ESTUDIO Pitch 2D

¡ÁNIMA TE ESTÁ BUSCANDO!

Ánima

Pixelatl

ESTUDIO Pitch 2.0

Pixelatl y Ánima convocan al talento latinoamericano a presentar su propuesta de dirección (take) para un proyecto de animación de serie limitada.

"Estudio Pitch: Ánima 2.0" es una iniciativa que busca conectar talento y sus nuevas propuestas con ejecutivos de la empresa de animación líder de América Latina.

Ánima Estudios S.A.P.I de C.V. (Ánima) cuenta con una trayectoria de 22 años y 22 películas estrenadas con gran éxito en cines de más de 60 países, series de televisión y otras piezas animadas desarrolladas para diversas plataformas de distribución.

El objetivo de la convocatoria es conectar al talento de Latinoamérica con la empresa a partir de takes de dirección de contenido y valores propios de la región para que, de ser el caso, este talento pueda sumar a proyectos de Ánima y ver su visión en la gran pantalla.

Para participar, los interesados deberán presentar su take del proyecto de serie limitada adjunto a la convocatoria, a través de un "Four-sheet". Los mejores takes serán seleccionados para ser presentados durante el Festival en el "Estudio Pitch: Ánima 2.0".

Ánima | Pixelatl

ESTUDIO Pitch 2.0

BASES DE PARTICIPACIÓN

1. Podrán participar todos y todas las profesionales de animación que tengan la nacionalidad de alguno de los países pertenecientes a Latinoamérica, mayores de 18 años, y que acrediten haber DIRIGIDO, al menos, una producción audiovisual (cortometraje, largometraje, episodio de TV) estrenada en los últimos 5 años internacionalmente.

2. Para quedar inscritos, cada participante deberá llenar el formulario completo **"Pitch Ánima 2.0"** ubicado en la dirección web:

convocatoriaspixelatl.com/Anima.

3. Deberán integrar, en el sitio destinado para ello, un documento "Four-Sheet" que presente y describa el take de dirección del proyecto adjunto a la convocatoria, es decir, un documento de cuatro páginas que incluya los aspectos que el participante considere importantes en el abordaje del proyecto facilitado por Ánima para hacerlo único y que tenga su visión personal.

4. El take de dirección:

- **Podrá contar con referencias de música, arte, animación, material original creado por el aplicante, arco de personaje, etc.**
- **Que incluya comedia será especialmente bienvenido.**
- **No pasará en ningún caso de las 4 páginas.**

5. Sólo serán considerados aquellos takes:

- **Basados en la historia que se plantea por parte de Ánima en esta convocatoria.**
- **Que resalten el contenido relacionado específicamente con Latinoamérica.**

6. En caso de que no haya ningún take que cumpla los requisitos descritos, la convocatoria podrá declararse desierta.

7. Sólo podrán participar quienes entreguen un take basado en la sinopsis incluida al final de la convocatoria. Ánima cuenta con la totalidad de la titularidad de los derechos de autor del proyecto.

8. Los participantes no deben ser empleados ni tener ninguna relación laboral con Pixelatl o Ánima, sus filiales o empresas asociadas, ni ser familiares directos de estas personas.

9. Los takes presentados se someterán a evaluación del comité representante de Ánima, que seleccionará un máximo de 8 takes que serán los participantes para la actividad de Pitch.

10. La fecha límite de recepción de documentos será el **5 de agosto de 2022 a las 23:59**, hora central México.

11. Los takes seleccionados serán anunciados el **25 de agosto de 2022** a través de redes sociales de Pixelatl y Ánima. Los takes seleccionados serán notificados sobre la fecha del pitch durante el Festival Pixelatl.

ÁNIMA Pixelatl

ESTUDIO Pitch 2.0

BASES DE PARTICIPACIÓN

12. El **"Estudio Pitch: Ánima 2.0"** se realizará en el marco del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómic que se celebrará del **6 al 10 de septiembre de 2022.** Para poder participar en la actividad, los autores de los takes seleccionados recibirán un Pase Feria para ingresar al festival.

- Si así lo desea, el participante seleccionado podrá canjear su pase por uno superior (Foro o Mercado) pagando la diferencia de costos.

- Este beneficio no es acumulable ni transferible: Si un mismo participante inscribe más de un proyecto y/o take en este u otros concursos de Pixelatl, sólo recibirá un pase (el que más le convenga) si queda seleccionado más de una vez. En caso de haber recibido ya un pase similar o superior en otro concurso, no podrá disponer de este beneficio para dárselo a otra persona.

13. La finalidad de la convocatoria es:

- Que los creadores participantes puedan recibir retroalimentación directamente de los ejecutivos de Ánima, para que puedan mejorar sus takes y continuar su desarrollo.

- Abrir la posibilidad de que los takes seleccionados puedan ser negociados con posterioridad para un posible desarrollo en conjunto. Sin embargo, los participantes entienden y aceptan que esto último puede no suceder con ninguno de los takes seleccionados si ninguno cumple con los elementos creativos que Ánima está buscando en la dirección de su proyecto, y renuncian a cualquier controversia a este respecto.

