

ESTUDIO Pitch



¡ÁNIMA TE ESTÁ BUSCANDO!

ÁNIMA





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

“Estudio Pitch: Anima 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 Anima y ver su visión en la gran pantalla.

Para participar, los interesados deberán presentar su take del proyecto de largometraje 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: Anima 2.0”.

ÁNIMA

 **Pixelatl**

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 Anima 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 Anima 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 Anima 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 en la convocatoria. Anima 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 Anima, sus filiales o empresas asociadas, ni ser familiares directos de estas personas.
9. Los takes presentados se someterán a evaluación del comité representante de Anima, 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 4 de agosto de 2023 a las 23:59, hora central México.
11. Los takes seleccionados serán anunciados el 24 de agosto de 2023 a través de redes sociales de Pixelatl y Anima. Los takes seleccionados serán notificados sobre la fecha del pitch durante el Festival Pixelatl.

BASES DE PARTICIPACIÓN

12. El “Estudio Pitch: **Ánima**” se realizará en el marco del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómic que se celebrará del **5 al 9 de septiembre de 2023**. 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 largometraje 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 a esta convocatoria, escribir a:

info@pixelatl.com

BASES DE PARTICIPACIÓN

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.

Cualquier duda o aclaración remitirla a
info@pixelatl.com

AVISO DE PRIVACIDAD

BASES DE PARTICIPACIÓN

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.

SINOPSIS

PUEBLO POSADA

Pueblo Posada es un pintoresco pueblo mexicano que sirvió de inspiración a Guadalupe Posada, dicen que el pueblo esconde su primer grabado, el que lo inició todo. En este pueblo vive Julia, una chica ciudad que, desde su punto de vista, lleva un año atrapada de Pueblo Posadas. Julia tiene 13 años y le duele ver fotos de sus amigas de la ciudad en facebook. Ella se mudó porque su padre es el nuevo director del museo a Guadalupe Posada. Julia y su padre no tienen una buena relación, casi no se hablan y apenas se conocen.

Durante un recreo, un grupo de niñas se burla de Julia, llamándola “La sin amigos” y afirmando que nadie la quiere. Julia se enoja con ellas y las golpea, muy molesta escapa de la escuela y decide regresar a la ciudad. Mientras hace su maleta escucha un extraño ruido, baja a la oficina de su padre y la ve toda revuelta, primero piensa que es un ladrón. Pero pronto descubre algo peor se trata de “La Brava Calavera” un gato con cara de calavera, que antes sólo había visto en los grabados de Posada. Julia, usando un estambre, lo logra capturar.

Julia le hace preguntas al Gato pero este se niega a contestar, es hasta que le ofrece atún a cambio de la verdad que acepta (es la primera vez que lo come y está maravillado).

Le cuenta fue enviado por “El Chamuco” de Posada para hacer un análisis y poder invadir el pueblo ¡ESPERA INVADIR! Al parecer todos los grabados de Posadas viven en su propia dimensión y, por estar basados algunos en la revolución mexicana, llevan más de 100 años en guerra... finalmente se han puesto de acuerdo en algo: es el momento de expandir y conquistar. Julia se burla un poco, Brava Calavera se asombra pues pensó que estaría horrorizada pero la niña le dice que es un pésima idea, el pueblo es muy aburrido y no les conviene vivir ahí. De hecho, le ofrece que mejor invadan la ciudad, y pide que la lleven con ellos.

Gato no cree que todo sea tan mal, para mostrarle, Julia le da un tour por el pueblo, Brava Calavera y Julia pasan todo el día paseando, juegan canicas, molestan a los habitantes. De hecho se divierten mucho, sin querer Julia ha hecho a su primer amigo.

Por desgracia, la invasión es inminente. Desde el museo se abre un portal y comienza la invasión a Pueblo Posada, las calles se llenan de extraños personajes, todos procedentes de la imaginación de Guadalupe Posadas. Brava Calavera le dice a Julia que pueden intentar pararlo todo haciendo que los personajes se unan a



SINOPSIS

ellos, aunque tendrán que enfrentar a “El Chamuco”, la más peligrosa creación de posada, él no quiere parar la invasión. Para lograr detenerlo y evitar una guerra Julia y Brava Calavera debe hacer equipo con quién nunca pensó que haría, su padre: Víctor, dado que él conoce todos los secretos de Posada.

Víctor propone ir al museo y borrar el dibujo del Chamuco... Con ayuda de todo el pueblo y algunas criaturas, Julia logra llegar al museo y cuando tiene el grabado y está a punto de romperlo se arrepiente. Posada lo dibujó y no deben destruirlo, Julia hace lo más arriesgado y decide viajar al mundo posada para encerrar al Chamuco. Brava Calavera la acompaña, ¿lo conseguirán?