



CHINELO 2026

Premio al Cómic del Año

El Chinelo de Pixelatl es un premio a la excelencia en Animación, Cómic y Videojuegos.

Busca reconocer los mejores cómics de autores mexicanos publicados en el año.

I. Trabajos que pueden participar

1. Las obras postuladas deberán ajustarse a lo que comúnmente se entiende por historieta o Cómic, es decir, una serie de ilustraciones o dibujos en viñetas ordenadas secuencialmente de manera que constituyan un relato o una serie de anécdotas breves (tiras cómicas).

2. Sólo se admiten obras de autores mexicanos, publicadas de manera impresa entre el 1 de enero de 2025 y el 31 de agosto de 2026.

- Pueden postularse obras publicadas en el extranjero si el autor es mexicano.
- Si se trata de una obra en coautoría con algún extranjero, el creador mexicano deberá aparecer en portada al mismo nivel que el resto de los autores.
- No podrán postularse para participar los cómics publicados por Editorial Pixelatl ni los comics publicados en la colección SecuenciArte.

3. Los textos del cómic (en caso de tenerlos) deberán estar en español o inglés.

4. La obra a inscribirse puede comprender uno o varios relatos así como un compendio de tiras cómicas. Puede haber sido publicada por una editorial o por autopublicación (siempre y cuando el tiraje sea mayor a 200 ejemplares y pueda documentarse con fotografías).

5. Se admiten obras publicadas originalmente de manera digital (ya sea en una plataforma específica o a través de redes sociales), pero siempre que se hayan publicado de manera impresa en los tiempos que marca la convocatoria.

6. En el caso de trabajos publicados originalmente como historietas periódicas o tiras cómicas en revistas o periódicos, sólo podrá postularse el compendio publicado de manera impresa en las fechas de la convocatoria.

II. Cómo postular una obra

7. Los trabajos podrán ser registrados por sus autores, las editoriales que los produjeron, o quien detente los derechos de distribución. En ningún caso la postulación de un trabajo implica cesión de derecho alguno.

8. Para postular un trabajo, los interesados deberán llenar correctamente el formulario ubicado en convocatoriaspixelatl.com/comic.

9. La postulación de un trabajo tiene un costo simbólico de 100 pesos mexicanos (aproximadamente 6 dólares). El pago podrá realizarse en la misma plataforma de inscripción a través de diversas vías.
10. Para que el comité de selección y el jurado puedan revisar los cómics que se postulen, éstos deberán poder consultarse digitalmente, ya sea en una plataforma en línea, o bien adjuntándolos en el formulario de inscripción como un documento PDF (con un peso máximo de 25 Megas).
11. Deberán acreditar la publicación con una captura de pantalla de la obra en alguna plataforma de distribución -amazon, kichink o similares- o bien con una fotografía del tiraje de la obra.
12. Además, cada postulante deberá enviar, a través del mismo formulario, una imagen de la portada que será usada para anunciarlo en caso de quedar seleccionado.*

* La imagen sólo se usará en las redes sociales de Pixelatl, en el catálogo del Festival y en los portales web del Festival y Pixelatl, y únicamente para el fin descrito: el anuncio del trabajo como parte de la selección oficial. El archivo deberá estar en formato PDF, png, tiff o jpg, y no podrá exceder los 3MB de tamaño.

13. La fecha límite para postular un trabajo será el 21 de septiembre de 2026 a las 23:59 hrs., hora de México (GTM -6).

III. Selección oficial

14. Un comité integrado por miembros del equipo de Pixelatl elegirá los cómics finalistas. El 7 de octubre de 2026 serán notificados por correo electrónico los autores.
15. Los trabajos seleccionados integrarán la Selección Oficial Cómic del Año, y tendrán una presentación pública como parte de las actividades del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómic 2026, que se realizará del 6 al 14 de noviembre.

IV. Acreditaciones y apoyos

16. Todos los trabajos que hayan quedado debidamente inscritos recibirán un Pase Creador 1 día (con valor de \$ 1,800 pesos) para acudir al Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómic, que se realizará del 6 al 14 de noviembre de 2026.

- El pase otorgado es para el autor del cómic. En caso de que el trabajo haya sido realizado en coautoría, los postulantes deberán elegir al representante que acudirá al festival. La fecha límite para solicitar esta acreditación es el 23 de octubre de 2026. Si el participante no lo solicita antes de esa fecha, el beneficio se perderá.
- Este pase da acceso por un día al foro principal, incluyendo las Keynotes, así como a todas las proyecciones, los contenidos de la Feria Creativa (showroom de videojuegos, experiencias VR, conferencias en foro campus, demostraciones tecnológicas, callejón del artista, sesiones de dibujo y a la fiesta de clausura). Además, permite participar en las actividades de reclutamiento y mentorías.
- Pixelatl se reserva el derecho de no otorgar este beneficio en caso de que el trabajo inscrito no cumpla con los estándares mínimos de calidad, o si no cumple con los criterios establecidos en esta convocatoria.

