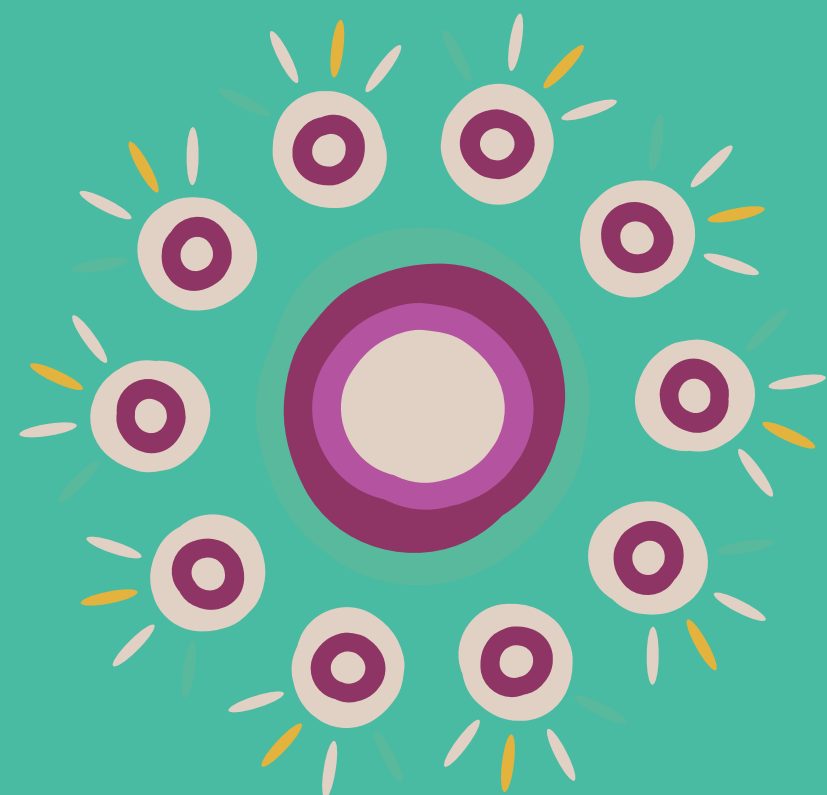
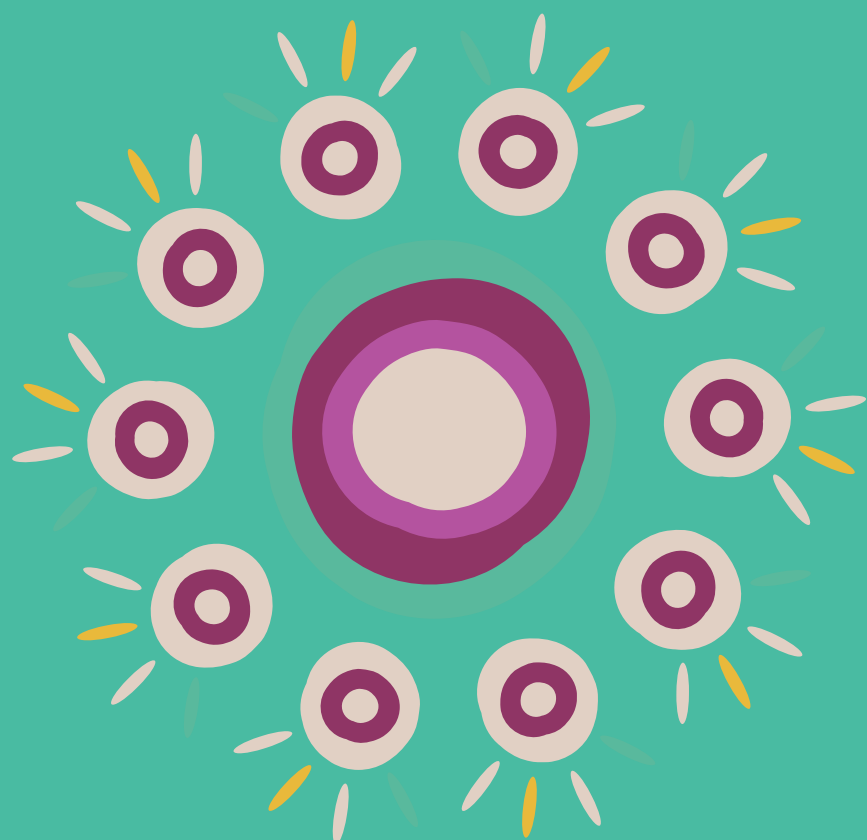


