

 Pixelatl

SECUENCI
ARTE 26



¡Publica tu cómic!

SecuenciArte 2026

SecuenciArte no sólo es un concurso de Cómics para autores mexicanos: es una estrategia de vinculación y promoción que incluye esquemas de articulación con la comunidad, reuniones con artistas consolidados, pitch de los proyectos finalistas, una participación especial en el mercado del festival Pixelatl, entre otros beneficios.

- Pueden participar novelas gráficas o compendios de tiras cómicas
- Los finalistas acuden a la Cumbre Secuenciarte con actividades exclusivas y encuentros con los invitados internacionales durante el festival Pixelatl
- Los cómics ganadores serán publicados en 2027 y recibirán un pase Creador y un espacio en Amoxtin para presentarlo en el festival de ese año.

Fechas Clave:

Cierre de convocatoria: 11 de septiembre

Seleccionados: 28 de septiembre

Pitch SecuenciArte: 13 de noviembre

Anuncio de ganadores: 14 de noviembre

Bases de Participación

I. De los proyectos participantes

1. Podrán inscribirse al concurso obras de autores mexicanos, ilustradores, narradores y creativos, así como de creadores extranjeros que residan en México.
2. Las obras a concurso deberán ajustarse a lo que comúnmente se entiende por historieta o cómic, esto es: una serie de ilustraciones o dibujos en viñetas ordenadas secuencialmente de manera que constituyan anécdotas breves (tiras cómicas) o bien un relato más extenso. La obra inscrita puede comprender uno o varios relatos, así como un compendio de tiras cómicas.
3. Las obras deberán ser adecuadas para adaptarse a un formato de 14 por 14 cm, y su extensión total deberá ser de 30, 42, 66 o 90 páginas de esa medida. En el caso de historias que sean más extensas, los participantes podrán dividirla y presentar la primera parte al concurso, siempre que se adecúe a la extensión descrita.
4. El estilo visual de la obra es totalmente libre: las ilustraciones podrán ser presentadas a color o en blanco y negro, y podrán ser diseñadas a mano o por computadora. Sin embargo, es importante considerar que el arte de las piezas es uno de los criterios de decisión para elegir a los ganadores.
5. La temática también es libre, y las obras podrán ser dirigidas a cualquier segmento de edad.
6. Las obras deberán ser originales y los derechos de explotación deberán estar en manos de sus autores: no se admitirán proyectos que previamente hayan sido cedidos a alguna empresa, editorial o distribuidora de ningún tipo, ni que simultáneamente estén concursando en otro certamen, o se encuentren en espera de fallo en alguna editorial.

Nota: Sí se admiten obras que hayan sido publicadas en la web o que hayan tenido alguna autopublicación impresa, siempre y cuando los autores detenten todos los derechos patrimoniales sobre el cómic.

En el caso de que la obra, o parte de ella, haya sido publicada previamente en una versión digital, la versión presentada al concurso deberá haber sido adaptada a las medidas descritas en el punto 3 de esta convocatoria.

7. La autoría del cómic (concepto, historia, arte y estilo) debe ser íntegramente de los creadores; el uso de Inteligencia Artificial se permite sólo como apoyo en procesos secundarios y debe declararse obligatoriamente en el formulario. Cualquier uso no declarado o si a juicio del comité seleccionador un cómic postulado no puede considerarse autoría de quien la postula, el cómic quedará descalificado sin derecho a reembolso (revisa los detalles técnicos en el apartado de Consideraciones Generales al final de esta convocatoria).
8. No se admitirán obras que hayan sido finalistas en ediciones anteriores del concurso.

II. Mecanismo de inscripción

9. La inscripción al concurso tiene una cuota simbólica de \$600 pesos mexicanos (aproximadamente \$ 35 dólares norteamericanos), que podrán cubrirse en el mismo formulario a través de la plataforma digital de pagos Paypal, o a través de transferencia electrónica o depósito en efectivo.
 - En el caso de transferencia o depósito en efectivo, el pago deberá realizarse previamente para poder remitir el ticket o comprobante del depósito o transferencia a través del mismo formulario de inscripción.
 - Los datos para este tipo de operación son los siguientes: A nombre de: Artic Cord S de RL de CV. | Banco: Banbajío | Cuenta: 0400452880201 | CLABE: 030320900035635753.

