



Dossier
Proyecto Largometraje

Padrísimo!

Un seminarista participa en una película de acción, al lado de su ex novia de la infancia, para salvar un orfanato de ser convertido en antro por el soberbio y prepotente luchador antagonista de la película.

PADRÍSIMO!



Padrísimo!

Max, un cariñoso y disciplinado seminarista dedicado a terminar sus estudios, y cuidar de más de 100 niños huérfanos, en el orfanato La Paz, con la ayuda de una orden de monjas, el duro padre superior y Angel, otro seminarista, celoso de Max, de un día para otro ve su mundo convertido en un caos, con agresiones físicas y amenazas de desalojo del orfanato, con la excusa de que el antiguo edificio pertenece a un oscuro empresario que pretende convertir el lugar en un anfiteatro. Max recuerda con nostalgia la época de la escuela primaria, cuando deseaba ser actor de películas de acción! y conoció a Dany, una simpática y hermosa niña de ojos azules, que al final de curso se va con su familia a vivir a España, dejando a Max enamorado y más triste que nunca, las travesuras que hacía con su primo Poncho, hoy chofer repartidor de una refresquera, y las peleas que siempre perdía contra El Ciber, un niño alto que abusaba de su fuerza, y tenía a Max aterrizado.

Angel el seminarista es agredido físicamente, y Max experto en artes marciales interviene y golpea a 6 hombres, enviados por el empresario, un excéntrico cineasta es testigo y ofrece a Max ser la estrella de su próxima película, a lo que Max se niega, pero al recordar la oferta económica, mientras observa las carestías en el orfanato, y la amenaza de lanzamiento, decide aceptar, sin saber que el destino le tiene preparado el reencuentro con su primo Poncho, que hoy aparte de ser chofer repartidor envía sus fotos a castiñeras anhelando ser estrella en Hollywood, la hermosa Dany que hoy tiene 29 años, y tiene el corazón roto por una decepción amorosa, y con el Ciber, que hoy es un exitoso luchador profesional, y un empresario de dudosa reputación, que resulta ser el que exige que el orfanato sea desalojado y convertido en centro nocturno.

Max lleno de dudas, acude a la cita para firmar el contrato, y se reencuentra con el Ciber de un modo nada amistoso, casi llegando a los golpes, y sintiendo una vez más el miedo de antaño. Conoce a el resto del elenco, entre ellos a Manola, una sensual actriz argentina, que inmediatamente decide seducirlo, y al equipo de producción, integrado por un pequeño equipo de técnicos con otras ocupaciones, diferentes a la producción de cine, pero con mucho entusiasmo, a Nayeli, una simpática dueña de la estética rosa salvaje, que hoy es la experta en vestuario, maquillaje y caracterización, y a Manolin, director de arte gay, que inmediatamente adora a Max...

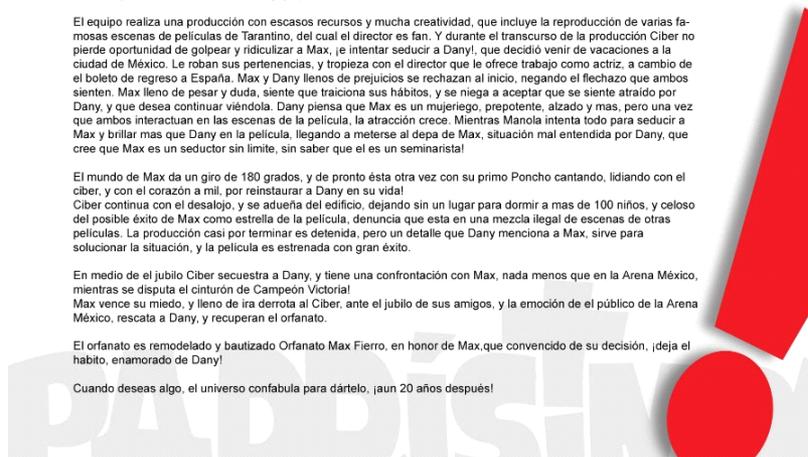
El equipo realiza una producción con escasos recursos y mucha creatividad, que incluye la reproducción de varias famosas escenas de películas de Tarantino, del cual el director es fan. Y durante el transcurso de la producción Ciber no pierde oportunidad de golpear y ridiculizar a Max, ¡e intentar seducir a Dany!, que decidió venir de vacaciones a la ciudad de México. Le roban sus pertenencias, y tropieza con el director que le ofrece trabajo como actriz, a cambio de el boleto de regreso a España. Max y Dany llenos de prejuicios se rechazan al inicio, negando el flechazo que ambos sienten. Max lleno de pesar y duda, siente que traiciona sus hábitos, y se niega a aceptar que se siente atraído por Dany, y que desea continuar viéndola. Dany piensa que Max es un mujeriego, prepotente, atizado y más, pero una vez que ambos interactúan en las escenas de la película, la atracción crece. Mientras Manola intenta todo para seducir a Max y brillar más que Dany en la película, llegando a meterse al depa de Max, situación mal entendida por Dany, que cree que Max es un seductor sin límite, sin saber que el es un seminarista!