FESTIVAL

■ animación ■ videojuegos ■ cómic ■

24 al 28 de septiembre de 2014. Cuernavaca, Mex.





Las celebraciones son momentos clave en la vida de todas las comunidades humanas en todas las culturas del mundo. Nos hacen salir de la rutina, y nos damos un espacio para relajarnos y encontrarnos fuera de los ámbitos cotidianos.

Y conmemorar: hacer memoria juntos, recordar lo que somos, lo que hemos sido, lo que fueron otros que abrieron brecha y nos permitieron hoy estar aquí.

Pues la fiesta, además, nos hace parte de algo más grande. Nos ayuda a construir una identidad colectiva, porque es un espacio en el que nos encontramos en el otro, de hoy y de ayer, y descubrimos que tenemos mucho en común.

Eso es reconocernos: volver a conocernos. Lo que soy, lo que eres, lo que hacemos, lo que vale la pena compartir. Lo mejor de cada uno.

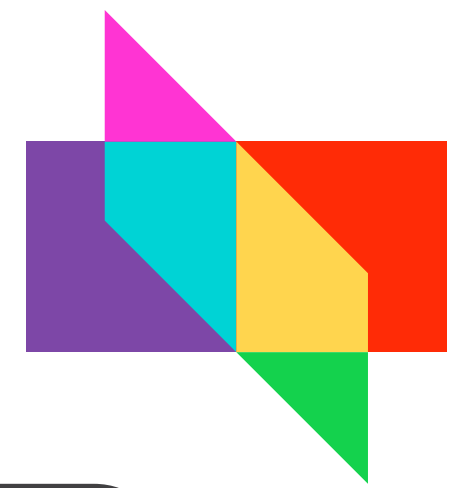
Y eso es lo que celebramos: lo que somos cuando estamos juntos. Así es como construiremos lo que podemos llegar a ser.

Por eso te invito a mi fiesta.
(Si vienes, también es tu fiesta)

Pixelatl es una Asociación mexicana dedicada a la construcción de plataformas para la creación y promoción de narrativas y contenidos multimedia, con el fin de aumentar las producciones nacionales, y ampliar sus públicos dentro y fuera de México.

Partiendo de la gran diversidad que hay a todo lo largo de nuestro país, y de las grandes brechas educativas, económicas, culturales y de acceso a la tecnología que históricamente nos han dividido, en los últimos dos años hemos lanzado una serie de iniciativas que igual buscan rescatar las estéticas y narrativas ancestrales que aún viven en la sociedad, que capacitar a los creadores para que sus proyectos tengan más posibilidad de ser comercializables a nivel internacional.

En ese contexto, el Festival es un momento clave para algunos de los procesos que vamos desatando, pero también es un espacio para reconocer y compartir esfuerzos e iniciativas que se extienden a lo largo del país: batallas y logros que las asociaciones, los estudios, los animadores, cada uno de nosotros, vamos dando en lo cotidiano, en conjunto o por separado, para levantar proyectos que ayuden a despertar a nuestra industria.



Pixelatl



Fes

Tiv

Ai

24 al 28 de
septiembre de 2014
Cuernavaca, México

animación
videojuegos
cómic



El festival es una plataforma que favorece el intercambio de conocimientos y experiencias entre artistas y productores internacionales y locales.

