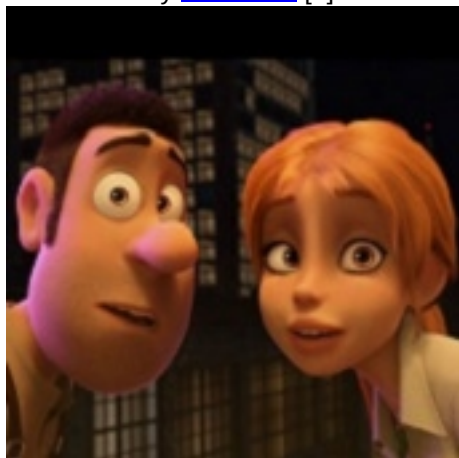


Un sector cada vegada més animat

Published by [Interacció](#) [1] on 26/09/2018 - 10:24 | Last modification: 05/02/2026 - 15:20



Quina és l'última pel·lícula d'animació que heu vist? El sector audiovisual és molt ampli i sovint oblidem l'impacte que hi té l'animació. Ja sigui a través de pel·lícules, sèries de televisió o animacions de vídeos per nous formats digitals, la indústria de l'animació es troba en constant creixement.

La [Federación de animación Dibooos](#) [2], de la qual formen part la catalana [ANIMATS](#) [3] i l'espanyola [AEPA](#) [4], ens presenta el seu [llibre blanc de 2017](#) [5] on es detallen les dades anuals del sector, a més de fer balanç i aproximar-se a les possibilitats de futur del mateix sector de cara als propers anys.

QUOTES DE PRODUCCIÓ

A l'Estat espanyol el **15,23% de les entrades de cinema** es destinen a **pel·lícules d'animació**. Malgrat que gran part de les projeccions són majoritàriament de produccions estrangeres, el 2016 només va representar el 19,2% del total, i mai va superar el 25% en els darrers 6 anys. Alguns èxits com "[Tadeo Jones 2: El secret del Rei Mides](#) [6]" i "[Deep](#) [7]" van representar el **20% del total de la taquilla** d'estrenes d'animació el 2017, el que va suposar el 22% del total de taquilla del cinema espanyol per a aquest any.

Pel que fa a la sèries d'animació, malgrat l'existència de canals dedicats exclusivament a programació infantil i d'animació, **Internet ja ha superat la televisió com a font d'entreteniment** per als infants. A l'Estat, **dos de cada tres infants menors de cinc anys fa ús de tablets** per accedir a continguts.

Distribución de empresas por CC.AA.



Fuente: encuesta DIBOOS

SUPORT A LA PRODUCCIÓ I COPRODUCCIÓ A ESPANYA

A Catalunya, el [Canal Super3](#) [8], el canal infantil de la [CCMA](#) [9], destaca en ser **l'únic que inverteix amb constància i regularitat en sèries d'animació** des de fa més de dues dècades. D'altra banda, [Clan](#) [10], el canal temàtic infantil de [RTVE](#) [11], es configura com el principal canal que aposta per continguts fets a casa, amb **més de 30 sèries d'animació espanyoles** que han sigut co-produïdes els darrers 5 anys.

La inversió en una producció espanyola d'animació, dona lloc a una deducció del 25% sobre el primer milió de la base de la deducció i 20% sobre l'excés a partir del primer milió (Canàries: 45% sobre el primer milió i 40% sobre l'excés. Navarra: 35%). En canvi, l'execució de la producció d'una obra estrangera en territori espanyol té dret a una deducció del 20% sobre les despeses realitzades (Canàries: 40%. Navarra: 35%). De la vintena de convenis de coproducció internacional, només tres (Xina, Índia i Israel) recullen alguna de les especialitats que presenta el procés de producció d'una obra d'animació en relació a l'execució de treballs com storyboard, maquetació o animació principal.



[Tin & Tan](#) [12] és una sèrie coproduïda per la [CCMA](#) [9]

INDICADORS DE PRODUCCIÓ: QUOTA DE PRODUCCIONS ESPANYOLES A LES PANTALLES

L'Estat espanyol és el **5è productor mundial i 2n europeu de llargmetratges d'animació**, amb 28 produccions en el període 2010-2014. I segueix a l'alça, ja que **els propers 4 anys** es preveu engegar més de **90 llargmetratges, més de 140 sèries i al voltant de 400 curtmetratges**.

