

 Pixelatl GUADALAJARA

FESTIVAL

animación – videojuegos – cómic



Pixelatl

Encuéntrate

Sep. 6 -10
elfestival.mx

Las historias nos salvan

Creemos que hoy, más que nunca, necesitamos de las historias.

Una historia es el camino para conectarnos: nos permiten ver la humanidad que podemos ser, impulsan la imaginación colectiva, y crean caminos para el cambio.

En este tiempo de Pospandemia, desafíos y miedo, necesitamos la narrativa para recuperar el mundo.



**Las historias son el piso común
para sanar el futuro.**

JUNTOS CRECEMOS

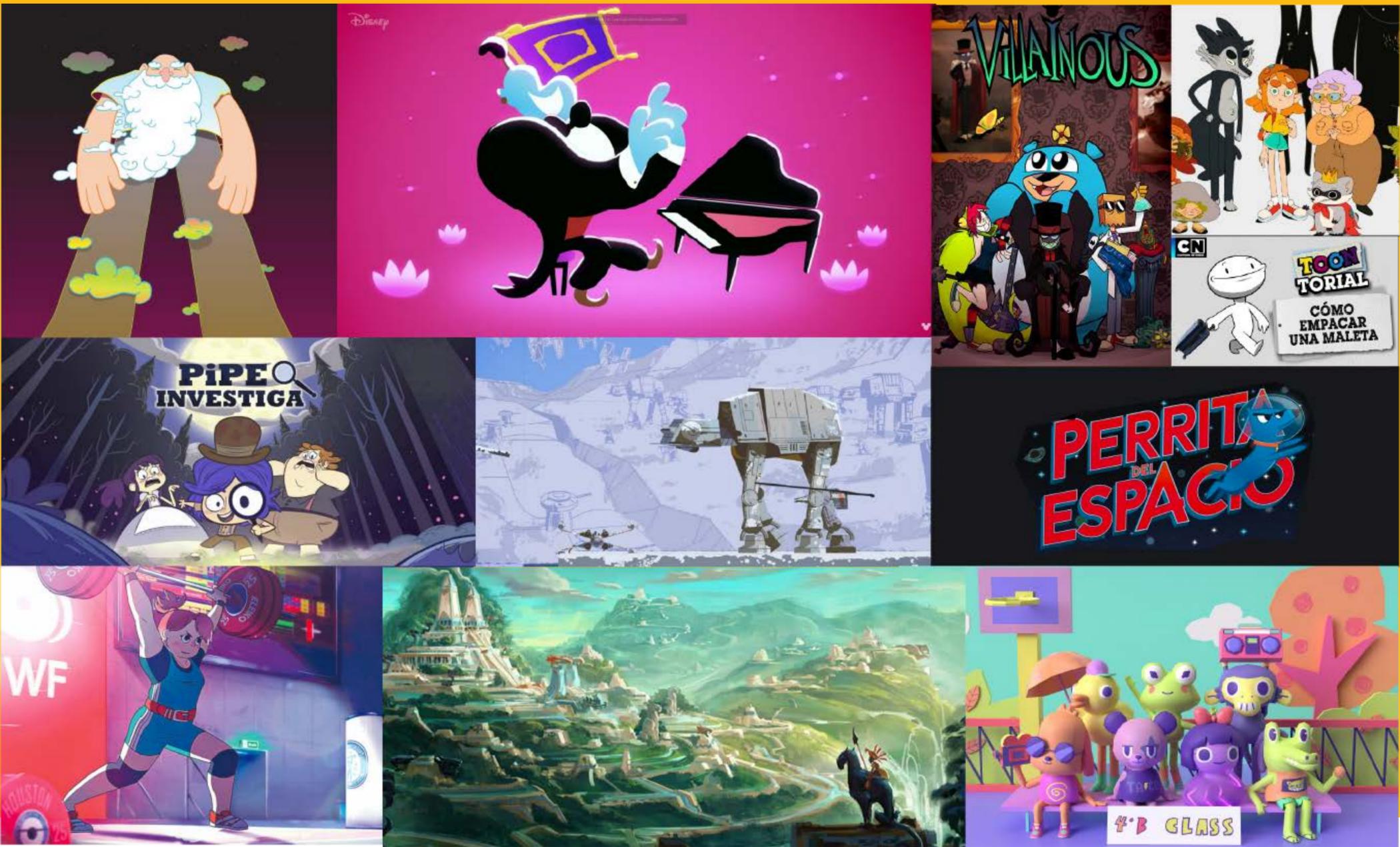
The logo for Pixelatl 2022 features a stylized white icon of a speech bubble or a square with a diagonal line, positioned to the left of the text 'Pixelatl' in a large, bold, white sans-serif font. Below 'Pixelatl' is the year '2022' in a smaller, white sans-serif font. The background of the entire image is a lush green park with many trees and a large group of people posing for a photo.