Las conferencias, talleres, encuentros de negocios y asesorías, permiten conocer y compartir los casos de éxito y los retos que la industria está enfrentando a nivel nacional e internacional.

Por otra parte, las diversas muestras de animación, videojuegos, cómic y arte experimental, representativas de todo el mundo, crean nuevos públicos en México para las diversas manifestaciones de la imagen animada y las narrativas interactivas.

Pero sobre todo, el festival es un espacio que ayuda a fomentar un espíritu de comunidad, y permite conectar a los productores y al mercado nacional, con artistas e inversionistas internacionales.

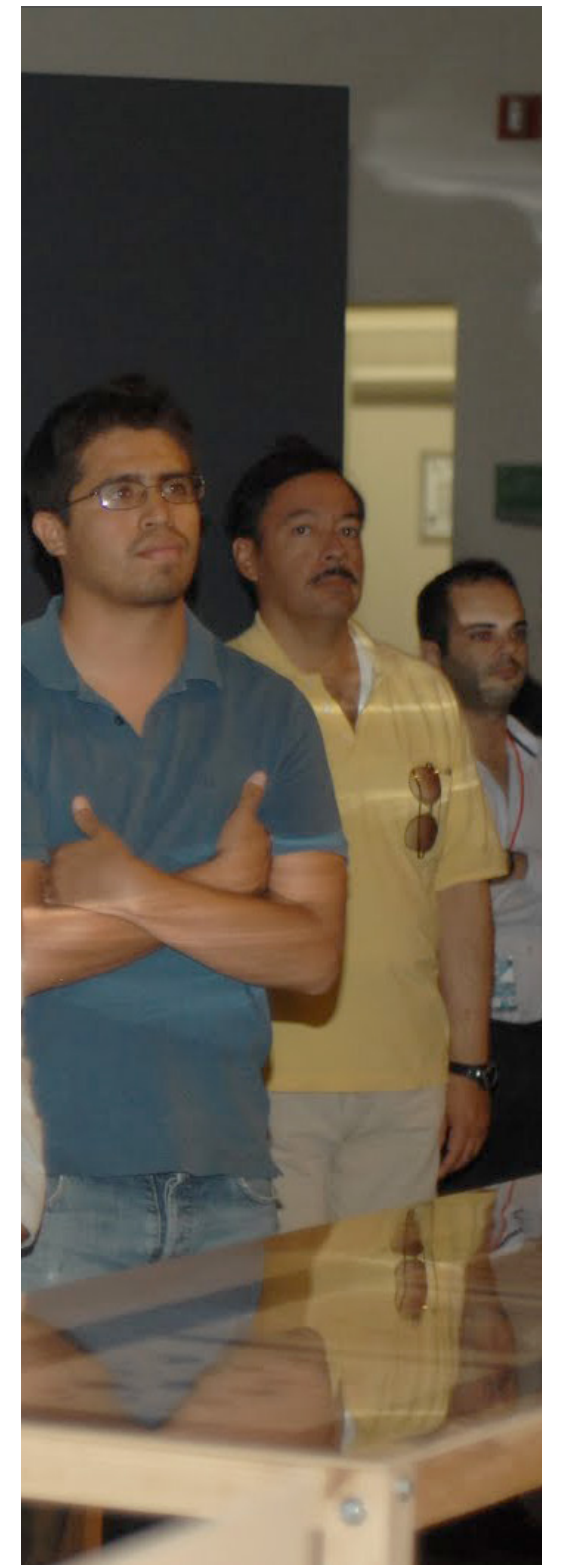


LAGUNA FEST —2012—



SEDES

- Museo Arocena
- Hotel Marriott Torreón
- Cinépolis Galerías Laguna



En octubre de 2012 celebramos la primera edición del festival en Torreón, Coahuila.

