

ProChile en La Araucanía destaca participación de empresas locales en ferias internacionales

INNOVACIÓN. Productora de animación digital “Pudoctopus” mostró sus trabajos en Pixelatl, en Guadalajara, México, mientras que empresa de videojuegos “Playmestudio” expuso en la Gamescom, en Colonia, Alemania, su proyecto “The Signifier”.

El Austral
 cronica@australtemuco.cl

Apas agigantados avanza la internacionalización de las economías creativas en La Araucanía, con participación de empresas locales en ferias internacionales de primer nivel, según resaltó la directora regional de ProChile, Claudia Rojas Sanhueza.

Se trata de las empresas “Pudoctopus” de animación digital, que participó durante agosto en Pixelatl 2023 en Guadalajara, México, que es el festival más importante de animación digital, cómics y videojuegos de Latinoamérica; mientras que la empresa de videojuegos “Playmestudio” estuvo en septiembre en la Gamescom en Colonia, Alemania, considerada la principal feria del sector en Europa.

“Aquí nos encontramos con dos empresas cuyos socios principales viven y trabajan desde la Región de La Araucanía, en colaboración con creativos de varias regiones de Chile y del extranjero. De este modo queda demostrado que cuando se trata de ofrecer talento y creatividad no existen barreras geográficas”, expresó Claudia Rojas.

Es importante destacar, además, que en el periodo 2020 - 2023 se registran exportaciones desde nuestra Región por US\$ 2,5 millones y los principales mercados son EE. UU.,

“La recepción fue muy buena y se trata de una instancia que nos permite mostrar lo que estamos realizando y analizar las posibilidades de distribución a nivel internacional”.

Simón Barrionuevo,
 CEO de Pudoctopus

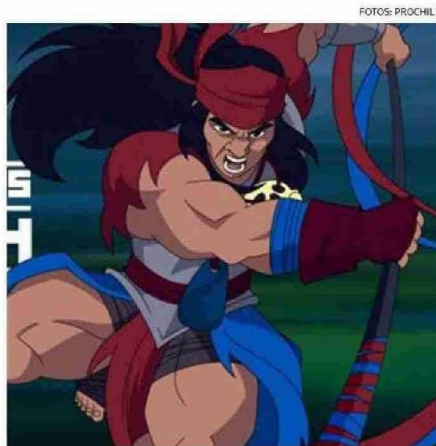
México, Canadá, Francia, Reino Unido, Perú, Ecuador y Brasil.

ProChile, como servicio público encargado de la promoción de exportaciones, también apoya la comercialización de servicios del sector de economías creativas en los mercados internacionales.

APOYO DE PROCHILE

Simón Barrionuevo, CEO de Pudoctopus, explicó que la participación en Pixelatl 2023 con apoyo de ProChile fue muy positiva, porque les permitió mostrar a empresas grandes, como Disney, Warner y Sony, cuatro producciones que tienen actualmente en desarrollo, como series de animación para distintos públicos. “La recepción fue muy buena y se trata de una instancia que nos permite mostrar lo que estamos realizando y analizar las posibilidades de distribución a nivel internacional”, dijo.

Actualmente en Pudoctopus



FOTOS: PROCHILE

PROCHILE TAMBIÉN APOYA LA COMERCIALIZACIÓN DE SERVICIOS DEL SECTOR DE ECONOMÍAS CREATIVAS.



SIMÓN BARRIONUEVO JUNTO A CLAUDIA ROJAS, DIRECTORA REGIONAL DE PROCHILE EN LA ARAUCANÍA.

trabajan cerca de 90 personas, en su mayoría artistas gráficos de animación digital, que están desarrollando cerca de una docena de proyectos en paralelo. Ya han participado en proyectos para

Netflix, como la serie “Love, Dead & Robots”.

DESDE PUCÓN

David Fenner, director creativo de Playmestudio, un estudio independiente que fun-



DESTACAN LAS EMPRESAS DE ANIMACIÓN DIGITAL.

ciona desde Pucón, explicó que esta es la tercera vez que participan junto a ProChile en la Gamescom, uno de los eventos de videojuegos más importantes a nivel global y donde cada año han llegado con una mayor oferta. En esta feria mostraron su videojuego “The Signifier”, que se caracteriza por su contenido dirigido a jugadores jóvenes-adultos (mayores de 16 años) y de una temática de ciencia ficción, con un cuidado diseño y fotografía. Lanzado en 2020 está disponible para PC y MAC, registrando cerca de 45 mil jugadores en todo el mundo. “Ya está casi listo para ser lanzado en consola (Playstation y Xbox), por lo que esperamos que en un corto plazo se concrete esa salida al mercado”, explicó Fenner.

Aunque se trata de una empresa todavía de tamaño pequeño, en que trabajan en forma permanente ocho per-

Economías creativas

● “El sector tecno-creativo destaca como uno de los más potentes para la internacionalización y que actúa como punta de flecha de las economías creativas de La Araucanía. Lo anterior se suma al trabajo que se ha realizado desde el 2019 para levantar el sector en conjunto a la Mesa Araucanía de Economía Creativa (MAEC), la cual ha estado trabajando en un programa de levantamiento y desarrollo de oferta exportable que permita visibilizar a La Araucanía en los mercados internacionales más allá de las exportaciones tradicionales”, agregó Nancy Sepúlveda, ejecutiva regional de ProChile.

sonas, Playmestudio tiene varios otros proyectos de videojuegos en desarrollo. ☞