



ESTUDIO Pitch

¡Ánima está en busca de nuevos proyectos!

ÁNIMA

ESTUDIO Pitch

Pixelatl y **Ánima** convocan al talento latinoamericano a presentar contenido original de animación para cine.

“**Estudio Pitch: *Ánima***” es una iniciativa que busca conectar talento emergente y nuevas propuestas de contenidos para cine animado 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 19 años y 21 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 propuestas de contenido y valores propios de la región para que, de ser el caso, estas puedan ser valoradas, adquiridas, desarrolladas y/o producidas por **Ánima** en conjunto con el autor y se hagan realidad en la gran pantalla.

Para participar, los interesados deberán presentar su proyecto de largometraje animado, a través de un “Two-sheet”. Los mejores proyectos serán seleccionados para ser presentados durante el Festival en el “Estudio Pitch: *Ánima*”.

BASES DE PARTICIPACIÓN

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

- ▶ Aunque los proyectos puedan contar con el apoyo y soporte de algún estudio constituido y/o de alguna casa productora, deberán ser inscritos por el propio autor o autores.
- ▶ No hay límite para la cantidad de proyectos a inscribir. Es decir: un mismo autor puede inscribir varios proyectos.

2. Para quedar inscritos, los participantes deberán llenar el formulario completo "Pitch Anima" ubicado en la dirección web:

convocatoriaspixelatl.com/Anima.

3. Deberán integrar, en el sitio destinado para ello, un "Two-Sheet" que describa brevemente el proyecto, es decir, un documento de dos páginas que incluya la sinopsis o argumento del proyecto y la ficha técnica (título, género, duración, target, técnica de animación, nacionalidad, integrante/s del proyecto y su cargo, estudio y/o productora si hubiera, etc.), el cual puede estar escrito en español o inglés. También se puede adjuntar arte conceptual (diseños de personajes, fondos, etc.) en caso de que hubiera.

4. Sólo serán consideradas:

- ▶ Ideas originales de largometraje (no adaptaciones).
- ▶ Que estén en fase de desarrollo (no preproducción, producción o postproducción).
- ▶ De género acción, aventuras y/o fantasía, con preferencia por la épica, y que necesariamente tengan claro tono de comedia.
- ▶ Dirigidas a un público familiar.
- ▶ Con un contenido relacionado de alguna forma con Latinoamérica (su sociedad, cultura, costumbres).
- ▶ En caso de que no haya ningún proyecto que cumpla los requisitos descritos, la convocatoria podrá declararse desierta.

5. Sólo podrán participar quienes cuenten con la totalidad de la titularidad de los derechos de autor del proyecto.

- ▶ Es requisito indispensable adjuntar en el formulario de inscripción una copia del certificado de registro en derechos de autor del proyecto, emitido por el Instituto Nacional del Derecho de Autor de México o su equivalente en el país de Latinoamérica del que el creador sea originario, o en su defecto una copia de la solicitud presentada que acredite que se ha iniciado dicho proceso (o copia del equivalente en el

BASES DE PARTICIPACIÓN

caso de que el trámite se inicie remotamente a través de correo).

- ▶ Todos los datos y requisitos para iniciar el trámite y eventualmente obtener el registro de autor, pueden encontrarse en el caso de México en línea en indautor.gob.mx.

6. 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.

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

8. La fecha límite de recepción de documentos será el **15 de agosto de 2021** a las 23:59, hora central México.

9. Los proyectos seleccionados serán anunciados el **30 de agosto de 2021** a través de redes sociales de Pixelatl y Ánima. Los proyectos seleccionados serán notificados sobre la fecha del pitch online durante el Festival Pixelatl.

10. El “Estudio Pitch: Ánima” se realizará de manera online en el marco del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómic que se celebrará del **7 al 11 de septiembre de 2021**. Para poder participar en la actividad, los autores de los proyectos 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 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.

11. La finalidad de la convocatoria es:

- ▶ Que los creadores participantes puedan recibir retroalimentación directamente de los ejecutivos de Ánima, para que puedan mejorar sus proyectos y continuar su desarrollo.
- ▶ Abrir la posibilidad de que los proyectos seleccionados puedan ser negociados con posterioridad para su adquisición total por parte de Ánima, o para un posible desarrollo en conjunto. Sin embargo, los participantes entienden y aceptan que esto último puede no suceder con ninguno de los proyectos seleccionados si ninguno cumple con el perfil de proyectos que Ánima está buscando, y renuncian a cualquier controversia a este respecto.

CONSIDERACIONES ADICIONALES:

12. Cualquier situación no prevista en las

BASES DE PARTICIPACIÓN

presentes bases será resuelta por los organizadores del concurso y comunicada a través de las redes sociales de Pixelatl. Su decisión será inapelable.

13. 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.

14. “Estudio Pitch: Ánima” es un esfuerzo de los organizadores para que los proyectos de largometraje animado de talento latinoamericano tengan una ventana de retroalimentación para mejorarse, y/o para su posible adquisición o 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 proyectos 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.

15. Para cualquier duda o consulta relativa a esta convocatoria, escribir a:
info@pixelatl.com

TÉRMINOS Y CONDICIONES

Para participar en el “Estudio Pitch: Ánima”, 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 numerosas propuestas para 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 y ha celebrado contratos con terceros para desarrollar los mismos. Por lo tanto, específicamente reconocen que Ánima: (i) han recibido y

BASES DE PARTICIPACIÓN

recibirán numerosas propuestas de terceros; (ii) han desarrollado y continuarán 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 presento, 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 al proyecto.

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**”, 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

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 proyectos 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, proporcio-

BASES DE PARTICIPACIÓN

dad 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.