

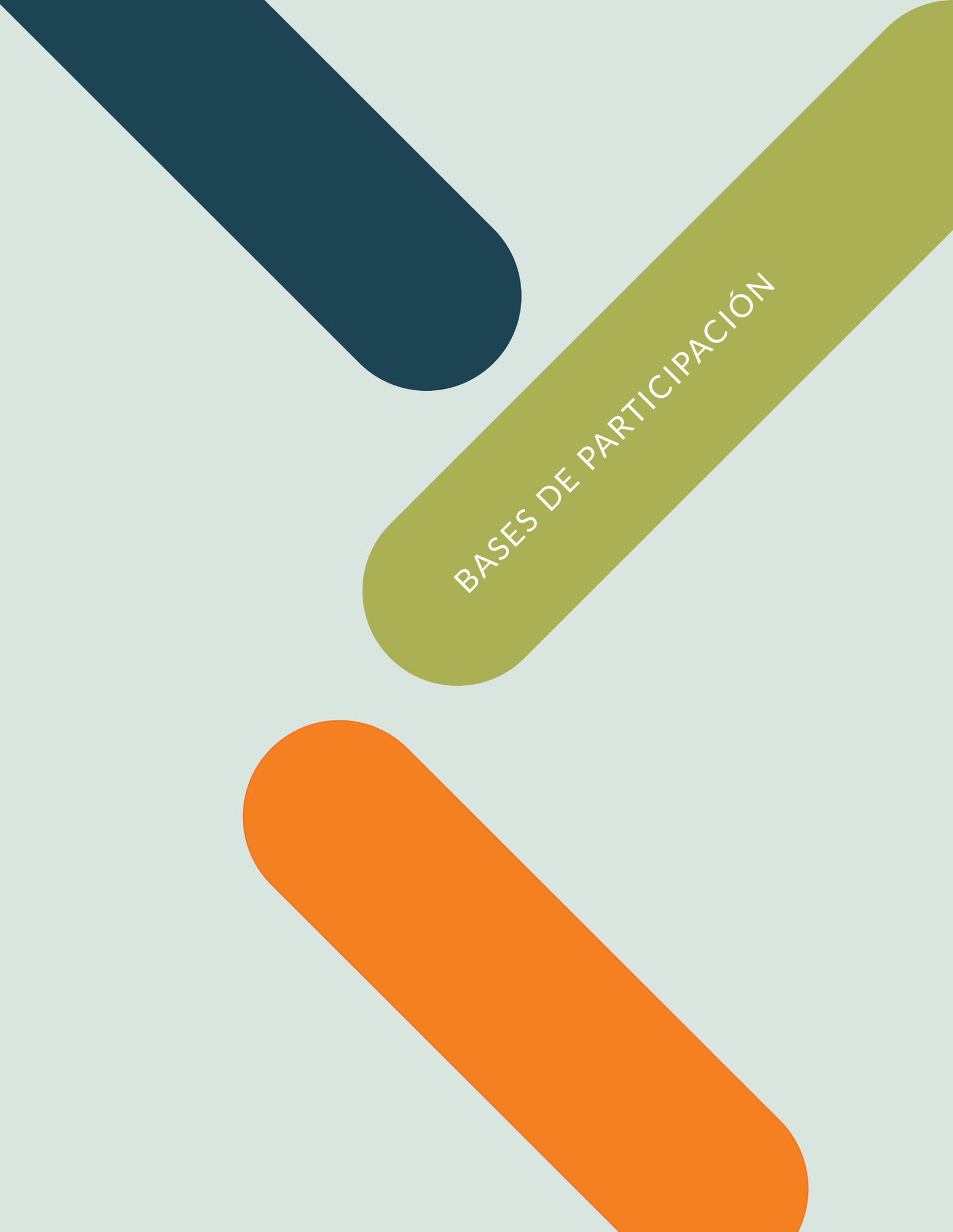
A graphic element featuring a lightbulb icon inside a speech bubble, surrounded by several colored circles (orange, pink, teal) of varying sizes.