Pel que fa al pressupost mitjà d'un **llargmetratge s'estima que costa al voltant dels 12 milions d'euros**; per a una **sèrie de l'equivalent a 13 hores, surt a 3 milions d'euros**; i per a un **curtmetratge** inferior a 10 minuts, al voltant dels **60 mil euros**.

PRINCIPALS INDICADORS ECONÒMICS

La indústria espanyola de l'animació i dels efectes visuals va facturar 654 milions d'euros i va emprar de forma directa a **7.450 professionals durant el 2017**. Malgrat que l'indústria només representa el 4% del nombre de empreses del sector audiovisual, **genera el 20% de l'ocupació i el 9% de la facturació total del sector**.

És un sector prou jove, on la meitat d'empreses no existien fa 10 anys, a més de ser atomitzat, ja que està compost principalment per Pimes amb capital intern. El 65% de les empreses del sector factura menys de 500 mil euros. Es preveu que el **2020** la indústria espanyola superi els **mil milions d'euros de facturació**, amb una taxa mitjana anual de creixement del 24%. A l'hora que hi hagi un creixement de l'ocupació de l'11,17% anual fins al 2020 arribant als 10.000 llocs de treball directes i uns 40.000 professionals en total.

ACTIVITAT DE LES EMPRESES

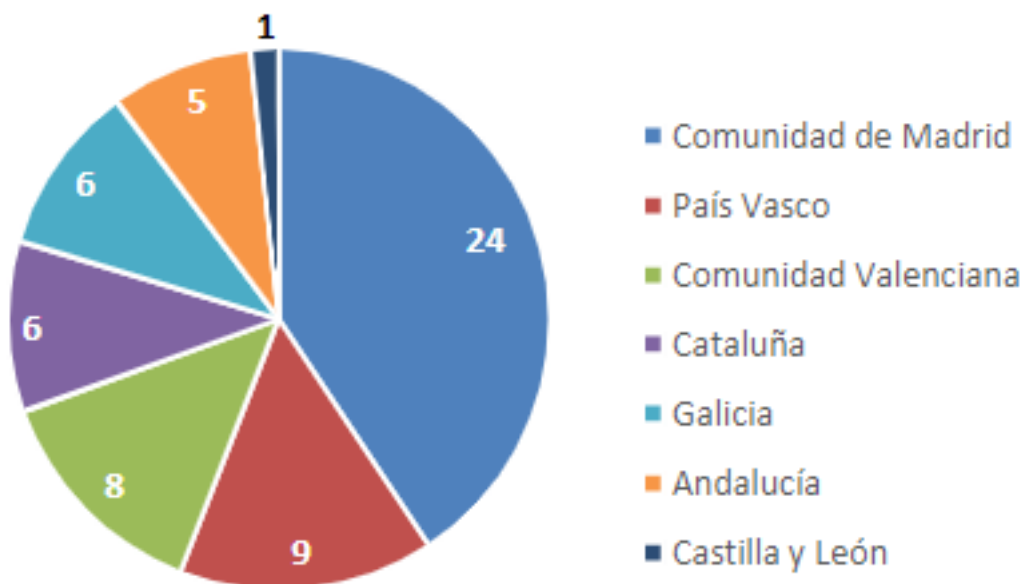
El 90% de les empreses es dedica a la **producció de continguts**, tant per a televisió, com per a cinema. D'aquestes, la meitat de les empreses es dedica a la producció de continguts d'animació per mobile i nous canals digitals. El 72% de les empreses genera IP pròpia i el 42% marques industrials.

El 60% de les empreses exporta les seves produccions: el 45% ho fa als mercats europeus, el 23% a Amèrica del Nord i només el 10% a l'Orient Mitjà i Àfrica. El mercat que més pes representa a la facturació de la indústria és el nord-americà, amb un 52% dels ingressos totals. Mercats com l'asiàtic representen importants reptes i oportunitats, degut a les dificultats d'introducció i al mateix temps, al seu potencial immens pel que fa al seu públic.

