



## Con el impulso de Pixelatl, la industria creativa mexicana gana espacios en el mercado internacional

- *Más de 130 actividades que conformaron el programa del festival 2017; presentaciones magistrales, talleres, pláticas de café, proyecciones, entre otras*
- *400 reuniones de negocios entre delegados, ejecutivos y creativos mexicanos, de los que derivarán algunos nuevos acuerdos ya puestos sobre la mesa y que se anunciarán próximamente*
- *40 ejecutivos internacionales participaron en las actividades de vinculación, incluyendo: **Cartoon Network, Nickelodeon, Discovery Kids, Netflix, Amazon Studios, Sony Pictures Animation y Televisa***

**CDMX, 13 de septiembre, 2017-** La relevancia creciente de la industria mexicana de la animación, el cómic y los videojuegos, quedó de manifiesto en la sexta edición del **Festival Pixelatl**, que se celebró del 5 al 10 de septiembre de 2017, con la participación de casi un centenar de invitados entre conferencistas, talleristas y ejecutivos que acudieron a revisar los proyectos más destacados de la industria nacional.

“En Pixelatl nos sentimos orgullosos del proceso y culminación de este festival, donde queda demostrado una vez más, el enorme potencial de crecimiento y posicionamiento global de la industria creativa mexicana y de los artistas que la conforman” indicó José Iñesta, director del festival Pixelatl. “Continuaremos trabajando para que Pixelatl 2018, sea una mejor experiencia para nuestra comunidad (visitantes, invitados y artistas) y consolidarnos aún más, como el mejor festival de Animación, Videojuego y Comic en Latinoamérica”, subrayó Iñesta.

Entre los anuncios más destacados, se pueden mencionar lo realizado por **Cartoon Network**, que presentó la fase dos de la propiedad intelectual **Villainous**, creada por el mexicano **Alan Ituriel**, que incluye la producción de varias piezas animadas para transmitirse en el canal, un especial de once minutos con motivo del día de muertos y la participación de los personajes en las plataformas digitales de la cadena, donde se encargarán de hacer revisiones críticas a villanos de otras propiedades intelectuales de la cadena. Por otra parte también presentó dos cápsulas surgidas de convocatorias anteriores realizadas en conjunto con Pixelatl, y anunció la producción de **Viking Tales**, de **Ivanovich Verduzco**, ganadora en 2016 del concurso Ideatoon.

Entre las más de 130 actividades que conformaron el programa del festival, destaca la premier mundial de **Son of Jaguar**, el cortometraje animado de realidad virtual de **Jorge Gutiérrez**, producido por **Google Spotlight Stories**. Durante su conferencia, Jorge confesó la difícil transición de producir una película donde como director no tienes control de la cámara, pues está en manos del espectador, ni tampoco de la edición, pues la experiencia de Realidad Virtual funciona mejor si es continua. Durante su charla explicó que era necesario un lenguaje propio para la realidad virtual y que él había echado mano de herramientas propias del teatro para lograr contar su historia.



En el marco del evento hubo dos celebraciones importantes: por un lado, los 15 años de **Ánima Estudios**, líder en Latinoamérica con casi veinte largometrajes producidos, ocho series, proyectos de realidad virtual y videojuegos. Con la participación del vicepresidente ejecutivo y socio fundador **José Carlos García de Letona**, así como de su productor y socio fundador **Fernando De Fuentes**, quienes explicaron cómo había cambiado el panorama de la industria en México en los últimos años y algunos logros de la empresa en el mercado internacional. Por otra parte, la destacada publicación internacional **Animation Magazine** eligió el Festival Pixelatl para celebrar su 30 aniversario, con una cena conmemorativa que tuvo lugar el miércoles 6 de septiembre. Ahí su directora explicó la importancia de las industrias emergentes como la de México y el lugar que se estaba ganando en el mundo.

Otras actividades destacadas fueron la presentación de **Jhonen Vasquez y Jenny Goldberg**, en la que contaron la historia de una propiedad intelectual adquirida por Disney y actualmente congelada. La conferencia del ganador del Oscar, **Hal Hickel**, director de animación de **Industrial Light & Magic**, en la que detalló los efectos visuales de la más reciente entrega de **Star Wars**. La clase de **David Wise** donde, tocando en vivo varios instrumentos, mostró cómo componer un soundtrack para videojuegos, y las conferencias de **Henry Selick**, director de **Coraline**, donde mostró su maestría tanto a profesionales como al público en general.

#### Otros elementos destacados de la sexta edición del festival:

- La presencia de las delegaciones de **Chile, Quebec, España y Polonia**, con artistas y ejecutivos que acudieron para vincularse con los creativos mexicanos.
- La Cumbre y sus actividades de vinculación, con la realización de más de 400 reuniones de negocios entre delegados, ejecutivos y creativos mexicanos, de los que derivarán algunos nuevos acuerdos ya puestos sobre la mesa y que se anunciarán próximamente.
- El taller de producción ejecutiva de **Paco Rodríguez**, donde se detalló el proceso para desarrollar un proyecto de cine o televisión.
- El Showroom de videojuegos mexicanos, así como una serie de actividades exclusivas para desarrolladores, con la participación de creadores de **Square Enix y Ubisoft**.
- La presentación del Teaser de **Renewal**, una experiencia interactiva de Stop Motion en Realidad Virtual
- La participación de 40 ejecutivos internacionales en las actividades de vinculación, incluyendo representantes de las principales cadenas de distribución de contenidos animados a nivel mundial: **Cartoon Network, Nickelodeon, Discovery Kids, Netflix, Amazon Studios, Sony Pictures Animation y Televisa**, por mencionar a los más destacados.

#### Algunos números del Festival

- Ocho largometrajes de Canadá, Suiza, Francia, Estados Unidos, España y Japón
- 10 programas de cortometrajes con 44 cortometrajes de 23 países distintos
- 16 talleres para profesionales y aficionados
- 16 clases maestras
- 37 Conferencias y paneles de discusión



- 80 participantes en la cumbre, entre estudios y ejecutivos internacionales
- Más de 400 encuentros de negocios documentados

#### **Ganadores de los concursos**

##### **Ideatoon**

Premio Ideatoon 2017: Glitch Sandwich, de Gabriel Pichardo

Mención especial: Elie the Unicorn Witch, de Marco Molina y Karina Cisneros

Serie Preescolar: Color Monsters, de Gabriel Villavicencio

Película: Grimalkin, de Sant Arellano

##### **SecuenciArte**

1er. Lugar: Al Fondo, de Alba González

Seleccionados:

- Último Chance, de Augusto Mora
- Cosas que nunca Cambian, de Richard Zelan
- Constelación, de Julio R. Pacheco

##### **Animando a México en Corto**

- Caballero Jaguar, de Juan José Medina
- Aguacera, de Cecilio Vargas
- Aquetzalli, de Alonso Alejandro Pelayo
- Vivo México, de Tomás Sánchez

##### **Cartoon Network: Pitch Me Evolution**

- Toontorial, de Axur Eneas y Cinema Fantasma

##### **Promocional Día de Muertos:**

1er. Lugar: Gallina esqueleto de Invonne Torres

2º Lugar: Chepe de Carlos Rupit

3er Lugar: Xibalba de Ramsés Ruiz

##### **Showroom de Videojuegos Mexicanos Independientes**

Pato Box de Bromio Estudio

Lullaby of life de 1Simple Idea

Tyr: Chains of Valhalla de Ennui Studio

Neon City Riders de Mecha Studios

##### **Mejor Corto animado internacional**

Cavalls morts de Marc Riba y Anna Solanas

Mención especial: Negative Space de Max Porter y Ru Kuwahata

##### **Mejor Corto animado estudiantil mexicano**

Konijn de Yasmin Islas