El mundo de Max da un giro de 180 grados, y de pronto ésta otra vez con su primo Poncho cantando, lidiando con el ciber, y con el corazón a mil, por reinstaurar a Dany en su vida! Ciber continúa con el desalojo, y se adueña del edificio, dejando sin un lugar para dormir a más de 100 niños, y celoso del posible éxito de Max como estrella de la película, denuncia que esta en una mezcla ilegal de escenas de otras películas. La producción casi por terminar es detenida, pero un detalle que Dany menciona a Max, sirve para solucionar la situación, y la película es estrenada con gran éxito.

En medio de el jubilo Ciber secuestra a Dany, y tiene una confrontación con Max, nada menos que en la Arena México, mientras se disputa el cinturón de Campeón Victoria! Max vence su miedo, y lleno de ira derrota al Ciber, ante el jubilo de sus amigos, y la emoción de el público de la Arena México, rescata a Dany, y recuperan el orfanato.

El orfanato es remodelado y bautizado Orfanato Max Fierro, en honor de Max, que convencido de su decisión, ¡deja el hábito, enamorado de Dany!

Cuando deseas algo, el universo confabula para dártelo, ¡aun 20 años después!



El concepto creativo: *Se trata de una comedia romántica con todos sus puntos clave, pero con la característica de incluir referencias cinematográficas en tono de parodia involuntaria.*

La premisa temática: *No es necesario cambiar para ser amado.*

El subtema de la historia es la ley de atracción, “*cuando deseas algo, el universo confabula para dártelo.*”

El hilo conductor o vehículo es un detrás de cámaras. La oportunidad de seguir a un director de cine sin talento, que escribe la película de su vida, y consigue la participación de los más disímiles personajes reales, lo que da como resultado un acierto total.



Proyecto cinematográfico

- Proyecto con un alto *marketability* y *playability*.
- Proyecto único en su tipo (*1er película mexicana en su tipo*)
- Perfil altamente comercial, con la opción de producir una 2ª parte.
- Tema de interés para jóvenes y adultos, sin importar nacionalidad o estrato social.
- Audiencia en expectativa del proyecto (*facilidad para generar expectativa*)
- Funcional en el mercado nacional e internacional.
- Inversión promedio cine mexicano.
- Proyecto de interés de empresas patrocinadoras.
- Factibilidad de desarrollo de productos relacionados y venta de licencias (*miniserie, soundtrack, dvd, figuras*)
- Posibilidad de coordinar el lanzamiento de la película, con la campaña publicitaria de empresas patrocinadoras.