Pixelatl 

idea
MOVIES
TOON
CONVOCATORIA



Ideatoon es una estrategia para impulsar la creación y desarrollo de productos audiovisuales mexicanos que puedan ser comercializados a nivel internacional. La base de la estrategia es un Concurso anual de Ideas para Series Animadas, cuya convocatoria 2016 cerró el 23 de mayo. Sin embargo, **este año la estrategia contempla un segundo concurso**, esta vez focalizado en proyectos de Largometraje Animado, cuyo primer premio incluye un viaje Cartoon Connection Quebec, una beca para el Programa de Incubación Internacional Animotora®, así como las gestiones en busca del financiamiento que permitan producir el proyecto.



BASES DE PARTICIPACIÓN

DE LOS PARTICIPANTES Y LA INSCRIPCIÓN

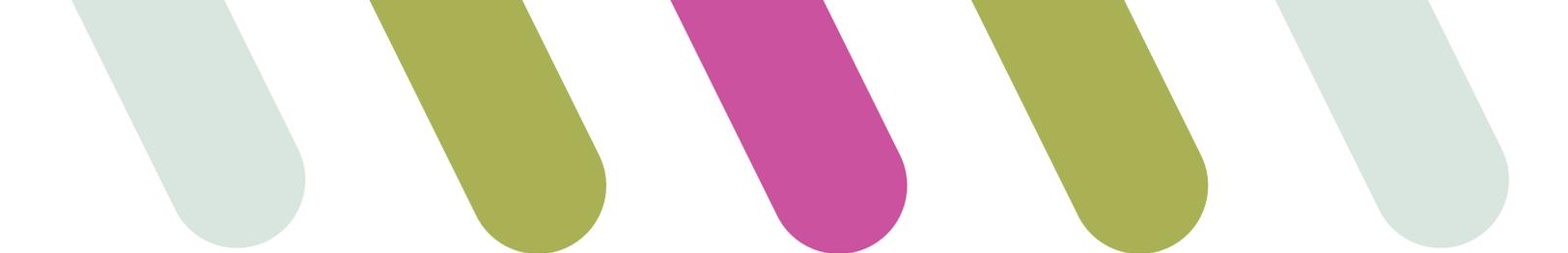
01. Sólo podrán participar proyectos de largometraje animado elaborados por animadores, estudios de animación, realizadores, directores, guionistas, productores, estudiantes y creativos, siempre y cuando sean mexicanos o estén asentados en el territorio nacional.

02. El concurso es exclusivamente para proyectos de largometraje animado. Es decir: no se admitirán películas de “acción viva”. Las películas híbridas (que mezclen acción viva con animación), deberán tener animación a cuadro al menos el 50% del tiempo total de la película.

03. Podrán participar tanto proyectos completamente originales, como aquellos que adapten obras literarias o de otro tipo, o que incluso retomen propiedades intelectuales (animadas o no) que se hayan desarrollado o transmitido en el pasado.

- En el caso de adaptaciones u obras derivadas, el concursante deberá contar con el permiso expreso de los autores de la obra original, así como el documento que demuestra la sesión de derechos respectiva, y deberá mencionarlo claramente en la biblia del proyecto. Además, tendrá que tener el documento de sesión de derechos a la mano en caso de que se requiera.
- Si se trata de un proyecto derivado de leyendas, cuentos populares u alguna obra que haya pasado al dominio público, el concursante también deberá indicarlo en la biblia del proyecto.

04. No se admitirán proyectos que previamente hayan sido cedidos a algún estudio, empresa, canal de televisión o distribuidora de ningún tipo.



05. Cada participante puede inscribir un solo proyecto, sin embargo puede participar en otros proyectos como colaborador, siempre y cuando no sea él quien los inscriba.

06. Para registrarse, los participantes deberán ingresar a ideatoon.com, llenar los campos de registro y seguir el mecanismo que ahí se les indique.

- Si un participante se registró previamente para el Concurso Ideatoon de Ideas para series animadas, sus datos son válidos para esta segunda convocatoria.
- El registro de los datos del participante no es aún la inscripción en el concurso, pero da acceso a los Ideatoon bytes, que son artículos sobre las tendencias de la industria y recomendaciones generales, elaborados en conjunto con algunos de los distribuidores para orientar los proyectos.

