

Algunos aspectos destacados de la edición 2016 del Festival

Con 1,871 participantes acreditados, provenientes de 29 Estados de la República, así como de Estados Unidos y Canadá, se celebró la quinta edición del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómics, entre el 6 y el 11 de septiembre de 2016 en Cuernavaca Morelos.

El Festival se ha consolidado como el evento más importante de América Latina, y uno de los más destacados del mundo para las industrias de la Animación, el Cómic y el Videojuego, tanto por su número de invitados de talla internacional (más de 80 invitados de 13 países distintos), la calidad de los mismos (40 ejecutivos de las principales productoras y cadenas de distribución del mundo, incluyendo 9 vicepresidentes) como por la oferta de contenido: 120 actividades, que en conjunto representaron más de 200 horas de contenido repartidas a lo largo de todos los días del Festival.

Hay algunos elementos que vale la pena destacar de la edición 2016 del Festival:

- La cumbre, sección del festival diseñada para la vinculación profesional y los encuentros de negocios, contó con la participación de 30 estudios mexicanos (con 42 representantes), veinte ejecutivos de la delegación de Quebec, 7 ejecutivos de España, y 25 ejecutivos internacionales de diversas empresas y cadenas de distribución (Cartoon Network, Discovery Kids, tve, CBBC, Nickelodeon, Sony Pictures Animation, Bento Box, ReelFX, etc.)
- En total se documentaron 432 encuentros de negocios, tanto en la cumbre, como los agendados por Discovery Kids México y Cartoon Network Latinoamérica. No están incluidos en esta cifra otros encuentros de negocios que ocurrieron fuera de los agendados previamente, ni las asesorías personalizadas de NBC-Universal, CBBC, Disney Junior, ni de las productoras creativas (Joan Lofts, Justine B, o Heather Keynynon), ni tampoco las sesiones de reclutamiento mencionadas más adelante.
- Cuatro de los ejecutivos participantes en la cumbre manifestaron su intención de mantener el contacto con los creadores mexicanos para acompañar el desarrollo de los proyectos, participar en ellos, y eventualmente adquirirlos o ayudar a venderlos.
- Se lanzaron 10 convocatorias alrededor del evento, lográndose la participación activa de casi 800 creativos mexicanos en la elaboración y presentación de proyectos de series, cómics, películas animadas, ilustraciones, argumentos para capítulos de series que están al aire y promocionales.
- La convocatoria internacional de corto animado temático “Eso que nos Une”, este año recibió 1,423 cortometrajes a concurso, con el tema “Las brechas sociales y cómo superarlas”, provenientes de 94 países distintos.
- La Feria del Festival contó con un programa adicional, que incluyó demostraciones tecnológicas (Wacom, Adobe, Toonboom), el callejón del Cómic (15 artistas mexicanos), un cortometraje de realidad virtual (Pearl, de Patrick Osborne y Google Spotlight), un videojuego de realidad virtual, y la participación de cinco invitados internacionales haciendo demostraciones



artísticas en vivo. Además, albergó un programa académico con conferencias y talleres desarrollado en conjunto con SAE Institute, y tres exposiciones: una de ilustración (Mariana Villanueva, “Haku”), una de maquetas de Stop Motion (Cinema Fantasma) y una de videojuegos mexicanos (GameCoder, RenderFarm, Fat Panda y We the Force Studio).

- En la actividad de reclutamiento y revisión de portafolios, se realizaron poco más de 200 citas entre jóvenes mexicanos y empresas nacionales e internacionales consolidadas. Al momento se han documentado 26 ofertas laborales planteadas durante esta actividad o en los días siguientes al festival.

Finalmente, respecto al entorno político y social de México, cabe destacar la importancia que da el Festival Pixelatl a la reconstrucción del tejido social de nuestro país, y a concebir el trabajo creativo y el arte como vías para mejorar las condiciones sociales y económicas.

Este objetivo paralelo pudo evidenciarse por la cantidad de pases otorgados a mexicanos de todo el país y de todas las clases sociales, a partir de su participación en las diversas convocatorias. De igual modo, se manifiesta en el concurso temático de cortometrajes animados mencionado antes (Eso que nos Une); en el énfasis que el tema del Festival dio a la construcción de un “nosotros”; o a partir de su estrategia de gamificación, “La Lotería del Festival”, que convocó la participación entusiasta de varios cientos de los jóvenes asistentes, fomentando la convivencia más allá de los orígenes económicos o sociales.

Con este principio de inclusión, manifestado también en la diversidad de género, así como de origen y color de piel de los invitados, “que no tiene paralelo en ningún festival del mundo,” tal como manifestó el director del Festival, José Iñesta, Pixelatl refuerza su creencia de que la narrativa, la creatividad y una nueva noción de comunidad, son los motores que van a transformar a México. “A fin de cuentas”, agregó, “los grandes cambios de la historia, pasan por la capacidad de transformar la manera como nos vemos a nosotros mismos, y nos contamos nuestra propia historia”.

Algunos números del Festival:

- * 5 programas cortometrajes con 38 películas
- * 9 Largometrajes animados
- * 15 clases maestras
- * 19 Talleres especializados
- * 25 Conferencias y paneles de discusión
- * 30 horas de consultoría especializada de 3 asesoras internacionales
- * 75 participantes en la Cumbre, entre mexicanos y extranjeros
- * 1,871 asistentes acreditados, provenientes de los 32 Estados de la República Mexicana, así como de Estados Unidos y Canadá.

Además, un programa para niños, con 7 actividades, incluyendo dos talleres exclusivos.



Ganadores de los Concursos:

Ideatoon 2016

- 1er lugar: "Viking Tales" de Ivanobich Verduzco Valdéz, Luispa Salmón y Claudio Jiménez
- 2o lugar (Mención especial): "The Adventures of Aero-Girl" de Axur Eneas y Dewayne Feenstra
- 3er lugar (Mención especial): "Coco y Yoko" de Raúl "Robin" Morales

Ideatoon Movies 2016

1er lugar: "El báculo de las nubes" de Sant Arellano

SecuenciArte 2016

- 1er lugar: "Aleatorio Vol. 1" de Edkkar
- 2o lugar: "La irrelevante pero necesaria muerte de Lobaberta Sullivana" de Sergio Neri
- 3er lugar: "Emmy" de Raven Bazán
- 4o lugar: "Jonás y la ballena" de Verde Agua

Eso que nos Une

Nacional: "Taller de corazones" de León Fernández

Internacional: "Symphony of Two Minds" de Valere Amirault

Cartoon Network Pitch me Anything

"Perrita del Espacio" de Gabriel Frugone

Discovery Kids, La Amistad nos Vuelve Nosotros

"Amistad" de Steve Granados

Etiqueta Koch Edición Conmemorativa

Alonso López Toledo

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 Cómic 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