Pixelatl 2022

El Festival Pixelatl regresa en 2022 a las actividades presenciales con su extensa red de aliados nacionales e internacionales y con Argentina como país invitado.

Lo que hace a Pixelatl distinto a otros eventos, es el espíritu de comunidad que rodea nuestro festival.

Historias de éxito desarrollando la industria audiovisual de México y América Latina

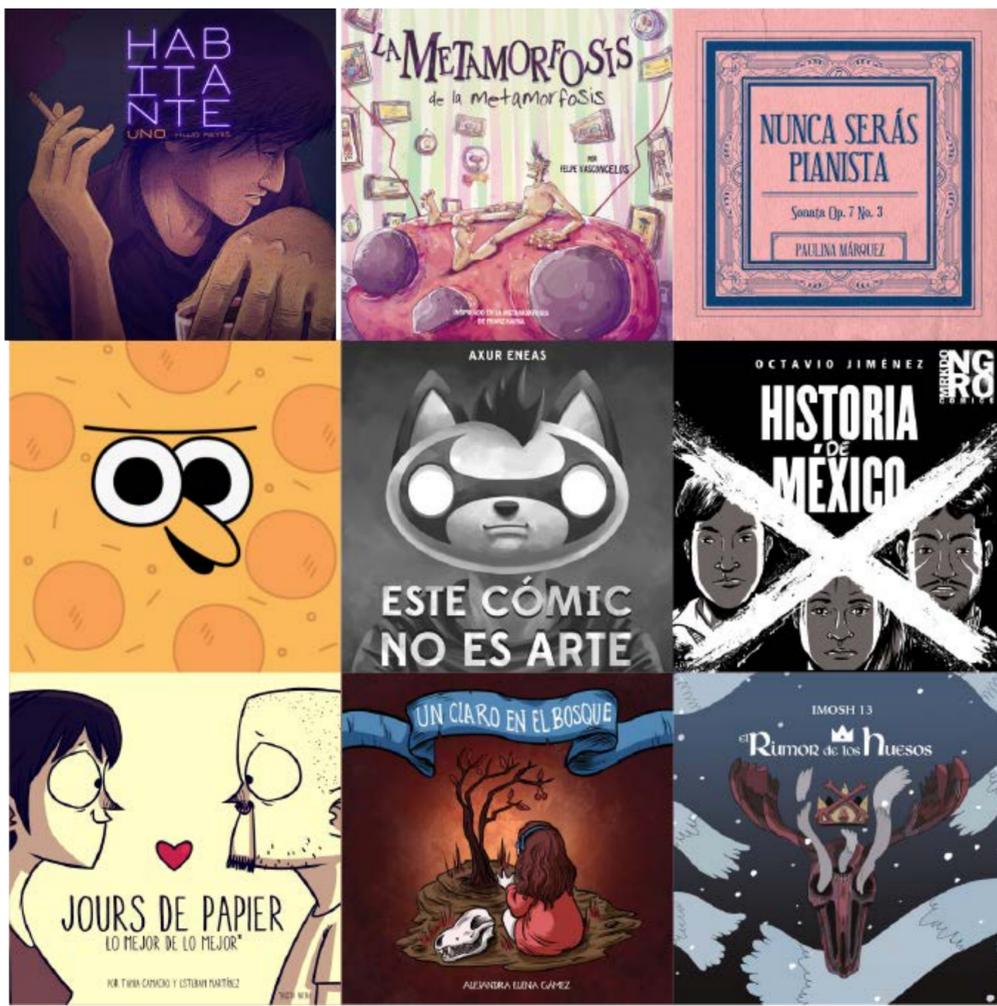


Decenas de estudios internacionales han comprado proyectos latinoamericanos para desarrollarlos y producirlos, o han contratado estudios para crear, desarrollar y realizar servicios de animación o materiales promocionales.