07. El proceso de inscripción de cada proyecto culminará al oprimir el botón “Inscribir” en ideatoon.com, una vez que el participante haya cargado a través del mismo sistema los tres documentos siguientes:

- La biblia del proyecto de largometraje animado
- Trayectoria general del autor (no más de una cuartilla en PDF)
- Sinopsis breve del largometraje (máximo 25 líneas).

08. El límite para la entrega de todo el material descrito, será el lunes 8 de agosto de 2016 a las 23:59 horas.

IMPORTANTE: El sistema cierra automáticamente, y cualquier proyecto que no haya oprimido a tiempo el botón inscribir, no podrá participar en el concurso.

A photograph of two men sitting at a table, engaged in a conversation. The man on the left is wearing a cap and a lanyard, and the man on the right is wearing a dark shirt and a lanyard. They are both looking towards each other. The background is slightly blurred, showing what appears to be an outdoor or semi-outdoor setting with some plants and a building.

NOTAS

- Todos los documentos solicitados deberán enviarse en formato PDF.
- **La biblia de la película y la sinopsis deberán estar en Inglés y Español**
- Aunque el sistema de registro ya está en línea, el mecanismo para enviar los documentos se habilitará hasta el mes de julio, junto con la publicación de una guía paso a paso para el envío de los documentos.
- Para que el sistema habilite dicho mecanismo de envío de la biblia y los otros dos documentos, el usuario deberá haber llenado todos los campos del formulario de registro que se encuentra en línea, y haber cargado la copia de su cédula fiscal.
- En el caso de personas que participaron en ediciones anteriores del concurso de ideas para series animadas, es necesaria la revisión y actualización de los datos del formulario, en particular los relativos a contacto para notificaciones (dirección electrónica y teléfono). **Pixelatl no se hace responsable de notificaciones no recibidas por el participante.**

SELECCIÓN DE FINALISTAS Y CUMBRE IDEATOON

09. El Concurso Ideatoon Movies se desarrolla en el marco del Festival de Animación, Videojuegos y Cómic que se realizará en Cuernavaca del 6 al 11 de septiembre de 2016. Todos los proyectos que hayan completado su proceso de registro de manera satisfactoria (incluyendo el envío de los documentos requeridos), recibirán sin costo un pase Foro para acceder a las actividades del Festival que corresponden a dicho pase (proyecciones, conferencias y acceso a la feria del Festival). Sin embargo, Pixelatl se reserva el derecho de no otorgar este beneficio a los proyectos que no cuenten con la calidad mínima respecto al estándar del resto de los proyectos presentados.

10. A más tardar, el día 16 de agosto de 2016 serán dados a conocer los proyectos finalistas a través de las redes sociales y las páginas web de Pixelatl.

- Habrá un mínimo de cinco proyectos finalistas, pero el número puede aumentar si hay más proyectos con los mismos estándares de calidad entre los seleccionados.
- Los proyectos finalistas deberán enviar en PNG o PSD con transparencia, con medidas mínimas de 2,000 píxeles en el lado más pequeño; o bien en archivos vectoriales en formato .AI o .EPS los siguientes materiales:
 - **Logotipo del Estudio o del creador (en caso de contar con uno)**
 - **Personajes principales sobre fondo transparente.**
 - **Dos imágenes del arte de la película (de preferencia dos fotogramas).**
- Este material se usará para la elaboración del catálogo del Festival e Ideatoon, así como para difundir los proyectos en las redes sociales y las páginas web de Pixelatl. Dichos materiales se utilizarán sólo con fines de promoción de los proyectos y del concurso, y sólo en los medios descritos en este punto.

11. Para aspirar al primer premio del concurso, los autores de los proyectos finalistas deberán participar en la Cumbre Ideatoon, a realizarse del 7 al 10 de septiembre de 2016 en el marco de Festival de Animación, Videojuegos y Cómico de Cuernavaca Morelos.