NUMERALIA

- 1** Concurso de cortometrajes animados
- 1** Exposición sobre el arte de la animación
- 3** Largometrajes que no se habían visto en México se presentaron en el marco del festival
- 6** Cortometrajes comisionados para el festival
- 16** Conferencias y 8 talleres especializados
- 21** Invitados internacionales
- 42** Patrocinadores y organismos aliados apoyaron al festival
- 70** Encuentros de negocios entre estudios mexicanos y creadores internacionales
- 106** Proyectos de series animadas participaron en el concurso Ideatoon
- 3000** Asistentes a las distintas actividades





La segunda edición del festival se realizará en la ciudad de Cuernavaca, Morelos, buscando captar a los estudios de animación y videojuegos, a los ilustradores, guionistas, animadores y creadores del centro de la República Mexicana.

Cuernavaca es una ciudad ubicada en la zona centro del país, a 40 minutos de la Ciudad de México, 70 minutos de Puebla y 90 minutos de Toluca. Es reconocida por contar con uno de los mejores climas del mundo, y desde tiempos precolombinos era considerada un lugar de descanso, contemplación y recreación por su flora y sus grandes jardines botánicos, que le han dado el sobre nombre de “La ciudad de la eterna primavera”.

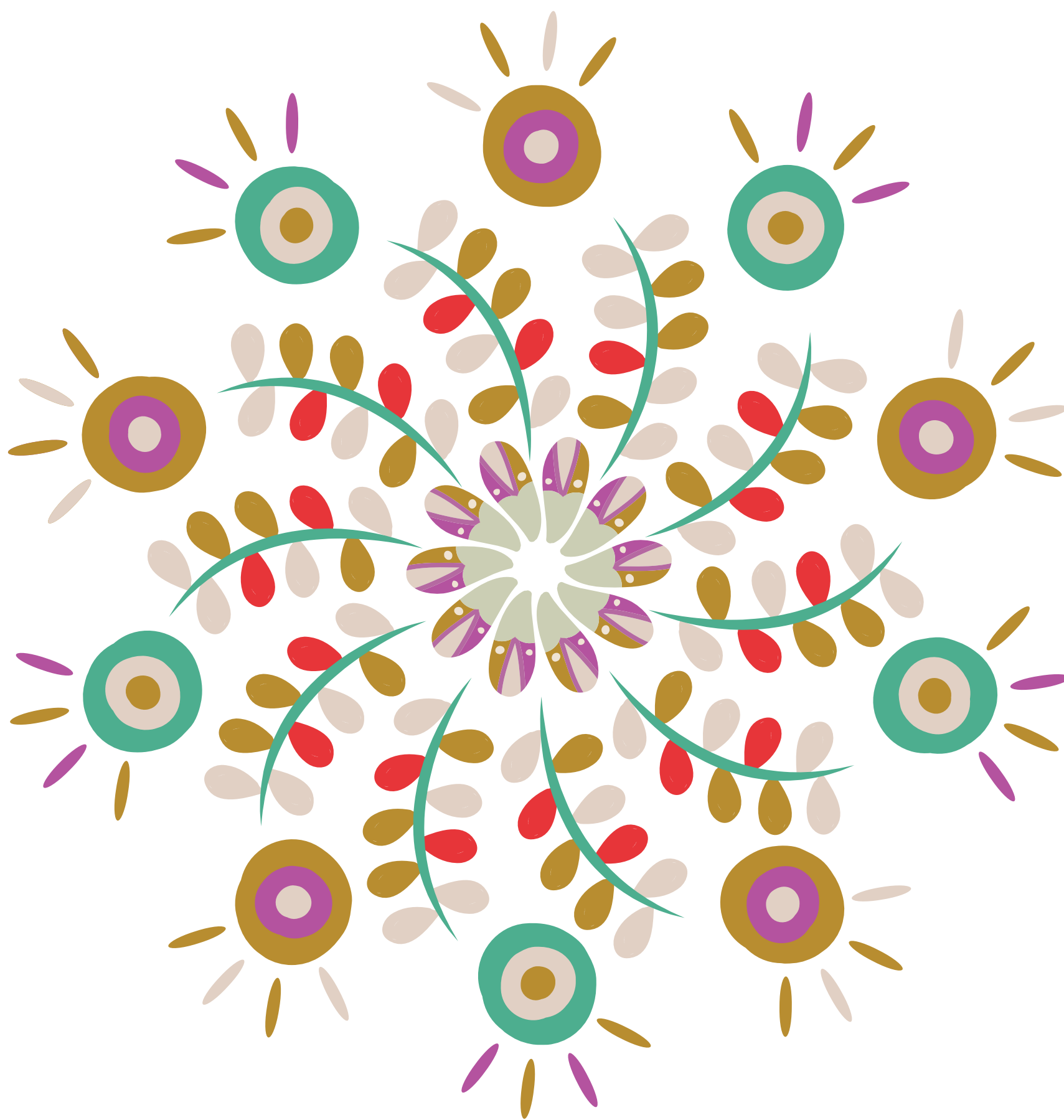
Casi todas las actividades del festival se realizarán en los salones Casa Nueva del Hotel Las Mañanitas, un lugar de gran tradición y reconocimiento internacional, así como en diversos espacios públicos del Centro Histórico de la Ciudad.