PADRÍSTIN



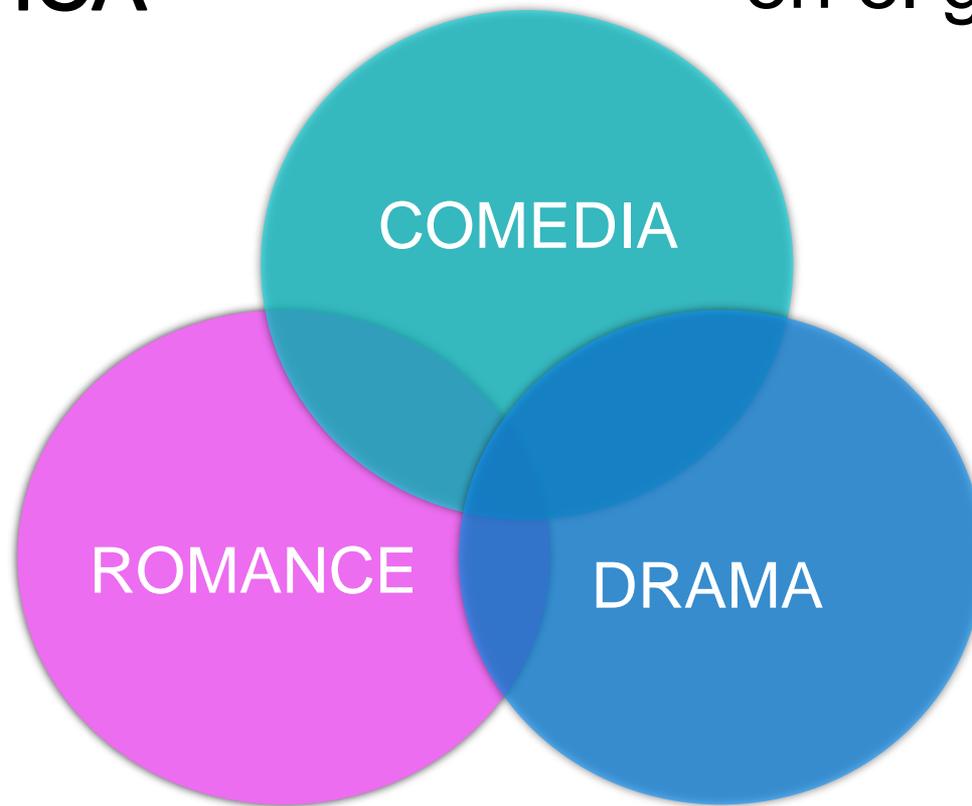
OMG I
Ficha tecnica
Proyecto Largometraje
Titulos transitorios OMGI, Que Padre!, Padrisimo!
Target 4 cuadrantes
Presupuesto Medium budget
Gulon y direccion Carlos Calderon
Formato digital
Duracion 90 minutos
Registro INDAUTOR
Representante legal De La Parra y asociados S.A. de C.V.
Tiempo de reproduccion 2 meses
Tiempo de produccion 1 mes

GÉNERO



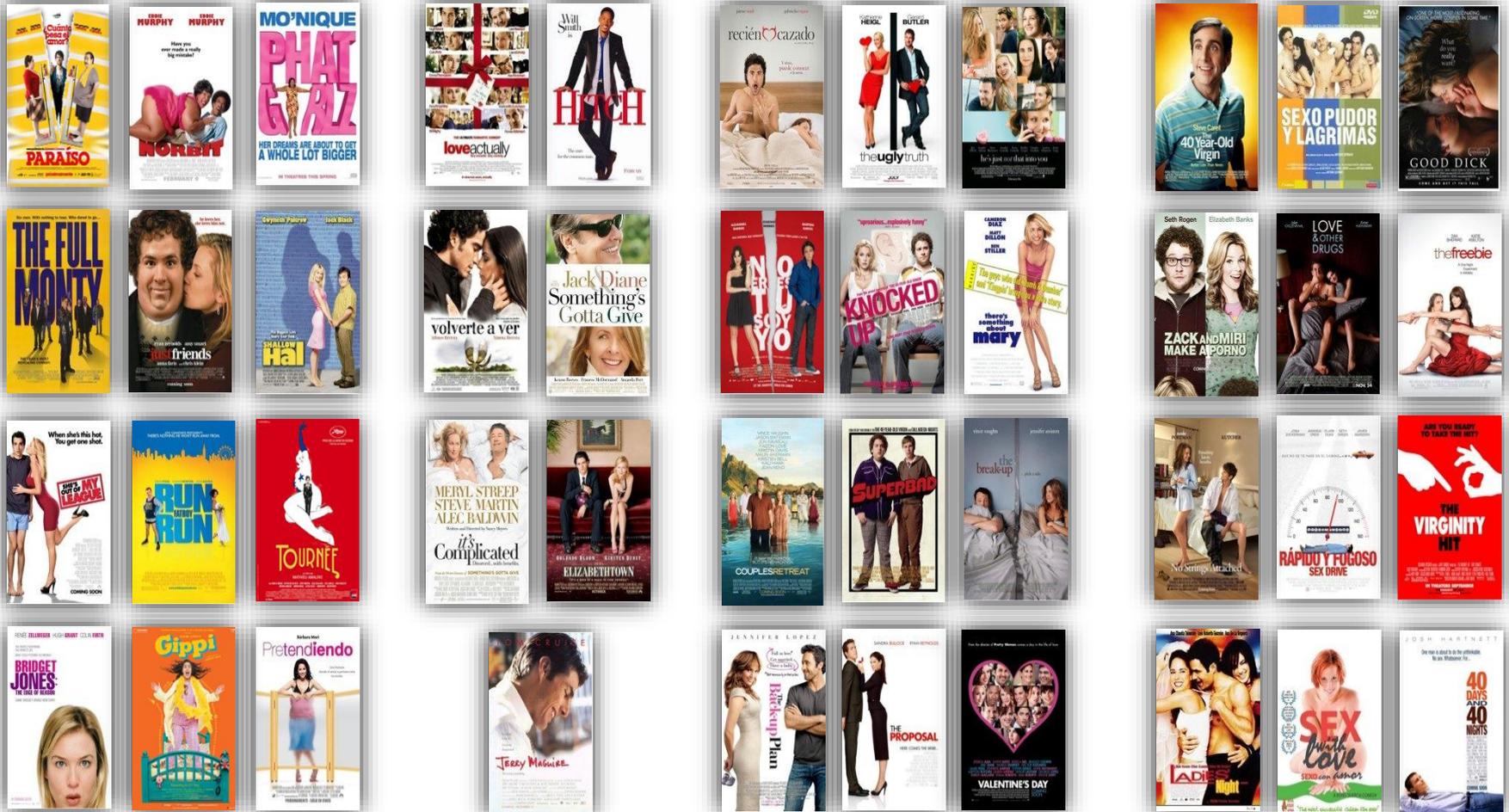
DRAMEDY
COMEDIA
ROMÁNTICA

Una película
pensando
en el gran público





BENCHMARKING GÉNERO

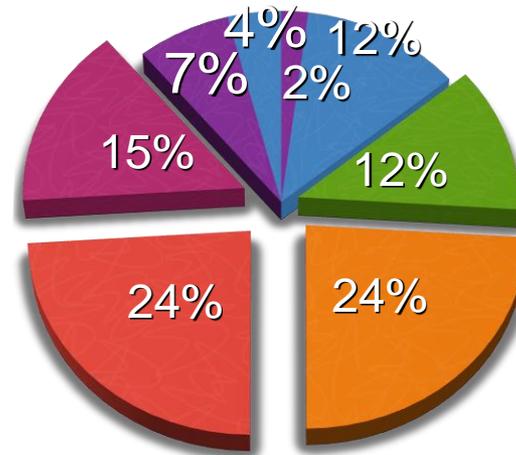




TARGET

TARGET PRIMARIO
MUJERES Y (y sus parejas)
15-40 AÑOS

75%
AUDIENCIA
APROX
POSIBLE POR
EDAD



ESTUDIO CINEMEX DE PERFIL DE AUDIENCIA

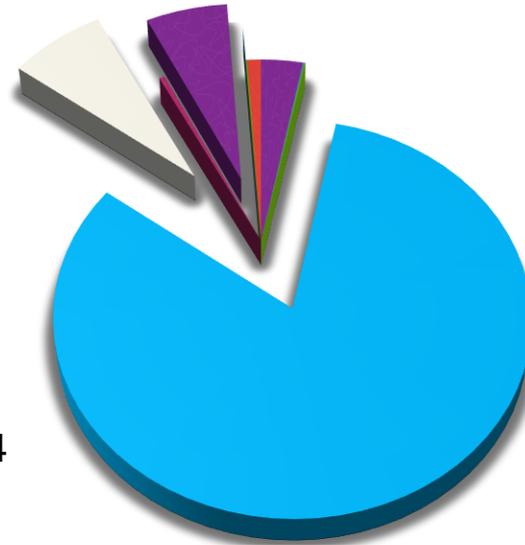


TARGET

ASISTENCIA POR GÉNERO

96.5%
AUDIENCIA
POSIBLE SUMANDO
ESTOS ELEMENTOS
EN EL MARKETING

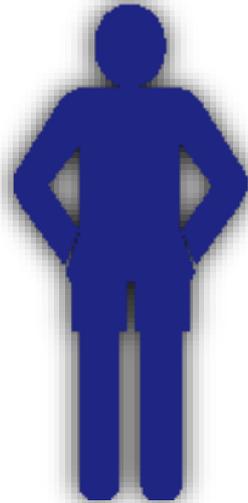
Fuente: Anuario Estadístico IMCINE 2014



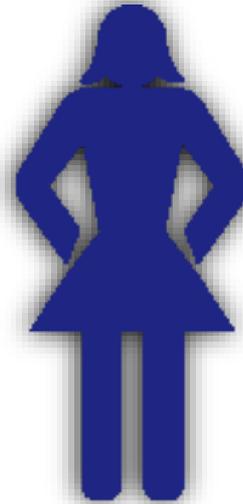
- ACCION/AVENTURA 3%
- CIENCIA FICCION 0.1%
- COMEDIA ROMÁNTICA 7.2%
- DRAMA 6%
- MUSICAL 0.1%
- TERROR 1%
- ANIMACION 0.1%
- COMEDIA 82.1%
- DOCUMENTAL 0.4%
- FANTASIA 0%
- SUSPENSO 0%
- OESTE 0%



DRIVERS POR GÉNERO



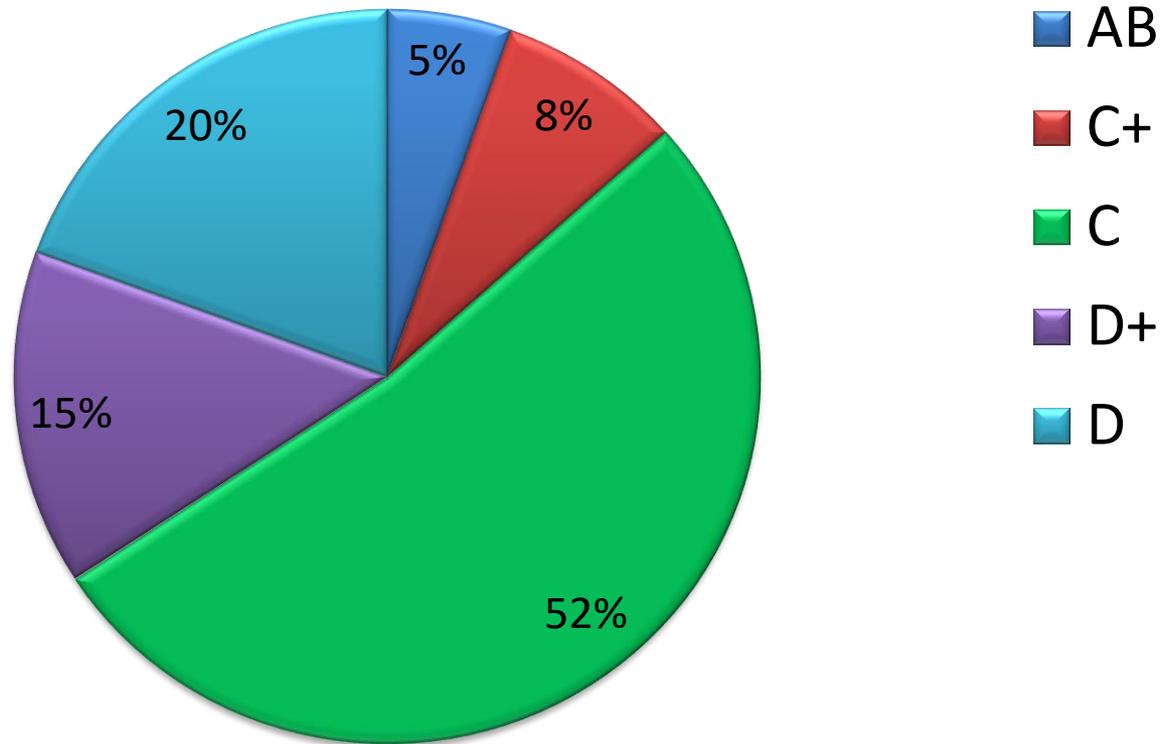
HUMOR
MORBO
HOT CHICKS
ACCIÓN



ROMANCE
HOT LEAD MAN
HUMOR
MÚSICA/SOUNDTRACK
IDENTIFICACIÓN LEAD
GIRL

100%

Audiencia
posible por
NSE



GRACIAS