- La Cumbre Ideatoon consta de una serie de actividades exclusivas entre talleres, clases maestras, y encuentros con productores y ejecutivos internacionales. Incluye también tres comidas, una cena y otras actividades de vinculación con los invitados.
- El ingreso a estas actividades **no tendrá costo para un representante de cada proyecto seleccionado**, pero Pixelatl no es responsable de los gastos de transportación, alojamiento, o algún otro derivado de la estadía en Cuernavaca y la participación en la cumbre y el festival.
- La participación en la Cumbre Ideatoon es indispensable para seleccionar al ganador de entre los proyectos finalistas, toda vez que durante la cumbre, y a partir de las presentaciones a ejecutivos internacionales, el jurado calificará y elegirá al proyecto ganador. **Los participantes sólo podrán presentar el proyecto que ha sido seleccionado.**
- Si un proyecto fue desarrollado por más de un autor, los creadores deberán elegir al representante que asistirá a la Cumbre Ideatoon. El resto de los autores podrán adquirir un pase para asistir a la Cumbre cubriendo el costo respectivo, siempre y cuando sus nombres hayan quedado registrados en la “biblia” de la película, así como en los formularios en línea al momento de dar de alta el proyecto. **Este pase adicional no otorga el derecho de presentar un proyecto distinto al seleccionado como finalista.**

PREMIACIÓN

12. El proyecto ganador del concurso recibirá un viaje para participar en Cartoon Connection Canadá 2016, y una beca para participar en el proceso de incubación Animotora®, incluyendo los servicios de gestoría en diversos mecanismos financieros, en un esfuerzo por obtener los recursos necesarios para producir la película.

a) Sobre el viaje para participar en Cartoon Connection Canadá 2016.

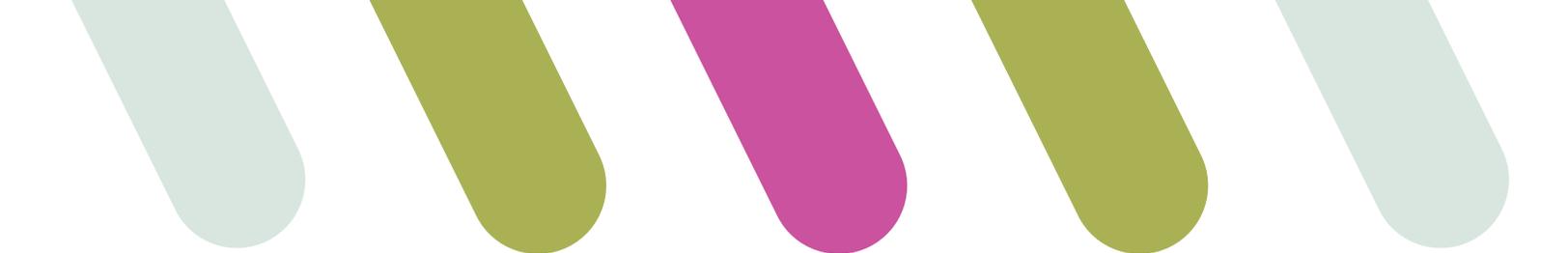
- Cartoon Connection es un encuentro entre profesionales y ejecutivos europeos y canadienses, y se realizará del 24 al 27 de Octubre en Québec City.
- El premio incluye el boleto de avión redondo para una persona (Ciudad de México-Quebec City), así como la acreditación para asistir al evento. En caso de tratarse de un proyecto de varios autores, éstos deberán elegir al representante que asistirá al evento.
- El premio no incluye gastos de hospedaje, alimentación, o algún otro derivado de la estancia en Canadá.
- Es responsabilidad de los concursantes contar con un pasaporte vigente para el viaje así como de las visas respectivas. El premio no podrá ser transferido a alguna persona distinta de los autores del proyecto (que deberán haber sido dados de alta en el sistema, y mencionados en la biblia del proyecto).
- En caso de que ningún representante del proyecto ganador pueda asistir, Pixelatl se reserva la posibilidad de transferir este premio a algún otro proyecto con mención especial del jurado.

b) Sobre el proceso de incubación Animotora®:

- Animotora® es la incubadora de proyectos multimedia de Alto Impacto de Pixelatl, que surge para robustecer los proyectos mexicanos y construir colaboraciones internacionales, de manera que tengan mayores posibilidades de éxito en el mercado mundial.
- Se trata de una metodología que incluye una serie de consultorías y asesorías especializadas de destacadas personalidades que forman parte de la red internacional de aliados que Pixelatl ha construido, y se centrarán en los diferentes aspectos del proyecto: argumento, personajes, guión, arte, animación, protección legal internacional, marketing, etc.
- A lo largo de la metodología, el proyecto será revisado y retroalimentado varias veces por diversos especialistas internacionales en cada una de las áreas mencionadas. Si se logran obtener los recursos para producirlo, dichas asesorías permanecerán durante la producción para tratar de garantizar la calidad en cada aspecto, y aumentar así sus posibilidades en la taquilla internacional.

c) Sobre el proceso de gestoría para obtener los recursos para producir el largometraje

- Uno de los aspectos centrales del modelo de Incubación Animotora®, está relacionado con los procesos para obtener financiamiento para los proyectos creativos. Se han desarrollado varios esquemas con distintos grados de involucramiento de Pixelatl, y con diferentes compromisos, condiciones e incluso participación por parte del creador.
- El ganador recibirá una explicación detallada sobre qué implica cada una de sus alternativas, para que pueda optar por el esquema que más le convenga de acuerdo a sus intereses: desde asesoría en la búsqueda y gestión de recursos (que en este caso quedaría en manos del autor), hasta la posibilidad de que Pixelatl participe activamente en su obtención, fungiendo como productor, siempre que el creador acepte las condiciones y compromisos que implica cualquier esquema por el que opte.

- 
- Los derechos de autor como creador original pertenecerán en todo momento al creador o creadores del proyecto, pero los derechos de explotación comercial dependerán del esquema elegido, y en su caso podrán distribuirse con los diversos productores o financieros que eventualmente pudieran sumarse al proyecto, de acuerdo a las respectivas negociaciones sobre pagos de derechos, participación y regalías, que quedarán establecidas en un contrato formal.
 - El participar en el concurso no obliga al autor a ceder derechos o firmar algún convenio en contra de sus intereses. Hasta antes de la firma del contrato mencionado, tendrá la libertad de retirarse de las negociaciones, manteniendo la totalidad de los derechos comerciales de su proyecto.

13. El concurso podrá declararse desierto si ningún proyecto cuenta con las características mínimas que lo hagan susceptible de alcanzar cierto nivel de éxito en las taquillas internacionales.

14. Los miembros del jurado se darán a conocer el 10 de septiembre de 2016 por la noche, en la ceremonia de premiación del Festival, y se publicarán en las redes de Pixelatl y la página ideatoon.com los días siguientes. **La decisión del jurado será inapelable.**

CONSIDERACIONES ADICIONALES

15. Los proyectos finalistas formarán parte del catálogo Ideatoon (que incluye también a los finalistas del Concurso de Ideas para series animadas), que se entregará a ejecutivos internacionales y que se presentará al menos en dos mercados internacionales de animación, entre octubre de 2016 y agosto de 2017, con el fin de continuar su promoción en busca de financiamiento para su desarrollo.

16. Todo el desarrollo del concurso se manejará confidencialmente, pero es responsabilidad de los autores de los proyectos el registro de su obra en el Instituto Nacional del Derecho de Autor antes de remitirlos. Los datos y requisitos para obtener el registro pueden encontrarse en línea en www.indautor.gob.mx.

17. 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.

18. Ideatoon es uno de los esfuerzos de Pixelatl para que los proyectos mexicanos multimedia tengan más posibilidades de lograr acuerdos de financiamiento o coproducción en beneficio de toda la industria nacional. Los participantes en el concurso entienden y aceptan que Pixelatl en ningún modo puede garantizar que alguno de los proyectos logre alcanzar el financiamiento necesario para producirse, cerrar algún trato de distribución, o garantizar una taquilla específica, y excluyen a Pixelatl de toda responsabilidad por no lograrlo.

19. Cualquier situación no prevista en las presentes bases, será resuelta por Pixelatl e informada a todos los participantes a través del portal y por correo electrónico.

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

Pixelatl 

pixelatl.com

info@pixelatl.com