FESTIVAL

■ animación ■ videojuegos ■ cómic ■

LÍNEAS DE TRABAJO



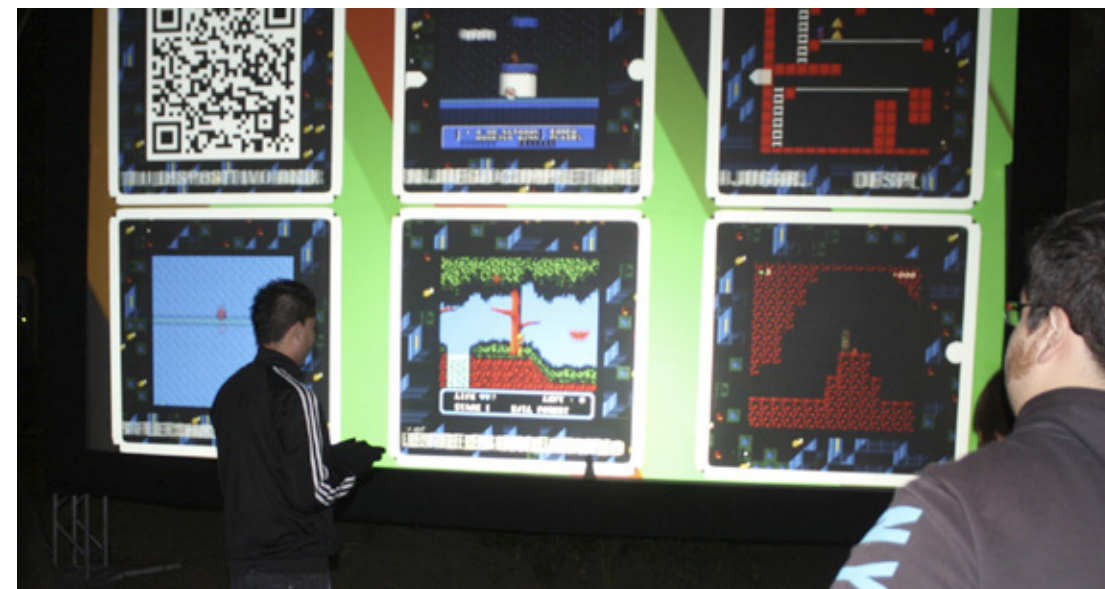
OBJETIVOS

- Ayudar a profesionalizar los procesos creativos y conectar la industria local con los mercados internacionales
- Proporcionar conocimientos, herramientas e infraestructura para la creación en cómic, animación, efectos visuales y videojuego.
- Crear un espacio para el debate y la reflexión acerca de las diversas manifestaciones de la imagen animada
- Incentivar el desarrollo económico y creativo de la industria multimedia nacional

ESTRUCTURA

Para la segunda edición del festival, hemos estructurado las actividades en tres grandes áreas.

