ZAPATA

2023

HONORABLE MENTION

Student World Impact Film Festival

FESTIVAL LATINO AMERICANO

WINNER

BEST DIRECTOR

15th Delhi School Phokee Film Festival 23

New Delhi INDIA

AWARDED WINNER

BRUNNEN INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

FINALIST

BIFF SWEDEN

AUG-SEP 2023

FINALIST

The Her Vision Film Festival

2023

OFFICIAL SELECTION

BARCIIFF BARCELONA

WIRE FILMMAKERS FEST 2024

OFFICIAL SELECTION

Atlantic Bridge Film Festival

2023

OFFICIAL SELECTION

COUNTERPUNCH Film & Art Festival

2023

Muñeca

UN CORTOMETRAJE DE PAULA ESTRADA

Producción

KERLY CHÁVEZ

Director de Fotografía

MARTÍN SÁNCHEZ

Gaffer

TOMMY CACHIMUEL

Sonido

Directo

CRISTHIAN PEÑAFIEL

Dirección de arte

GEORDANNA ARAUZ

Diseño de vestuario

FELIPE TORRES

Equis 06

SELECCIÓN OFICIAL

2024

¿DÓNDE RESIDE EL AMOR?

PROTAGONIZADO POR SOFÍA CÁRDENAS

UN CORTOMETRAJE DE PAULA ESTRADA. ASISTENTE DE DIRECCIÓN ROMINA FALCONÍ

DIRECTORA DE FOTO JULIA ERAZO. SONIDOL MICAELA ANDINO.

PRODUCCIÓN THEO ZAMBRANO. ARTE: DAYRA PALACIOS

fantasmas

Grace Serrano Carmona (Quito, Ecuador) es productora, guionista y cineasta. Su trabajo se caracteriza por una profunda pasión por la narrativa como una herramienta esencial para imaginar otras posibilidades de existencia y construir historias capaces de conectar con lo más humano.

Cuenta con una Maestría en Escritura Creativa por la Universidad Internacional de La Rioja, una Maestría en Guion para Cine y Televisión por la Escola de Cinema de Barcelona (ECIB), y una Licenciatura en Cine y Video por la Universidad San Francisco de Quito. Actualmente produce los largometrajes en desarrollo Muñeca y Malvivir. Con Muñeca ha participado en espacios como FantasoLab, LabGuión de Cinefilia, el EIP del BAM, TorinoFilmLab Next y Platino Next Gen; y con Malvivir ha participado en los Encuentros del Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias.

Ha sido productora y directora de producción de largometrajes como Chuzalongo, Amor en tiempos de likes y Nosotros, mi papá y el perro, además de trabajar en ficción, televisión, documental, animación y producción internacional. Fue creadora y productora de la serie animada Los Elementales de Ikianá, ganadora del fondo de desarrollo de biblia de animación del ICCA en 2019. Su trayectoria combina una sólida experiencia en producción con una mirada creativa comprometida con historias de impacto artístico y social.

Grace Serrano Carmona- Productora



MOTIVACIÓN DE LA PRODUCTORA

Nací para contar al mundo otras posibilidades. Desde niña me pregunté cómo las grandes historias, que traspasan fronteras de tiempo y espacio, logran conectar con quienes las miran, leen o escuchan, dejando a un lado diferencias para conectar con lo más profundo de la humanidad. A lo largo de los estadíos de vida, que mientras más pasan más marcan lo permanente del cambio, he tenido estable y constante mi pasión y necesidad de contar ese tipo de historias y hacer cine. Recuerdo como una de las decisiones iniciales de mi infancia haberme apasionado por libros, películas, personajes y tramas que mostraban, con analogías fantásticas, posibles realidades más humanas, más justas, más empáticas que la que tenía a mi alrededor.

Cuando la historia de Muñeca llegó a mis manos, sentí una conexión indiscutible por su trama y su temática. Producir obras de género fantástico y de ciencia ficción me parece, desde el inicio de mi carrera, una de las metas más estimulantes y necesarias en Latinoamérica. Y, asimismo, encontrar una película que busca retratar desigualdades, abusos, conceptos retrógrados que deben romperse, sobre lo que es ser mujer y una persona disidente, me hizo adentrarme en el proyecto sin ninguna duda.

Una de las grandes ventajas que tienen las obras de género, y que me apasiona como creadora y consumidora de las mismas, es que, a través de una trama bien construida y la creación de una realidad alterna a la que existe, se pueden presentar discursos, rupturas y caminos más humanos. Dentro de este devenir, ser mujer y poder producir una película de ciencia ficción feminista se vuelve un camino indispensable.