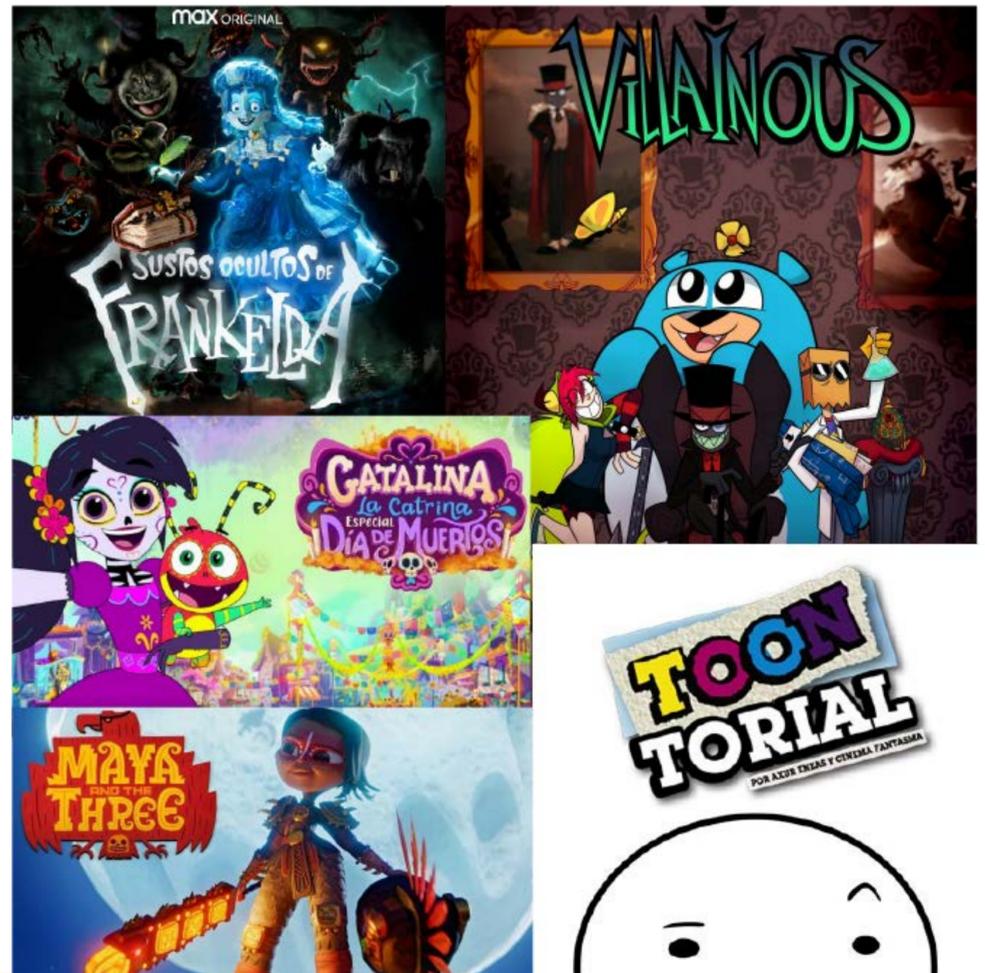
9 STORY
MEDIA GROUP





Hemos publicado **26 títulos de cómic** de autores emergentes

En 2021 se estrenaron en Netflix, Cartoon Network, HBO Max y Televisa **5 propiedades intelectuales mexicanas** de nuestra comunidad de artistas (cuatro de ellas surgidas directamente de estrategias implementadas por Pixelatl!)



ANNECY
FESTIVAL



Hemos creado una red internacional de artistas y productores que colaboran para vincular la comunidad de artistas de América Latina entre sí y con la industria global.

Pixelatl es mucho más que un festival

A través del tiempo, hemos construido una comunidad creativa que cree en el apoyo mutuo para ser cada vez mejores y más competitivos.



Pixelatl organiza eventos y actividades a lo largo del año para entrenar, promover e impulsar al talento emergente y a las compañías para participar en la industria global.