IMPORTANTE: El pago de inscripción no admite devoluciones por ningún motivo, aun cuando no se complete la inscripción o la obra quede descalificada por no cumplir las presentes bases.

10. Para completar la inscripción de la obra, el participante deberá remitir el cómic a inscribir a través del mismo formulario. El cómic deberá estar digitalizado en formato PDF, adaptado y formado en las medidas descritas anteriormente (14 por 14 cm).

- Si el archivo pesa menos de 20 megas, deberá cargarlo en el lugar que se indica en el formulario.
- En caso de que el archivo pese más de 20 megas, el participante deberá indicar una liga de descarga para su cómic. Se recomienda utilizar un servicio que no limite la vigencia del archivo (por ejemplo, Onedrive, Dropbox o alguno similar). En este caso, la liga de descarga y el archivo respectivo deberán estar vigentes al menos hasta la fecha de anuncio de los finalistas. En caso contrario, o si está protegido por contraseña, no podrá considerarse a concurso.

11. Finalmente, el participante remitirá, también a través del formulario en el campo que corresponde, una imagen de 14 por 14 cm. con la ilustración que propone como portada.

- El archivo deberá estar en formato PDF, png, tif o jpg, y no podrá exceder los 3MB de tamaño.
- Los autores entienden y aceptan que Pixelatl podrá usar dicha imagen para promocionar la obra si resulta finalista o ganadora, única y exclusivamente en las redes sociales, los portales de Pixelatl o el catálogo del Festival.

12. Cada participante podrá inscribir hasta cuatro obras a concurso, siempre que cumplan con los requisitos que se detallan en las presentes bases y cubra el costo respectivo por cada obra que inscriba.

- Cada obra deberá ser remitida a través de un formulario independiente.
- Si una obra tiene más de un autor, deberá indicarse en el formulario de inscripción al concurso, especificando qué aspecto de la obra desarrolló cada uno de los participantes.

13. La fecha límite de inscripción para participar, es el viernes 11 de septiembre de 2026 a las 23:59 horas. Cualquier envío posterior no será considerado para participar.

III. Selección de finalistas y Pitch SecuenciArte

14. El Concurso de Cómic SecuenciArte se desarrolla en el marco del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómic que en 2026 se realizará del 7 al 14 de noviembre. Todos los cómics correctamente inscritos recibirán un Pase Creador 1 día para acceder a las actividades del Festival que corresponden a dicho pase.

- Esta acreditación debe solicitarse entre el 17 de agosto y el 19 octubre de 2026. Si el participante no lo solicita en estas fechas, el beneficio se perderá.
- En el caso de que el cómic haya sido realizado en coautoría, los creadores deberán elegir al representante que acudirá al Festival, siempre y cuando su nombre haya quedado asentado en el formulario de inscripción.
- El asistente podrá canjear su Pase Creador 1 día por un Pase superior cubriendo la diferencia de costos a través del portal del Festival.
- Este beneficio no es acumulable ni transferible: Si un mismo participante inscribe más de un proyecto en este u otros concursos de Pixelatl, sólo recibirá un pase (el que más le convenga). En el mismo sentido, no podrá disponer del pase obtenido para dárselo a otra persona.
- Pixelatl se reserva el derecho de no otorgar este beneficio a los proyectos que no cubran con los requisitos descritos en las presentes bases, o que no cuenten con la calidad mínima respecto al estándar del resto de los proyectos presentados.

15. A más tardar el viernes 28 de septiembre, a través de las redes sociales y la página de Internet de Pixelatl, serán dados a conocer los nombres de los finalistas del concurso.