CONSIDERACIONES ADICIONALES:

14. Cualquier situación no prevista en las presentes bases será resuelta por los organizadores del concurso y comunicada a través de las redes sociales de Pixelatl. Su decisión será inapelable.

15. La participación en el concurso presupone la aceptación íntegra de las bases, así como de todo lo expuesto en esta convocatoria. El incumplimiento de cualquiera de los puntos determinará la descalificación inmediata del concursante.

16. **"Estudio Pitch: Ánima 2.0"** es un esfuerzo de los organizadores para que los proyectos de serie limitada animada y la visión única de dirección del talento latinoamericano tengan una ventana de retroalimentación para mejorarse, y/o para su posible desarrollo con fines de producción. Sin embargo; los participantes entienden y aceptan que ni Pixelatl ni Ánima, de ningún modo, pueden garantizar que alguno de los takes participantes logre cerrar un trato y/o entrar en producción a partir de esta convocatoria, y excluyen a los organizadores de toda responsabilidad por no lograrlo.

17. Para cualquier duda o consulta relativa

ESTUDIO Pitch 2.0

BASES DE PARTICIPACIÓN

a esta convocatoria, escribir a:
info@pixelatl.com

TÉRMINOS Y CONDICIONES

Para participar en el **"Estudio Pitch: Ánima 2.0"**, todos los participantes, ya sea un individuo, equipo o empresa, deben leer y aceptar estos términos y condiciones.

En caso de los Equipos y las empresas, deberán de asignar a una sola persona como único representante ante los trámites y actividades de la presente convocatoria. Los Equipos y las Empresas garantizan que sus respectivos Representantes tienen pleno poder, capacidad y autoridad para aceptar los Términos en su nombre.

El comité que reciba el pitch tomará todas las decisiones relacionadas con los requisitos de participación con base a su criterio, actuando de forma razonable. El comité se reserva el derecho de verificar el cumplimiento de los requisitos de participación y de resolver cualquier situación que se pueda plantear. No se aceptará ninguna reclamación al respecto.

Los participantes reconocen que Ánima recibe numerosos takes de sus posibles películas, series de televisión, programas informáticos o aplicaciones (apps), y otras ideas y/o conceptos de programación relacionadas con el desarrollo de obras artísticas; los participantes también reconocen que Ánima cuenta con un personal interno que está en constante desarrollo de nuevos contenidos, así como de takes de dirección y ha celebrado contratos con terceros para desarrollar los mismos. Por lo tanto, específicamente reconocen que Ánima: (i) ha recibido y recibirán numerosos takes de terceros; (ii) ha desarrollado y continuará desarrollando programas de entretenimiento, conceptos y contenidos utilizando su propio personal interno y terceros; y (iii) en caso de que antes de la recepción de esta presentación los organizadores hayan trabajado en la producción de entretenimiento, con conceptos o contenido similar a lo que los participantes pudieran presentar, estos declaran que reconocen que no cuenta con derecho a ninguna indemnización, incluso si es similar al que presentó, toda vez que se trata de materiales creados y/o desarrollados por los mismos organizadores, y/o adquiridos desde cualquier fuente independiente y diferente de la presentación, con anterioridad a su take.

No existirá obligación de ningún tipo por parte de Ánima con motivo de la revisión del material presentado, a menos que se celebre un contrato posterior y por escrito respecto a adquirir la idea o continuar desarrollando el material.

Al inscribirse en el **"Estudio Pitch: Ánima 2.0"**, los participantes aceptan cumplir con estos términos. Los participantes aceptan que, al marcar la casilla de verificación del formulario de registro, ello constituirá su aceptación de estos términos.

ESTUDIO Pitch20

BASES DE PARTICIPACIÓN

Cualquier duda o aclaración remitirla a
info@pixelatl.com

AVISO DE PRIVACIDAD

TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

Los organizadores podrán solicitar y/o recolectar, de forma presencial o a través de plataformas y/o medios electrónicos "Datos Personales" de los Participantes para su uso comercial, divulgación y/o almacenamiento por cualquier medio (en adelante "Tratamiento") para los fines anteriormente señalados. Los organizadores y/o cualquier tercero que llegue a intervenir en cualquier fase del Tratamiento de Datos Personales guardará confidencialidad respecto de estos cuando tengan dicho carácter, conforme a la Ley aplicable.

CONSENTIMIENTO

Proporcionar los datos implica el consentimiento pleno y sin reservas de los Participantes para el Tratamiento de sus Datos Personales de acuerdo con el presente Aviso de Privacidad.

USO DE LA INFORMACIÓN

Los Datos Personales que se recopilan serán utilizados exclusivamente para la identificación y contacto para los efectos del envío de información de los takes seleccionados.