- FORO
- PANTALLAS
- IDEATOON



FORO

Con la presencia de profesionales nacionales e internacionales del sector, el foro es un espacio para el intercambio de conocimiento, la revisión de casos de éxito y el debate sobre las líneas temáticas del festival.

El programa de conferencias se estructura en cuatro ejes:
La confección de producciones exitosas, la presentación de trabajos en proceso, exhibiciones de nuevas herramientas para el desarrollo multimedia, y casos destacados de artistas internacionales.

Además se realizarán dos mesas de discusión sobre las nuevas plataformas de distribución de contenido, y se impartirán ocho clínicas especializadas para profesionales del sector.





PANTALLAS

Una serie de muestras de trabajos provenientes de todo el mundo, en conjunto tejerán un panorama de las tendencias que hay en la industria y el mercado internacional, construyendo una referencia para los artistas y empresas locales, y una plataforma para proyectar sus propias producciones.

Entre las actividades e instalaciones de esta sección del festival, destacan las siguientes:

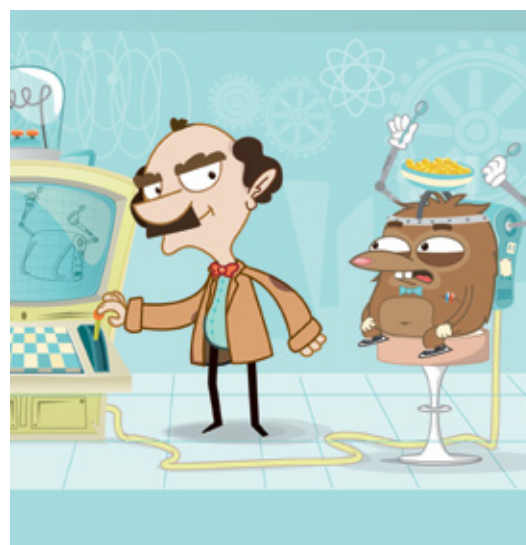
- Cortometrajes comisionados sobre innovación y emprendurismo
- Panorama internacional de la animación (4 largometrajes representativos, y una muestra de cortometrajes destacados de otros países)
- Selección para niños: muestra de cortometrajes dirigidos a niños, que han sido premiados.
- Selección sólo para adultos: animación erótica de todo el mundo.
- Mapping sobre un edificio público
- Proyecciones al aire libre
- Gameshow: Zona de consolas e interfaces de juego, con facilitadores y torneos de videojuegos representativos de la industria
- Expocómics, con la presencia de artistas independientes y distribuidores de cómics a nivel nacional
- Cortos a la carta en interfaces interactivas
- Concurso de cortometraje animado sobre lo que significa ser mexicano
- Multimedia Mx, pabellón donde las empresas mexicanas mostrarán sus trabajos y servicios.

IDEATOON

Es un concurso de ideas para series animadas, que busca impulsar la creación y desarrollo de productos audiovisuales nacionales que puedan ser comercializables a nivel internacional.

La convocatoria se lanzó el 11 de junio, y en julio y agosto los participantes inscritos recibirán asesorías y retroalimentación para ajustar mejor sus proyectos a las necesidades del mercado.

Durante el festival, los concursantes finalistas tendrán acceso a un seminario sobre mercado, consumos y tendencias internacionales, así como a talleres especializados y reuniones uno a uno con distribuidores internacionales. Todo ello con el fin de lograr dinámicas de financiación o coproducción.



www.pixelatl.com



Pixelatl