- Habrá un mínimo de 8 trabajos seleccionados, pero este número puede aumentar a criterio del jurado.

16. Para aspirar a los primeros premios, los autores de los cómics finalistas deberán participar en el Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómics, a realizarse del 7 al 14 de noviembre, toda vez que durante el festival se realizará el Pitch SecuenciArte con el jurado que decidirá los cómics ganadores. Para poder asistir al festival, los seleccionados recibirán un Pase SecuenciArte.

- El Mercado del Festival 2026 estará dividido en tres segmentos: Ideatoon, SecuenciArte y VMX. El pase SecuenciArte que aquí se describe, es equivalente al pase

Creador, que da acceso a todas las actividades de los programas de Proyecciones, la Feria, y el Foro durante todo el Festival, y además a las actividades del Mercado que corresponden al día 13 de noviembre.

- Además, el pase SecuenciArte da acceso al Pitch SecuenciArte, y la posibilidad de acceder al Market lounge el día 13 de septiembre. También incluye el acceso a la comida y la fiesta con los invitados y delegados del festival durante ese día.
- Si un proyecto fue desarrollado por más de un autor, los creadores deberán elegir al representante que usará el pase SecuenciArte. El resto de los autores podrán adquirir un pase SecuenciArte para asistir al Festival cubriendo el costo respectivo, siempre y cuando sus nombres hayan quedado registrados en el formulario de registro al momento de inscribir el cómic. Este pase adicional no otorga el derecho de presentar en el Pitch SecuenciArte un proyecto distinto al seleccionado como finalista.
- El ingreso a estas actividades no tendrá costo para un representante de cada proyecto seleccionado, pero Pixelatl no puede hacerse responsable de los gastos de traslados ni alojamiento, o algún otro derivado de la estadía en Guadalajara durante el festival.
- Si algún finalista de SecuenciArte desea presentar un cómic o proyecto no seleccionado, así como su portafolio, tendrá la libertad de buscar reuniones o citas adicionales con los ejecutivos y artistas participantes del festival, y apoyarse en el servicio de Match Making. Sin embargo, Pixelatl no puede garantizar alguna reunión con algún invitado o delegado en particular.
- Si un finalista de SecuenciArte desea participar en las actividades del Mercado el resto de los días del Festival (incluyendo las comidas y fiestas con los invitados el resto de los días, así como de las mecánicas de vinculación), podrá hacerlo cubriendo el costo adicional. Sin embargo, debido al espacio limitado del mercado, deberá solicitar el espacio y hacer el pago respectivo antes de que se agote el cupo.

17. La participación en el Festival Pixelatl es indispensable para seleccionar al ganador de entre los proyectos finalistas, pues en las presentaciones durante el Pitch SecuenciArte, se calificarán y elegirán a los proyectos ganadores.

- Las presentaciones serán individuales, es decir: cada finalista tomará un turno para pasar a presentar su trabajo. Es importante considerar que, dependiendo del

jurado, las presentaciones pueden ser en inglés. En tal caso el festival provee el apoyo de un traductor en caso de que el seleccionado lo requiera.

- Los finalistas deberán llevar el cómic impreso o en un dispositivo móvil para poder mostrarlo al jurado. Contarán con diez minutos para poder enseñarlo y relatar la historia a grandes rasgos.
 - La fecha y hora de las presentaciones se anunciará de manera oportuna.
 - El orden de los finalistas se definirá aleatoriamente ese mismo día, por lo que los concursantes deberán contemplar al menos dos horas para la actividad.
 - Si alguno de los ocho finalistas no pudiera asistir, quedará automáticamente descalificado del concurso.
 - En el caso de que el cómic finalista haya sido creado en coautoría, podrá acudir más de un representante a la presentación del cómic ante el jurado (pitch), siempre y cuando su nombre haya sido registrado en el formulario y haya adquirido un pase para poder ingresar al Festival.
18. Los trabajos ganadores se anunciarán el 14 de noviembre de 2026, en la ceremonia de premiación del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómic. El jurado seleccionará un trabajo ganador del concurso, y dos menciones especiales.
19. El jurado será integrado por personalidades internacionales del mundo del cómic, y se darán a conocer públicamente la misma fecha que se anuncie a los ganadores. La decisión del jurado será inapelable.