Enero - Junio



Programas de incubación básica y de aceleración para empresas

Marzo 15 a 18



Convocatoria y mentorías para proyectos de corto animado

Abril 18 a 29



Concurso, talleres y publicación de cómics de autores mexicanos emergentes

Abril 25 y 26



Encuentro de negocios creativos con estudios de Latinoamérica + Parlamento de la industria

Mayo 9 al 20



Programa de formación para el reclutamiento y el emprendimiento

Junio 7 a 9



Para ideas de películas y series animadas: Concurso + Talleres + Bootcamp + Mentoría + Pitch + Mercado

Julio 11 a 15

Seminario de guion

Desarrollado en colaboración con HBO Max

Septiembre 5 al 10



El principal encuentro de vinculación para las industrias de Animación, cómic y videojuegos: Proyecciones + Conferencias + Talleres + Mercado + Expo

El Festival Pixelatl es una experiencia que transforma vidas.



Nuestra creciente audiencia acude cada año porque:

APENDE directamente de los líderes de la industria global

DESCUBRE usos innovadores de la imagen animada

SE RELACIONA directamente con personalidades de la industria

SE INSPIRA para crear nuevo contenido

SE VINCULA con ejecutivos y tomadores de decisión de los principales canales, plataformas de distribución y generadores de contenido de todo el mundo

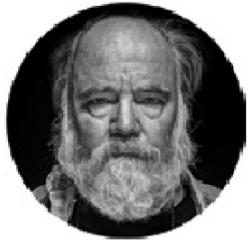
Crea **NUEVAS RELACIONES** con compañeros, amigos y futuros socios

CONSTRUYE redes de colaboración y negocios



En la edición de 2021 PIXELATL CONTÓ CON 156 INVITADOS PROVENIENTES DE 18 PAÍSES

ALGUNAS PERSONALIDADES DE LAS ÚLTIMAS EDICIONES:



PHILL TIPPET



PETER LORD



MARGARET DEAN



HENRY SELICK



JOAN LOFTS



MARGARET DEAN



BILL PLYMPTON



LEE UNKRICH



JULIA POTT



LINDA SYMENSKY



CHRIS PRYNSKI



MIKE Y JULIE SKULLY



JORGE GUTIÉRREZ



HEATHER KENYON



KIM JUNG JI



MARK KIRKLAND



REBECCA SUGAR



ADAM ELLIOT



JOHN AOSHIMA



ERICA HENDERSON



KOJI IGARASHI



DANA TERRACE



LOISH



NOELLE STEVENSON



ANNIE ATKINS



PRODUCTORES Y EJECUTIVOS DE LAS PRINCIPALES NETWORKS PARTICIPAN EN EL MERCADO DEL FESTIVAL



EN MÉXICO ES EL **ÚNICO EVENTO** EN LA INDUSTRIA AUDIOVISUAL CON ENCUENTROS DE **NEGOCIOS EXITOSOS**

- EN 2021 TUVIMOS MÁS DE 600 REUNIONES DE NEGOCIOS EN LÍNEA: CADA DELEGADO DEL MERCADO TIENE AL MENOS 10 REUNIONES CON PRODUCTORES Y REPRESENTANTES DE LAS PRINCIPALES NETWORKS
- ADEMÁS DE LAS 5 PROPIEDADES RECIÉN ESTRENADAS, HAY OTRAS 11 EN PRODUCCIÓN, 32 COMPRADAS O CON ACUERDOS DE OPCIÓN Y MÁS DE 50 CONTRATOS DE SERVICIOS O PRODUCCIÓN, TODOS ELLOS SURGIDOS DEL MERCADO DEL FESTIVAL EN LAS ÚLTIMAS EDICIONES.
- 47 EMPRESAS DE CANADÁ, ESTADOS UNIDOS Y LATINOAMÉRICA HAN ACUDIDO AL FESTIVAL A RECLUTAR NUEVO TALENTO EN LAS ÚLTIMAS EDICIONES.



Ejecutivos participantes en las últimas ediciones:



Sandra Rabbins
Executive Vice
President
Paramount Animation



Pablo Zuccarino
SVP Cartoon
Network



Joe D'Ambrosia
SVP Disney Junior



Karen Miller
SVP de NBC
Universal



Rick Mischel
CEO Bardel
Entertainment



Orion Ross
VP Content Ani-
mation en Disney
Channels EMEA



Chuck Peil
Producer Reel FX



Kevin Noel
Vice President,
Physical Production,
Sony Pictures
Animation



Adriano Schmidt
Production Director,
Discovery Kids



Joel Kuwahara
Co-founder Bento
Box Entertainment



Ollie Green
VP of Animated
Production en
Adult Swim



Sarah Muller
Head of Independent
Animation &
Acquisitions at
Children's BBC



Aram Yacoubian
Children's
Acquisitions and
coproductions,
Netflix



Aaron Davidson
Director of
Animation
for HBO MAX



David B. Levy
Director of animation
for Disney+

Algunos alcances de la edición 2021 del Festival Pixelatl Live Edition

Invitados:

156

Conferencias
y talleres:

93

Personas viendo
en vivo la clausura:

2,500

Países representados:

22 

Conferencia más vista
(usuarios en vivo):

5,600

espectadores

DURANTE EL FESTIVAL, LA COMUNIDAD PARTICIPANTE CREÓ NUEVOS CANALES DE INTERACCIÓN (DISCORD), ORGANIZARON FIESTAS VIRTUALES (ZOOM), CIRCULÓ DOCUMENTOS DIGITALES CON INFORMACIÓN DE CONTACTO Y VINCULACIÓN, ORGANIZARON CONCURSOS DE DIBUJO COMPARTIDO Y DESARROLLARON SUS PROPIAS ACTIVIDADES DE NETWORKING ALREDEDOR DEL FESTIVAL.



EL FESTIVAL TIENE COBERTURA LOCAL E INTERNACIONAL.

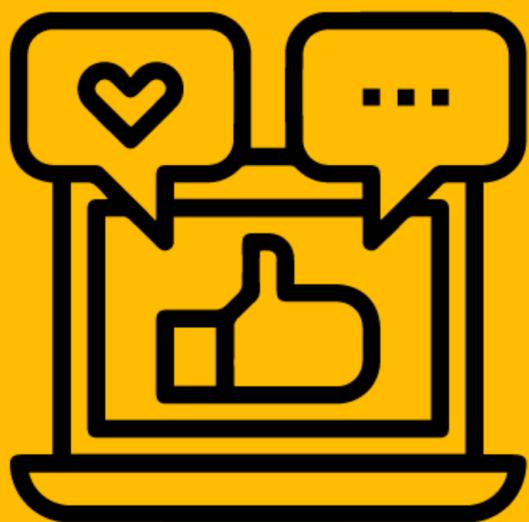


NOTAS EN TELEVISIÓN NACIONAL E INTERNACIONAL

+200



Notas en radio y prensa nacional



+300

artículos en medios digitales y especializados



277,018
Alcance orgánico en Facebook

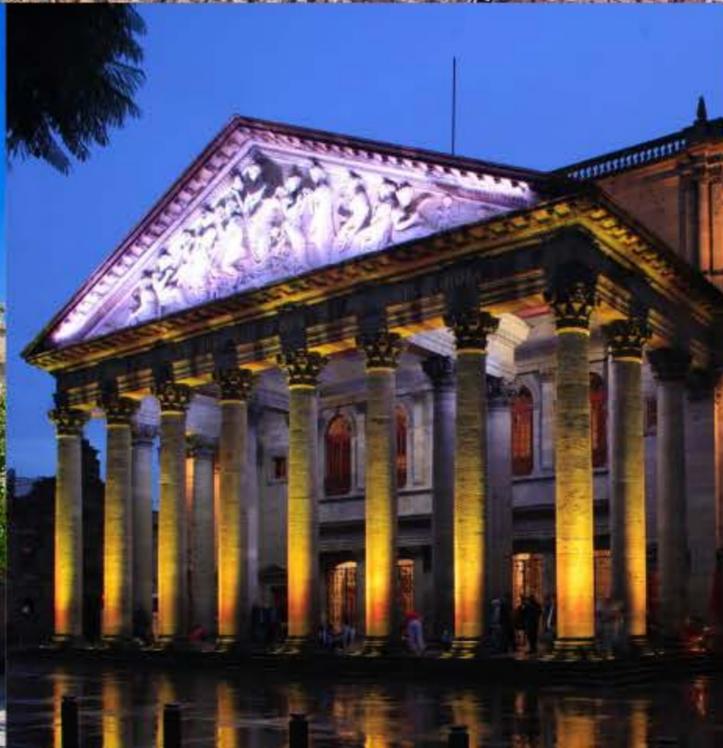


418,660
impresiones orgánicas en Instagram



1'449,635
Impresiones orgánicas en Twitter

SEDES





El punto de encuentro
del **arte y negocio** de la
animación, videojuegos y
cómics



@Pixelatl



info@pixelatl.com

elfestival.mx