A través de Muñeca y con su directora he encontrado uno de esos proyectos que deben ser realizados, pues logran ser universales con una trama personal y empática sobre la propia superación, el autoconocimiento y la aceptación del propio ser. En un mundo como el que ahora transitamos, en el que desde todos los frentes parecen querer quitarnos la diversidad, empatía y humanidad, producir este tipo de historias se vuelve un acto de lucha, de búsqueda de la conciencia y de amor por la sociedad. Por eso es que estoy aquí, convencida de querer mostrar a todos cómo ve la vida esta Muñeca.

Grace Serrano Carmona

Diego Ortuño (Quito, Ecuador, 1978) es director, guionista, productor y docente. Estudió cine en la Universidad San Francisco de Quito, dirección de fotografía en la EICTV (Cuba), y cursó un máster en documental en ESCAC (España). En 2002 fundó Dominio Digital, productora desde la cual ha desarrollado una amplia trayectoria en cine, televisión y publicidad, consolidándose como una de las voces más versátiles de la producción audiovisual ecuatoriana.

Su filmografía incluye trabajos como Bienvenido a tu Familia (2009), Camino a la Meta (2013), el largometraje de ficción Mono con Gallinas (2013), y Sumergible (2019), coproducción entre Ecuador y Colombia. En 2024 escribió y dirigió Chuzalongo, coproducción entre Ecuador, Perú, España y Canadá, reconocida en festivales internacionales como Feraturn Film Festival, Macabro y Buenos Aires Rojo Sangre, además de ser seleccionada para representar a Ecuador en los Academy Awards y los Goya Awards.

Actualmente combina su labor docente con el desarrollo de proyectos cinematográficos nacionales e internacionales, apostando por historias con una identidad visual fuerte, ambición artística y proyección internacional.

Diego Ortuño- Productor



MOTIVACIÓN DEL PRODUCTOR

Dominio Digital es una empresa productora que ha ejecutado varios productos cinematográficos, y en el campo de la ficción se ha caracterizado por producir películas que tengan una ambientación especial y se conviertan en un reto interesante a nivel de producción y con gran potencial artístico.

Personalmente considero que el guion de Muñeca cumple con estas características y, además, permite que la directora toque temas de gran importancia para nuestra sociedad.

Ecuador es un país en el que todavía se encuentran comportamientos machistas, y considero que como parte de esta sociedad debemos aportar a que estos comportamientos cambien desde nuestros espacios de desarrollo, en este caso desde el cine.

Pero una película puede hacer más que solamente abordar un tema y plantear una reflexión, puede involucrar al espectador en una historia que le permita tener empatía con los personajes y ver como nuestra sociedad se refleja con lo que ocurre en la pantalla.

Muñeca logra transportar al espectador a este universo, que no es el nuestro pero se parece mucho, logrando así, con habilidad, establecer una crítica social en un mundo de ciencia ficción muy realista.

Pero más allá de esto Muñeca es una película que puede trascender fronteras, las características de su historia y el planteamiento de su ejecución por parte de la directora permiten que se pueda obtener un producto que sea bien acogido en Iberoamerica y en el mundo.

Esto es particularmente importante porque Muñeca no es una historia solo sobre mujeres, cada ser humano puede sentirse relacionado con un mundo en el que no encaja, un sistema que no lo acepta y una exigencia para adaptarse.

Trabajar con una directora en su opera prima es siempre algo refrescante, permite que se sienta la pasión por desarrollar esa historia y compartirla con el mundo. La visión de Paula Estrada es particularmente interesante y, desde mi punto de vista, con gran potencial para llegar al público.

Como productor veo en Muñeca una historia atractiva para el público, una visión de dirección que permite llevar a los espectadores a un mundo particular, un reto de producción y un proyecto que se adapta al tipo de producciones en las que me gusta participar.

Diego Ortuño

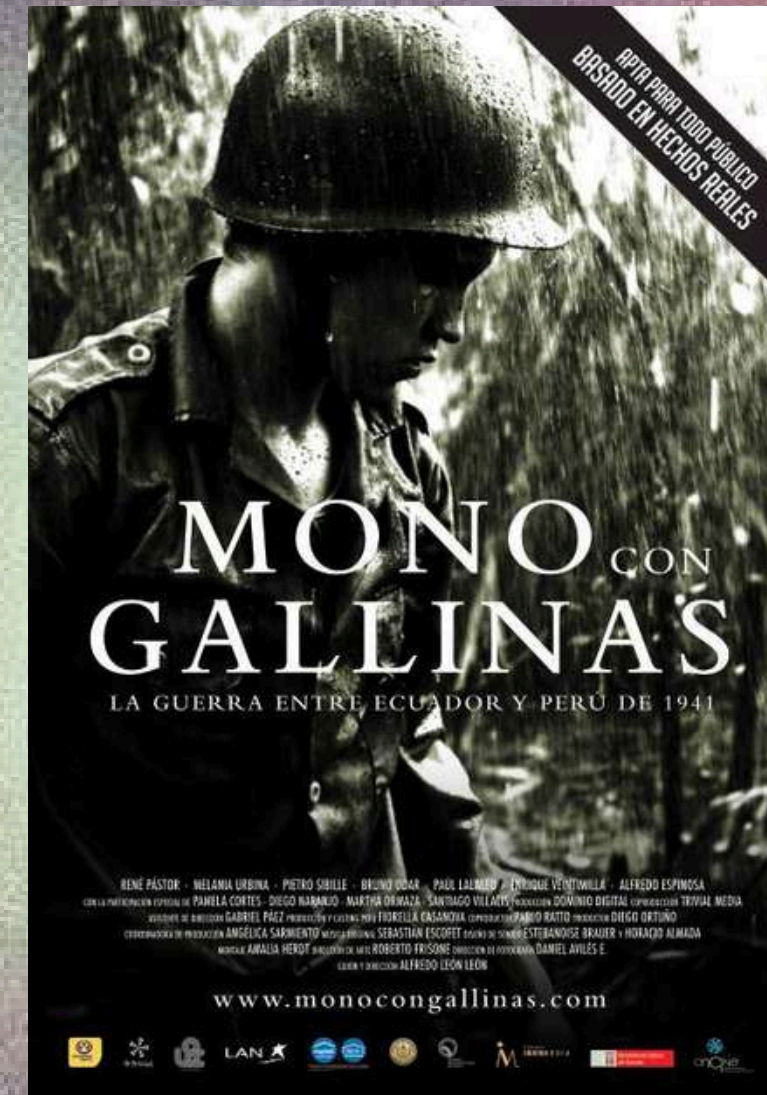
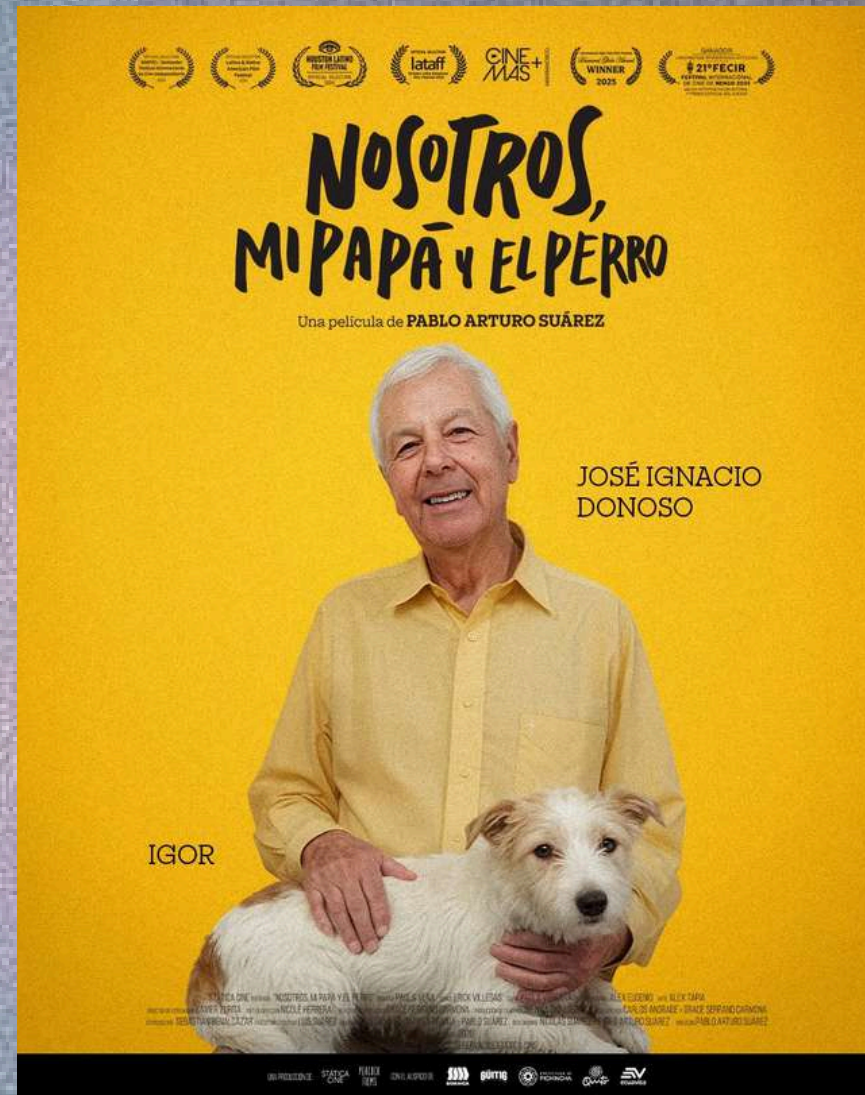
Dominio Digital es una productora audiovisual fundada en 2002 en Quito, Ecuador, con una sólida trayectoria en cine, televisión y publicidad. En el ámbito cinematográfico ha producido cinco largometrajes —tres documentales y dos de ficción— desarrollados como coproducciones nacionales e internacionales con países como España, Argentina, Perú y Canadá, así como con reconocidas productoras ecuatorianas. Entre sus obras destacan Chuzalongo, largometraje premiado en festivales internacionales como Feratum Film Festival, Macabro, Buenos Aires Rojo Sangre y Kunturñawi, además de haber sido seleccionado para representar a Ecuador en los Academy Awards y los Goya Awards; y Huaca, cortometraje de terror con amplia circulación internacional y múltiples reconocimientos.

Actualmente desarrolla el largometraje Lady, en coproducción con Peru, y produce Muñeca, largometraje en desarrollo en coproducción con Colombia. Dominio Digital se distingue por su versatilidad creativa y por una producción eficiente, capaz de adaptarse a las necesidades de cada proyecto sin perder solidez artística ni ambición internacional.

Dominio Digital **Empresa Productora**



CORTOMETRAJES Y LARGOMETRAJES PREVIOS DE LOS PRODUCTORES



Mudra Films (Colombia) **Empresa Co-productora**



Mudra Films es una casa productora audiovisual con sede en Medellín, fundada por Santiago León Cuéllar y Michelle Lamus Betancur, dedicada al desarrollo de cine y series con una fuerte apuesta autoral, centrada en historias íntimas, sensibles y políticamente comprometidas con la diversidad, la identidad y la transformación social.

Su filmografía incluye el largometraje Las Buenas Costumbres (2023), seleccionado en espacios como el Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias - InfraRojo Work in Progress, el Wicked Queer Film Festival y el Festival Internacional de Cine de Cali. En cortometraje destacan Alma, ganador del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico y seleccionado en festivales como Aspen Shortsfest y Palm Springs International ShortFest, y La Calle Stereo, premiado internacionalmente y participante del Short Film Corner del Festival de Cannes. Actualmente desarrollan el largometraje Samurai, ganador del FDC para desarrollo. Estrenaron la serie Coyotes, nominada a los Premios India Catalina.

Mudra Films impulsa narrativas contemporáneas con una mirada estética poderosa, sensible y profundamente humana, consolidándose como una de las productoras emergentes más estimulantes del cine colombiano actual.

Santiago León Cuéllar es director, guionista, productor y músico colombiano, fundador de Mudra Films. Estudió Comunicación Audiovisual y Multimedial en la Universidad de Antioquia y realizó una especialización en Dirección de Cine en la Escola de Cinema de Barcelona (ECIB). Su trabajo se caracteriza por una mirada íntima y sensible hacia la juventud, la identidad y las relaciones humanas, construyendo narrativas profundamente emocionales con una fuerte impronta estética y musical.

Es director de los largometrajes Las Buenas Costumbres (2023) y del proyecto en desarrollo Samurái, ganador del estímulo de escritura del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico (FDC). Sus cortometrajes Alma (2018), Epicentro (2020) y La Calle Estéreo (2013) han sido seleccionados y premiados en festivales internacionales como el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana, Aspen Shortsfest, Palm Springs International ShortFest, el Los Angeles Latino International Film Festival (LALIFF) y el Short Film Corner del Festival de Cannes.

Paralelamente a su labor como cineasta, ha desarrollado una importante trayectoria como docente universitario y gestor cultural, siendo cofundador de Incinerante Fest, festival dedicado a la creación audiovisual y las narrativas sobre juventud en Medellín. Su obra dialoga constantemente con las transformaciones sociales contemporáneas desde una mirada profundamente humana, política y poética.