IV. Premios

20. Tanto el trabajo ganador como las menciones especiales recibirán como premio la publicación del cómic durante 2027.
- El tiraje impreso será de mil ejemplares por cada trabajo, de los cuales cada autor recibirá el 80% (800 ejemplares) para que pueda comercializarlo por su parte, o distribuirlo de la manera que mejor considere.
 - Con la finalidad de promover a los autores ganadores y al concurso para futuras ediciones, fomentar el espíritu de corresponsabilidad en la industria, así como capitalizar las siguientes ediciones del concurso, Pixelatl podrá vender o distribuir entre sus aliados los ejemplares del

resto del tiraje (200 ejemplares por cada obra), siempre de acuerdo con el autor respecto a los precios y para no entorpecer sus propias ventas en otros eventos.

- La totalidad de los derechos de explotación comercial de la obra continuarán en todo momento en poder del autor. Pixelatl sólo tiene derecho a distribuir y/o vender los 200 ejemplares descritos en el punto anterior. En ningún caso Pixelatl podrá hacer una re-edición o publicar un mayor número de ejemplares sin haberlo acordado previamente con el autor en un contrato formal que garantice los derechos de todos los involucrados.
- Por otra parte, como una manera adicional para apoyar al autor a promover su obra y lograr una conversión económica de los 800 ejemplares que le corresponden como parte del premio, Pixelatl podrá en el futuro ofrecer algún mecanismo de promoción y venta en línea a través de los portales y redes de Pixelatl. De estar interesado el autor en usar dicho mecanismo, se negociará la manera de cubrir los costos que pudieran generarse.
- Si Pixelatl recibiera una oferta adicional de distribución de alguna de las obras, o construyera un mecanismo propio para ello (sea impreso o digital, individual o como parte de una edición colectiva, etc.), se pondrá en contacto con el autor para negociar las regalías de alguna posible nueva edición. El autor siempre tendrá la libertad de negarse.
- Al tener el autor la titularidad de los derechos de explotación de su obra, tiene total libertad de hacer por su cuenta nuevas ediciones en cualquier formato, sin necesidad de contactar a Pixelatl o pedir permiso para ello. Sin embargo, si decidiera mantener en una posible nueva edición las marcas SecuenciArte o Pixelatl, así como los elementos gráficos asociados, deberá contactar a Pixelatl para pedir los permisos respectivos que garanticen el buen uso de dichas marcas y la calidad de la edición.

21. El trabajo ganador y las menciones especiales recibirán además un Pase Creador para acudir a la edición 2027 del Festival Pixelatl, así como un espacio en Amoxitin, el Callejón del Cómic de la feria de ese año, para que puedan vender su trabajo.
 - Este beneficio es destinado para el autor de la obra, y no será transferible a otra persona ni acumulable con otras promociones para la edición 2027 del Festival.
 - El beneficio incluye únicamente el Pase Creador descrito y el espacio en el Callejón del Cómic 2027. Pixelatl no se

hace responsable de los gastos adicionales de traslados al festival, o derivados de la estadía en la ciudad sede.

- Además, durante el festival se realizará una mesa con los autores ganadores para la presentación oficial de sus cómics.
22. Una vez publicados los trabajos ganadores durante 2027, para promover a los autores se buscará realizar al menos una presentación, y se gestionarán espacios para su venta en eventos y convenciones de libros y cómics a lo largo de México.