En la recolección y tratamiento de Datos Personales que usted proporcione, se cumplen todos los principios que marca la Ley: Licitud, calidad, consentimiento, información, finalidad, lealtad, proporcionalidad y responsabilidad.

DATOS PERSONALES QUE SE RECOPILAN

Los Datos Personales que los Participantes proporcionarán al momento de ser anunciados seleccionados serán exclusivamente los siguientes:

Nombre Completo
Correo electrónico
Edad

Todos los Datos Personales que se soliciten a los Participantes al momento de anunciarlos ganadores son obligatorios. En caso de no contar con éstos los organizadores no estarán en posibilidad de hacer válido el incentivo.

PARA LA PROTECCIÓN DE LOS DATOS PERSONALES

Los organizadores en cumplimiento de la Ley, garantizan a los participantes que los Datos Personales que fueron proporcionados tienen el carácter de confidencial y por lo tanto se les da un resguardo el cual no permite que estos sean públicos. Los organizadores protegerán la información que sea suministrada por lo que los Datos Personales se almacenarán en una base de datos hospedada en un servidor que cuenta con medidas de seguridad. Esta base de datos es inaccesible por terceros, no es comercializada por ningún motivo, y únicamente es operable por nuestro sistema.

ÁNIMA Pixelatl

ESTUDIO Pitch20

SINOPSIS

EQUIPO CHAMUCAS

En 1990, Metztli, poderosa adolescente Tzitzimime (Bruja Azteca), escapó del infamando pues se negaba a ser malvada. Para pasar desapercibida en el mundo humano comenzó a usar una máscara y se hizo pasar por una luchadora llamada "Gran Chamuca". Durante años fue la sensación en la lucha libre, su fama fue tal que hasta se rodaron películas donde enfrentaba a momias y demonios. Hoy vive retirada y tranquila en su casa de Cuernavaca.

Esta calma termina cuando en su casa se presentan 3 nuevas Tzitzimimes recién salidas de la oscuridad que también se niegan a ser malvadas, ellas son: Tonalli, inteligente y muy cuadrada, Yolo, valiente pero desconfiada, y Yao alegre y muy social.

Al inicio, Metztli se niega a recibirlas pero Tonalli le dice que los señores oscuros la llevan buscando durante años, si no lo las ayuda a ocultarse, acabarán siendo descubiertas, las cuatro. Metztli se convierte en la "mentora" de tres nuevas Tzitzimimes.

La primera regla para vivir en el mundo humano es aprender lucha libre, no sólo para ocultar su rostro con una máscara, también la disciplina del deporte es necesaria para tener un balance en la vida y no volverse malvadas de repente, cada una inventa una máscara y la nueva identidad Tonalli se convierte en "Chamuca JR", Yolo ahora será conocida como "Furica" y Yao como "La chica de humo". Juntas forman un equipo llamado Chamucas.

Aunque les cuesta adaptarse las Chamucas demuestran ser grandes luchadoras y, sus habilidades en la lucha las vuelven famosas, cada día disfrutan más de su nueva vida y entre más controlan sus instintos malvados más pueden salir a disfrutar de la vida humana. Metzli también comienza a disfrutar de sus nuevas discípulas, aunque al inicio se negaba a estar con ellas, con el tiempo se van haciendo grandes amigas y, por primera vez, Metzli descubre lo que es no estar sola.

Pero debido a su creciente fama los señores oscuros sospechan de quienes son en realidad y en una noche de lucha mandan a demonios a capturarlas... Esa noche la lucha es espectacular y las chamullas vencen a los demonios en el ring. Lo que para todo el público es la mejor lucha libre que han visto, para las Chamucas es saberse descubiertas.

Las chamucas tienen miedo, Metzli las calma diciendo que en lugar de temer

ESTUDIO Pitch 20

SINOPSIS

deben prepararse para luchar, nadie les puede quitar su libertad, y esa libertad la defenderán en el ring. Cuando comienza la invasión de demonios ellas esperan pacientes en el ring, y comienzan a pelear contra una gran cantidad de espectros, es tanta la cantidad que parece imposible ganar, pero en el momento más critico muchas niñas y niños, que usan la máscara de las chamullas se unen a la batalla y las ayudan, ahora la pelea está más equilibrada. Por desgracia el gran señor oscuro también se aparece ahí, las chicas están a punto de ser capturadas cuando Metzli se quita la máscara para liberar todo su poder y enfrentar al señor oscuro. Toda la afición se impacta al ver que la gran luchadora todo el tiempo ha sido una bruja. El resto de Chamucas hacen lo mismo y le muestran su identidad al mundo.

Sólo liberadas de la máscara logran ganar la batalla, por desgracia, han rebelado su identidad y ahora tienen miedo de ser rechazadas. Pero al contrario de lo que pensarían toda la afición les aplaude y celebra la victoria con ellas. No les temen, las admiran.

A partir de ese momento, las Chamucas siguen peleando, pero ahora con la libertad de una vida sin máscaras.