17. Los trabajos que conformen la Selección Oficial recibirán un Pase SecuenciArte para participar en el Festival Pixelatl 2026.

- Este pase da acceso a todos los beneficios del pase Creador por todo el festival, así como la participación en una comida y una fiesta de industria con los invitados al festival.
- Este beneficio sustituye al descrito en el punto 16 de estas bases, y no es acumulable ni transferible: Si un mismo participante inscribe varios proyectos en este u otros concursos de Pixelatl, sólo recibirá un pase (el que más le convenga). En el mismo sentido, no podrá disponer el pase obtenido para dárselo a otra persona.

18. Los representantes de los cómics seleccionados que acudan al festival podrán participar además en las siguientes actividades:

- Meet-Up exclusivo para seleccionados con la participación de los invitados al festival.
- Panel de presentación de los cómics seleccionados por una personalidad de la comunidad, con sesión de Q&A con los autores
- Los seleccionados recibirán también un espacio en Amoxtin: El callejón del Cómic del Festival para poder promover y vender su cómic entre todos los asistentes.

19. Estos beneficios no son acumulables ni transferibles: Si un mismo participante inscribe más de un trabajo, o participa en otros concursos de Pixelatl, sólo recibirá un pase (el que más le convenga). En el mismo sentido, no podrá disponer el pase obtenido para dárselo a otra persona.

V. Premiación

20. El ganador será anunciado el 14 de noviembre en la ceremonia de premiación del Festival. Ese mismo día se dará a conocer el jurado que eligió al ganador.

21. El cómic ganador recibirá la estatuilla conmemorativa del “Chinelo 2026”, además de una acreditación “Mercado” para el Mercado y Festival de Animación, Cómics y Videojuegos Pixelatl 2027 (con valor de USD\$ 950), para poder participar de todas las actividades del festival, incluyendo los encuentros de negocios y las actividades de vinculación, comidas y fiestas con los invitados que otorga dicho pase.

22. La decisión del jurado será inapelable. Cualquier situación no prevista en las presentes bases, será resuelta por Pixelatl y comunicada a través del portal Pixelatl.com

CONSIDERACIONES ADICIONALES

23. En caso de no contar con un número mínimo de trabajos con la calidad suficiente, el concurso podrá declararse desierto.

24. El fin de este concurso es sólo acreditar un reconocimiento a los mejores trabajos del año, así como promover a sus creadores entre la comunidad creativa latinoamericana. La participación en este concurso no implica en ningún sentido la cesión de derecho alguno.

25. Al postular un trabajo en esta convocatoria, cada participante garantiza que su proyecto es original, que no contiene material que pueda difamar, violar o infringir derechos de terceras partes, incluyendo derechos de autor, marcas, derechos de privacidad o publicidad, y que no viola ninguna ley aplicable. Los participantes aceptan, consienten y están explícitamente de acuerdo en que Pixelatl publicará el nombre de la obra si es seleccionada, así como el nombre del autor o autores registrados en los formularios y la imagen ilustrativa de la obra descrita en el punto 12, a través sus medios de difusión incluidas sus redes sociales, y únicamente con fines de divulgación, sin verse obligado a presentar el nombre y apellido de otros posibles participantes en la creación de la obra.

26. La participación implica la completa aceptación de las bases y Pixelatl se deslinda de cualquier disputa legal que pudiera surgir por terceros, haciendo a los participantes responsables de cualquier procedimiento legal y/o consecuencias derivadas de ellos.

27. Cualquier situación no prevista, será resuelta por Pixelatl y será notificada a través de las redes sociales y los portales Pixelatl.com y elfestival.mx. Dudas y aclaraciones, deberán ser remitidas a info@pixelatl.com



Sobre la Tradición del Chinelo

Según el origen legendario, los chinelos surgieron como una burla de los indios de Tlayacapan a los españoles en tiempos coloniales en el marco de los días del Carnaval y la Cuaresma. Los indios se disfrazaban con ropas viejas y se cubrían el rostro con paliacates, simulando las barbas españolas, y brincaban y bailaban en las calles por las que desfilaban en cuadrilla, en una especie de remedo a los modos de andar y bailar de los conquistadores. La práctica evolucionó con el tiempo, agregando las máscaras barbudas y trajes cada vez más brillantes.

Actualmente el llamado Baile del Chinelo es una de las tradiciones características de los pueblos de Morelos, donde los participantes se visten con trajes llamativos de colores y con sus características máscaras, brincando y moviendo la cadera en las fiestas más importantes de la región.

A partir de 2020, el Chinelo es también un premio otorgado por Pixelatl a la excelencia en animación, cómic y videojuegos.