Santiago León Cuellar Co-productor



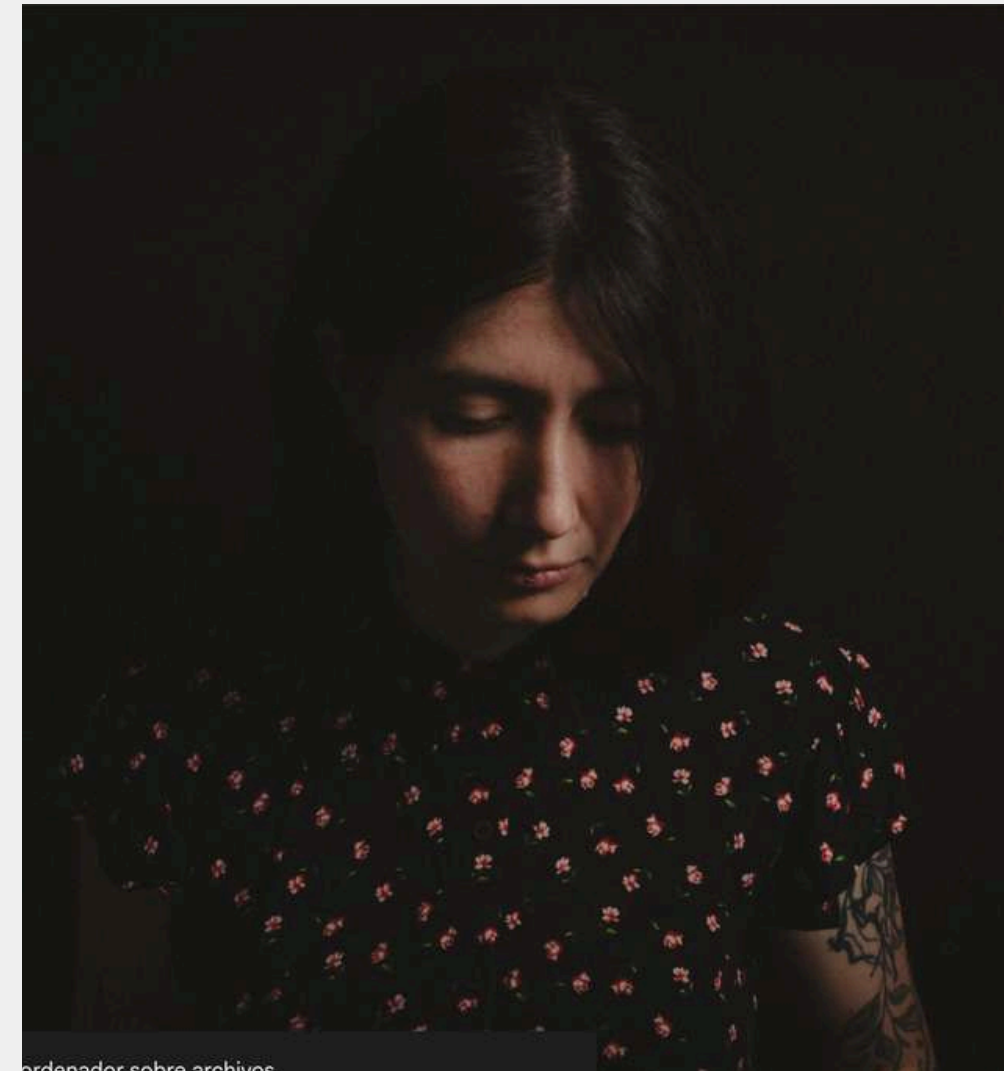
Michelle Lamus Betancur es productora, comunicadora social y periodista colombiana, especialista en comunicación organizacional y cofundadora de Mudra Films. Su trabajo se ha enfocado en el desarrollo de historias sensibles y políticamente conscientes, explorando universos donde se retratan las múltiples formas de habitar el mundo como mujer, así como narrativas atravesadas por la identidad, la diversidad y la transformación social.

Ha producido largometrajes, series y cortometrajes reconocidos nacional e internacionalmente, entre ellos Las Buenas Costumbres, seleccionada en el Work in Progress del Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias; la serie Coyotes, ganadora de la convocatoria Abre Cámara y participante del Mercado Audiovisual Regional; y el cortometraje Alma, ganador del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico y seleccionado en festivales como Aspen Shortsfest, Palm Springs International ShortFest y Curta Kinoforum.

Paralelamente a su trabajo como productora, ha desarrollado una importante labor en curaduría, formación y gestión cultural, participando en iniciativas como La Cocina Audiovisual Fest, BiciCine y el Consejo de Cine de Caldas, consolidando una práctica cinematográfica profundamente conectada con la creación colectiva, la sensibilidad artística y el impacto social.

Michelle Lamus

Co-productora



ordenador sobre archivos



AFICHE



RESUMEN DE PRESUPUESTO

Semanas de preproducción: 5		Presupuesto número: 08						
Semanas de rodaje: 5		Fecha: 22-09-26						
RESUMEN GENERAL DE PRESUPUESTO								
Cuenta	Concepto	Cantidad	Unidad	X	Costo	Subtotal	IVA EC	TOTAL
1.1.01	Desarrollo	1	Paquete	1	28.959,00	\$28.959,00	\$0,00	\$28.959,00
1.1.02	Preproducción y producción	1	Paquete	1	414.678,90	414.678,90	\$0,00	\$414.678,90
1.1.03	Postproducción	1	Paquete	1	98.915,25	98.915,25	\$0,00	\$98.915,25
1.1.04	Exhibición y distribucion	1	Paquete	1	91.930,65	91.930,65	\$0,00	\$91.930,65
1.1.05	Fees Finales	1	Paquete	1	130.872,00	130.872,00	\$0,00	\$130.872,00
Subtotal					\$765.355,80	\$765.355,80	\$0,00	\$765.355,80
TOTAL PRESUPUESTO						\$765.355,80		

PLAN DE FINANCIAMIENTO

PLAN DE FINANCIAMIENTO			
NOMBRE DEL PROYECTO:	MUÑECA		
GÉNERO	CIENCIA FICCIÓN		
PRODUCTORAS	DOMINIO DIGITAL - MUDRA FILMS		
PRESUPUESTO TOTAL DEL PROYECTO			765.355,80
PAÍS MAYORITARIO - ECUADOR:			
Fuente de Financiamiento (nombre y apellido o razón social)	ESTADO	TOTAL DÓLARES	PORCENTAJE
DOMINIO DIGITAL	CONFIRMADO	46.295,25	6,05
PAULA ALEGRÍA ESTRADA	CONFIRMADO	75.399,50	9,85
GRACE SERRANO CARMONA	CONFIRMADO	72.399,50	9,46
IBERMEDIA DESARROLLO	POSTULADO	9.800,00	1,28
ICCA DESARROLLO	POSTULADO	15.000,00	1,96
ICCA PRODUCCIÓN	POR POSTULAR	150.000,00	19,60
IBERMEDIA PRODUCCIÓN	POR POSTULAR	105.000,00	13,72
TOTAL		473.894,25	61,92
PAÍS MINORITARIO - COLOMBIA:			
Fuente de Financiamiento (nombre y apellido o razón social)	ESTADO	TOTAL DÓLARES	PORCENTAJE
MUDRA FILMS	CONFIRMADO	32.150,00	4,20
JUAN PABLO HORMIGA	CONFIRMADO	12.000,00	1,57
SINSONTE	CONFIRMADO	13.600,00	1,78
HD CINEMA	CONFIRMADO	10.000,00	1,31
IBERMEDIA DESARROLLO	POSTULADO	4.200,00	0,55
FDC COPRODUCCIÓN MINORITARIA	POSTULADO	60.000,00	7,84
IBERMEDIA PRODUCCIÓN	POR POSTULAR	45.000,00	5,88
TOTAL		176.950,00	23,12
PAÍS MINORITARIO - POR CONFIRMAR			
Fuente de Financiamiento (nombre y apellido o razón social)	ESTADO	TOTAL DÓLARES	PORCENTAJE
FONDOS PÚBLICOS COPRODUCCIÓN MINORITARIA	POR CONFIRMAR	80.000,00	10,45
APORTES PROPIOS DE LA CASA PRODUCTORA	POR CONFIRMAR	19.500,00	2,55
PAÍS ALIADO - GUATEMALA:			
Fuente de Financiamiento (nombre y apellido o razón social)	ESTADO	TOTAL DÓLARES	PORCENTAJE
DeadSpace Audio	CONFIRMADO	15.500,00	2,03
TOTAL APORTES CONFRIMADOS		277.344,25	
TOTAL APORTES POR CONFIRMAR		488.500,00	
TOTAL APORTES		765.844,25	
*TOTAL PORCENTAJE (%) DE APORTES CONFIRMADOS		36,24	

ESTADO ACTUAL DEL PROYECTO

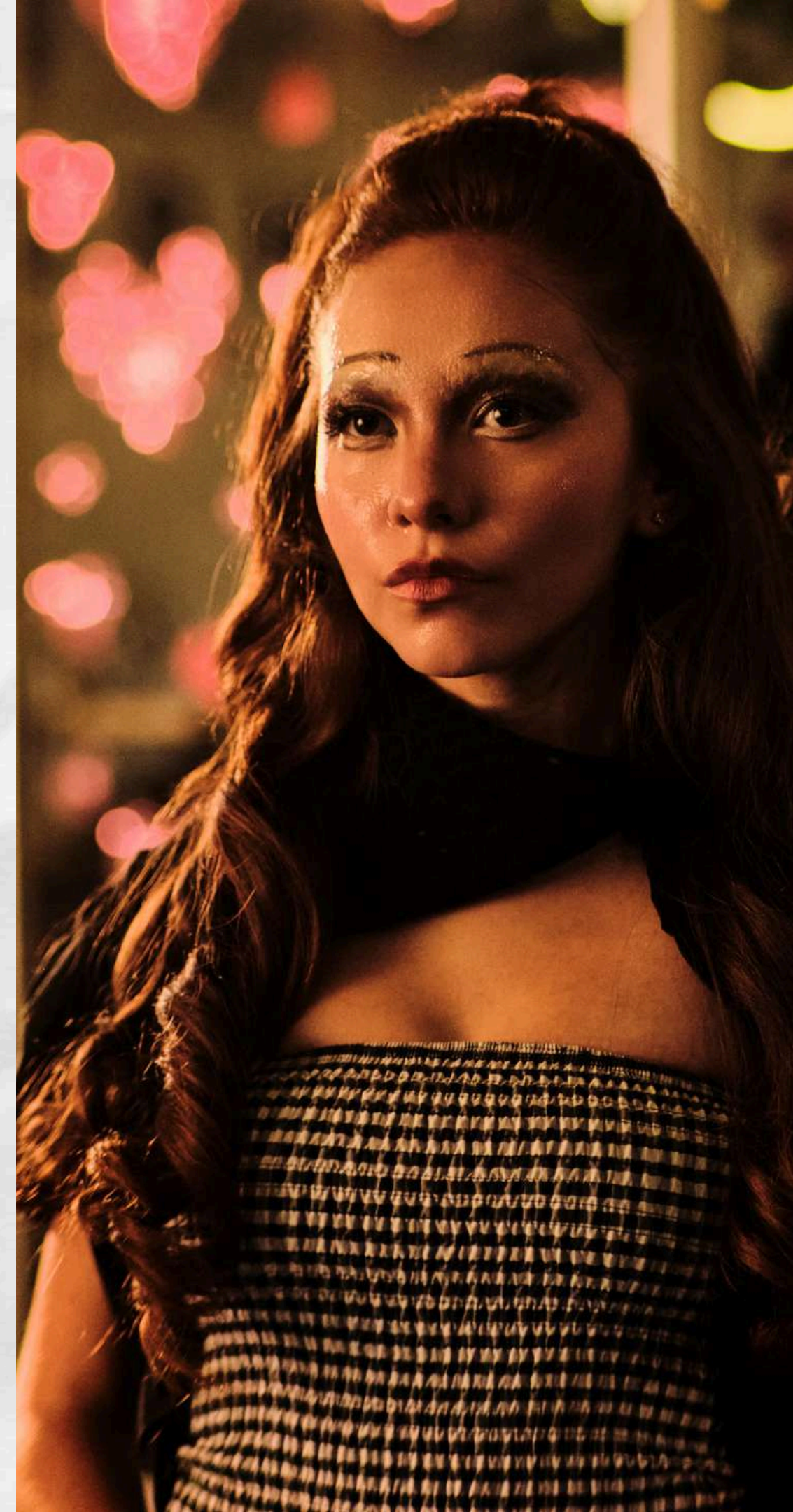
Etapas avanzadas de desarrollo

El largometraje se encuentra actualmente en una etapa avanzada de desarrollo. Se está escribiendo la tercera versión del guión y una coproducción formal establecida con la productora colombiana Mudra Films. Buscamos establecer una tercera coproducción con un país latinoamericano o centroamericano y una coproducción minoritaria con Europa.

Selección en laboratorios y mercados

- Platino Next Gen Lab- 2026
- Torino Film Lab- TFL NEXT – Online Feature Film/Story Editing Workshop 2026
- V Taller Iberoamericano de Guión de Cine Fantástico – FantasoLab, 2025
- 13º Laboratorio Internacional de Guión – LabGuion, 2025
- 20º Encuentro Internacional de Productores (EIP), en el marco del BAM – Bogotá - Audiovisual Market, 2025
- ECM+LAB Especial Mercosur – Mercado Audiovisual de Florianópolis, 2025
- Encuentro Internacional de Coproducción – Mercado Ícaro, Festival Internacional de Cine Ícaro, 2025
- SAPCINE XI – Mercado de Productores y Proyectos Cinematográficos, FICCalí, 2026
- Hysteria Lab – Laboratorio de Desarrollo de Cine de Género, Costa Rica, 2026
- 1er Mercado de Cuenca – Festival Internacional de Cine de Cuenca

En estos espacios, el proyecto ha recibido diversos incentivos y premios en especie, consolidándose como un proyecto con fuerte potencial internacional. Este año, el proyecto aplicará a Ibermedia, así como a fondos nacionales de producción y fondos internacionales de coproducción. El teaser se encuentra en post producción.



AUDIENCIA Y MERCADO OBJETIVO

Muñeca está dirigida principalmente a mujeres y disidencias sexo-genéricas jóvenes (18 a 35 años) interesadas en un cine con fuerte carga simbólica, estética y crítica social. Desde el fantástico, la película denuncia los mandatos de género y el consumo del cuerpo femenino, conectando con quienes han vivido o reflexionado sobre la domesticación emocional, la presión estética y la búsqueda de libertad.

También puede resonar en públicos adultos (35 a 55 años), especialmente en contextos donde se debaten temas como feminismo, maternidad y autonomía.

Muñeca interpela tanto a audiencias cinéfilas como a quienes siguen el cine de género con mirada autoral.

Se proyecta hacia un mercado internacional, con foco en Latinoamérica, España, Europa Occidental y el circuito independiente de Norteamérica. Su lugar natural son festivales de cine fantástico, queer, feminista y de autor.



2025 - DESARROLLO

Enero - Laboratorio de guiones FANTASOLAB

Junio - Sección industria del Festival Internacional de Cine de Cuenca

Julio - Encuentro Internacional de Productores en el BAM (Bogotá Audiovisual Market)

Septiembre - ECM + LAB sección negocial en el Florianópolis Audiovisual Market (Brasil)

Octubre - Laboratorio de guiones LabGuion (Cinefilia) (Colombia)

Noviembre - Encuentro Internacional de Co Producción- Ícaro Industria (Guatemala)

2026 - DESARROLLO Y FINANCIAMIENTO

Febrero - Rodaje de teaser

Marzo - Convocatoria fondo de desarrollo IBERMEDIA

Abril - Postproducción del teaser

Abril - Script doctor y versión 4 del guion

Mayo - Rally de pitch Bolivia Lab

Julio - Asesorías Fase 1 Platino Next Gen

Agosto - Convocatorias de coproducción minoritaria - FDC Colombia

Agosto: Convocatotia World Cinema Fund (WCF, Alemania)

Septiembre - Convocatoria ICCA (Ecuador) para desarrollo

Septiembre-Octubre - Platino Next Gen (Festival de Santander y Festival de San Sebastián)

Octubre - SAPCINE

Octubre - TFL NEXT - Online Feature Film / Story Editing Workshop 2026

Noviembre - Hysteria Lab

Diciembre - Ventana Sur

Diciembre: Cierre de un tercer país co productor

2027 - FINANCIAMIENTO

Primer semestre - Levantamiento de fondos faltantes y fondos privados

Marzo: EFM Market Berlinale

Primer semestre - Convocatoria IBERMEDIA a la producción

Julio - Convocatoria ICCA (Ecuador) para producción

Agosto - Septiembre: Aplicación fondo de producción tercer país co productor

Septiembre - Diciembre: Cierre fondos de desarrollo

2028 - PREPRODUCCIÓN Y PRODUCCIÓN

Febrero/Marzo: Aplicación IBERMEDIA para producción
Segundo semestre del año: Pre - Producción y rodaje

2029 - DISTRIBUCIÓN

Estreno en salas y circulación comercial

Primer trimestre: Post Producción

Ruta de festivales (Estreno oficial en festivales de género como Sitges, Frontieres, Berlinale, SXWW)

Cuarto trimestre del año: Estreno comercial

CONTACTOS:

Grace serrano carmona
Productora
(593)988168547
gserranocarmona@gmail.com

Paula Alegría Estrada
Directora
(593) 990978528
pauestradaa@gmail.com