V. Consideraciones Adicionales

23. Todo el desarrollo del concurso se manejará confidencialmente, pero es responsabilidad de los autores el registro de su obra en el Instituto Nacional del Derecho de Autor antes de remitirlos. Los datos y requisitos para obtener el registro pueden encontrarse en línea en www.indautor.gob.mx
24. El concurso de cómic SecuenciArte está pensado para promover a los creadores mexicanos. En ese sentido, al finalizar el concurso será publicado en los portales de Pixelatl una ficha técnica de las obras ganadores, conteniendo el nombre del autor, el título de la obra, y los datos sobre su extensión y técnica, y hasta 4 páginas interiores con la finalidad de constituir un catálogo de proyectos que puedan consultar posibles compradores o editoriales interesadas.
 - De igual manera, esas cuatro páginas serán integradas junto con la portada y una nota biográfica del autor, en el catálogo de ganadores SecuenciArte, que estará disponible en PDF como otra forma de promover las obras.
 - Los datos personales de contacto (dirección, correo electrónico, teléfono, etc.) no serán publicados ni en el catálogo en línea ni en su versión PDF.
 - En caso de que algún interesado desee contactar a alguno de los autores, Pixelatl pedirá permiso al autor antes de compartir el correo electrónico con el solicitante.
25. Cualquier situación no prevista será resuelta por los organizadores del concurso.
26. La participación en el concurso presupone la aceptación íntegra de las bases, así como de todo lo expuesto

en esta convocatoria. El incumplimiento de cualquiera de los puntos determinará la descalificación inmediata del concursante.

Cualquier duda o información adicional, remitirla a info@pixelatl.com

Sobre el uso de Inteligencia Artificial en las convocatorias de Pixelatl

En Pixelatl buscamos promover el talento de los creadores en Latinoamérica, el desarrollo de las capacidades creativas de los miembros de nuestra comunidad y la colaboración como la manera en que mejoramos nuestros trabajos y potenciamos nuestras capacidades. En la medida de que el uso de la inteligencia artificial en los procesos creativos puede inhibir el desarrollo de capacidades o talento de los creadores y desincentiva la colaboración, consideramos que su uso debe ser limitado en nuestras convocatorias y transparentado por los postulantes.

Ha sido vertiginoso el avance de motores (y ahora de agentes) de Inteligencia Artificial. Al igual que sucedió con otras tecnologías que irrumpieron en el pasado, está revolucionando no sólo los ámbitos creativos sino todos los aspectos de la industria.

Como comunidad, tenemos dudas éticas respecto a la manera como se desarrollaron los motores de IA generativa, sus costos medioambientales y el modo como se empiezan a usar en algunos sectores, pero también entendemos que son una herramienta poderosa que puede ayudar en la democratización de la creación y desarrollo de nuevos contenidos, cerrando brechas sociales y abaratando costos.

Por todo lo anterior es por lo que en nuestras convocatorias no prohibimos su uso como una herramienta en el desarrollo de los proyectos, siempre y cuando se utilice en procesos secundarios o ajustes tales como:

- Investigación de tendencias de mercado y géneros
- Búsqueda de referencias culturales, narrativas o estéticas
- Exploración conceptual o lluvias de ideas
- Indagación de paletas de color o referencias de estilo
- Conversión de archivos
- Formateo de textos
- Mejoras de redacción, corrección ortográfica o revisión de estilo
- Traducciones a otros idiomas
- Refinamiento general

En caso de usar inteligencia artificial en estos o algún otro proceso no listado, deberás transparentarlo en los campos respectivos en los formularios de inscripción.

Los aspectos principales del proyecto como la idea central (concepto), la narrativa, los personajes y el universo, así como las propuestas visuales deben ser de tu autoría o del equipo que está postulando el proyecto. En caso de dudas o disputas, el comité seleccionador podrá requerir comprobantes del desarrollo como borradores, muros conceptuales o bocetos para validar la autoría de estos aspectos.

En caso de que se detecte uso de inteligencia artificial no declarada en el formulario de inscripción, o en caso de que, a juicio de los distintos comités que seleccionan en cada convocatoria o de miembros del equipo de Pixelatl, una obra no pueda considerarse como autoría de quienes la inscriben por el uso de inteligencia artificial, la postulación será descalificada sin derecho a reembolso.



Con el apoyo de:

