



SE PRESENTA LA QUINTA EDICIÓN DE “EL FESTIVAL DE ANIMACIÓN, VIDEOJUEGOS Y CÓMIC”

- 5 propiedades intelectuales adquiridas a raíz del Festival. Dos en producción, y una ya al aire esta semana.
- 15 ejecutivos de cadenas internacionales revisarán durante El Festival proyectos mexicanos.
- 20 Estudios conforman la delegación de Quebec, que acude a los encuentros de negocios con estudios y emprendedores mexicanos para contratar servicios y reclutar talento.
- Más de 100 actividades para emprendedores y profesionales, entre conferencias, talleres, clases maestras y encuentros de negocios.

CDMX, 8 de agosto de 2016 - Con 75 invitados de talla internacional confirmados, además de una delegación comercial de 20 estudios de animación y efectos visuales de la provincia de Quebec, Canadá, el Festival Pixelatl presenta su programa de actividades para su quinta edición que tendrá lugar en Cuernavaca, Morelos del 6 al 11 de Septiembre.

Para los fanáticos de videojuegos este año regresa la artista Michiru Yamane, y viene acompañada de Koji Igarashi, productor y director en la serie de culto Castlevania, que viene por primera vez a México para presentar su nuevo juego, “Bloodstained: Ritual of the Night”, que está pronto a salir al mercado. También destaca la participación de Joel Burgess, quien es creador de mundos de Ubisoft.

Los amantes del cómic contarán con una serie de destacados creadores internacionales, como Jöelle Jones (“Lady Killer”), Fran Krause (“Deep dark fears”), Tony Sandoval, el mexicano radicado en Suiza nominado a dos premios Eisner este año, y el ilustrador coreano Kim Jung Ji, comisionado por Marvel para las portadas de Civil War II.

En animación destaca Georgina Hayns, la directora del área de marionetas de Stop Motion de Laika, responsable de las marionetas de Coraline, Paranorman, “The Boxtrolls” y “Kubo and the Two Strings”. También destaca el polifacético LeSean Thomas, animador (Avatar, La Leyenda de Korra) e ilustrador (el cómic de Teenage Mutant Ninja Turtle), que es considerado el primer americano en realizar Anime de manera exitosa. El talento mexicano estará presente con Ana Ramírez, artista originaria de León Guanajuato, que actualmente es parte de la plantilla de Pixar para algunos de sus nuevos proyectos y con diversos artistas de Mighty Animation Studio, una empresa que produce propiedad intelectual y maquila servicios para clientes internacionales.

Christian Bermejo, responsable del programa del festival, explicó que “el conjunto y la calidad de invitados buscan no sólo inspirar a los creativos mexicanos, sino también mostrarles que con talento y disciplina se pueden desarrollar y vincular con la industria internacional.” “El año pasado nos sorprendimos con gente que venía de Los Ángeles a nuestro evento, porque la calidad de invitados, y en ese número, no es común en eventos similares,” destacó.

Detonar la industria multimedia mexicana

“El principal objetivo del evento es la vinculación de los creadores mexicanos con la industria internacional. Por eso hay una fuerte presencia de extranjeros en el programa,





que igual vienen a compartir sus conocimientos que a conocer las cosas que se hacen en México,” mencionó **José Iñesta, director de Pixelatl**. “A diferencia de otros eventos similares, hemos logrado que al Festival Pixelatl acudan tomadores de decisión de las cadenas de distribución de contenidos internacionales, por eso el Festival Pixelatl ya es considerado por algunos actores internacionales como el evento más relevante de Latinoamérica para la industria.” explicó Iñesta. Por estas razones, no es de extrañar que entre los ejecutivos de este año participarán la Productora Ejecutiva de Peppa Pig, Joan Lofts, y el productor de los Simpsons, Joel Kuwahara.

Al festival acuden regularmente, desde hace tres años, vicepresidentes y productores de empresas internacionales como Cartoon Network, Disney Junior, Sony Pictures Animation, Nickelodeon, Reel FX, Discovery Kids, entre otras. Este año se unen ejecutivos de Radio y Televisión Española, Childrens BBC, así como una representante global de The Walt Disney Company. También vendrá una delegación comercial de la provincia de Quebec, con 20 estudios de animación y efectos visuales con la intención de hacer negocios, contratar servicios, e incluso reclutar talento mexicano para llevarlo a Canadá con visas temporales.

Resultados del Festival

Como consecuencia directa de las dos ediciones anteriores del Festival, estudios de Canadá, Estados Unidos y Bélgica han adquirido ya cinco propiedades intelectuales desarrolladas por mexicanos. Dos de ellas están actualmente en producción, y una más se acaba de estrenar en Cartoon Network. Además son varios los creativos mexicanos que han obtenido contratos de servicios, o han sido comisionados para desarrollar algún aspecto de otros proyectos.

A decir de José Iñesta estos logros son consecuencia de un modelo de emprendimiento que se echó a andar en 2011. “Cuando empezamos hace cinco años”, explicó, “nos dimos cuenta que el talento mexicano estaba desligado de las tendencias internacionales, tanto que los ejecutivos de las cadenas no tenían interés en venir a México”.

El modelo Ideatoon consta de una serie de talleres que apoya la Secretaría de Innovación, Ciencia, y Tecnología de Morelos, así como una investigación que se publica en artículos durante el año, buscando acompañar a los creativos mexicanos en el desarrollo de sus nuevas propiedades intelectuales. Los mejores proyectos son seleccionados y durante el Festival son presentados en reuniones uno a uno a los ejecutivos y productores extranjeros.

“Es un hito para los emprendedores que los estudios nacionales e internacionales empiecen a adquirir propiedades intelectuales creadas en México”, agregó Iñesta.

La narrativa como eje

El tema de la edición 2016 del Festival está enfocado en la narrativa. A pesar de que hay algunos talentos notables, México cuenta con pocos guionistas y narradores visuales, explicó Bermejo. “Por eso este año hay más actividades relacionadas con la narrativa para cine, televisión, videojuegos y publicidad, porque la industria mexicana necesita más y mejores guionistas, escritores y artistas del storyboard para desarrollar proyectos que trasciendan las fronteras”.

Entre los invitados relacionados con el desarrollo de guión y narrativas gráficas, se puede destacar al creador de la historia de Kubo, Shannon Tindle; al director narrativo de Square





Enix, Jeffrey Yohalem; a la vicepresidenta de escritores de Nickelodeon Karen Kirkland, o al escritor de comedia (Phineas & Ferb), Martin Olson.

Información de contexto:

- De acuerdo a ProMéxico, las industrias creativas representan el 7% del PIB de nuestro país y México es el lugar 18 en producción de bienes creativos.
- Produce más de 100 mil horas de televisión que se exportan a 100 países... La animada no figura en estas cifras.
- De acuerdo a Canacine, entre 2004 y 2014 tres de las cinco películas con más taquilla en México fueron animadas. Además, las películas mexicanas más taquilleras de 2012, 2013 y 2015 fueron de animación. Sin embargo, aunque en México se producen 120 largometrajes cada año, sólo de 2 a 4 son animadas.
- En ventas de videojuegos, México consume el 50% del total de América Latina, y es el mercado número 13 del mundo. Además algunos artistas y estudios mexicanos colaboran externamente en algunos videojuegos... Sin embargo, no hay un solo título importante producido en México todavía.

La estructura del evento

Las actividades se distribuyen en cinco programas:

- Pantallas: Es el programa de proyecciones, que este año cuenta con 8 largometrajes y poco más de 30 cortometrajes.
- Foro: Se refiere al programa de conferencias, clases maestras, y páneles que se imparten en el auditorio principal
- La Feria: Agrupa las actividades que acontecen en La Feria, como torneos de videojuegos, demostraciones tecnológicas, etc.
- Talleres: Es el programa de cursos cortos, tanto para principiantes como para profesionales.
- Niños: Este año el festival cuenta con un programa especial para los pequeños, que agrupa un par de talleres y películas para toda la familia.

MÁS INFORMACIÓN EN:

www.elfestival.mx

www.ideatoon.com

Redes Sociales:

twitter.com/pixelatl

facebook.com/pixelatl

Acerca del FESTIVAL

El festival de Animación, Videojuegos y Cómics es desarrollado por Pixelatl, una asociación mexicana dedicada a promover la creación y difusión de narrativas y contenidos multimedia mexicanos, para ampliar las producciones nacionales y extender sus públicos dentro y fuera de México.

www.pixelatl.com

Información Prensa:

Alejandro Torres / atduran@hotmail.com / 551003-1899

Erika Sahagún / erikasahagun2@gmail.com / 555401-2190

Gabriela Gavito / ggavito@gmail.com / gavito@crucomm.com / 5541811636