El 47% de les empreses porta a terme recerca, desenvolupament i innovació tecnològica. De mitjana, les empreses reinverteixen el 11% de la seva facturació en aquestes activitats. L'animació és un sector altament transversal, les produccions transcendeixen el seu format i generen impactes a d'altres sectors com: publicitat, videojocs, educació, llibres, contes interactius, apps, joguines, tèxtils, etc.

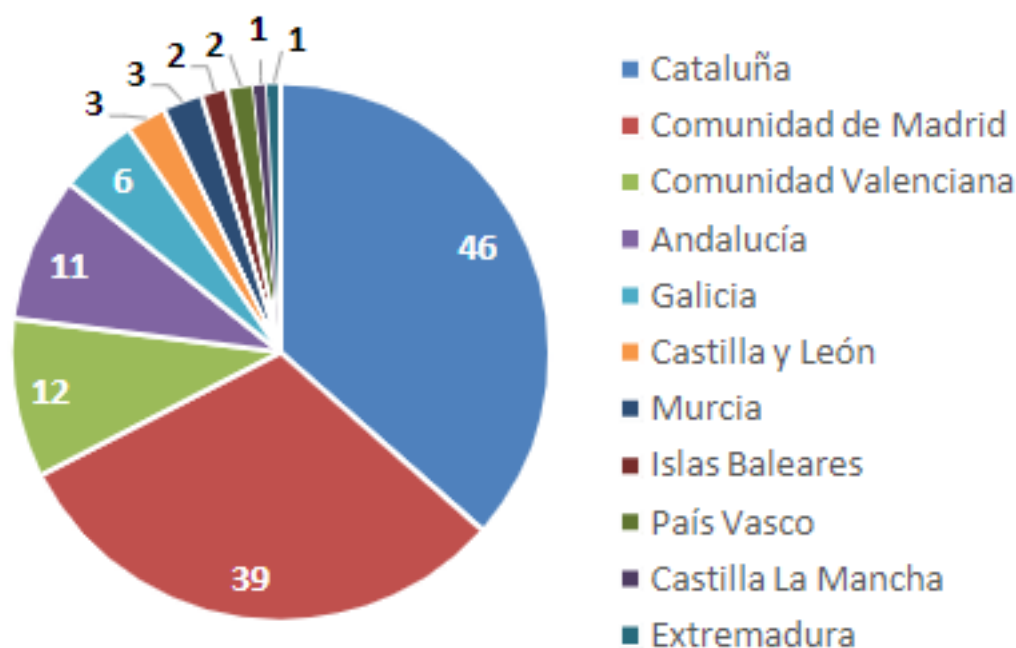
El 26% de les empreses està duent a terme desenvolupaments per realitat virtual o realitat augmentada, i el 63% vol fer-ho en un futur proper. I en relació a la tecnologia digital, el 73% de les empreses té intenció de treballar en series exclusives per a proveïdors de TV de pagament i over the top (com Movistar +, Netflix, Hulu, HBO, Amazon). Ja el 9% de les empreses està treballant actualment en aquest tipus de produccions.

Distribución geográfica de la producción de largometrajes presentados al Mercado Internacional 3DWIRE (2011-2016)



Fuente: 3DWIRE

Distribución geográfica de la producción de series presentadas al Mercado Internacional 3DWIRE (2011-2016)



Fuente: 3DWIRE

FACTURACIÓ I MODELS DE NEGOCI

La facturació del sector continua depenent en gran part dels models de negoci tradicionals, com la **televisió i el cinema**, que junts representen el **66% dels ingressos**.

Els models de negoci digitals o distribució online, llicències i derivats digitals, ja suposen de mitjana el 12% de la facturació i es preveu que prenguin més importància en el futur; per a algunes empreses, constituint gairebé el 100% dels ingressos.

Els models de negoci alternatius, com la **provisió de serveis** (d'animació, rendering, etc.), la publicitat, la consultoria i la formació, sumen el **20% dels ingressos** de la indústria. Cal tenir en compte també que les ajudes públiques, sobretot les autonòmiques, suposen una font de finançament important: el **50% de les empreses enquestades declara haver rebut algun tipus d'ajut públic**, ja sigui a nivell autonòmic, espanyol o europeu.

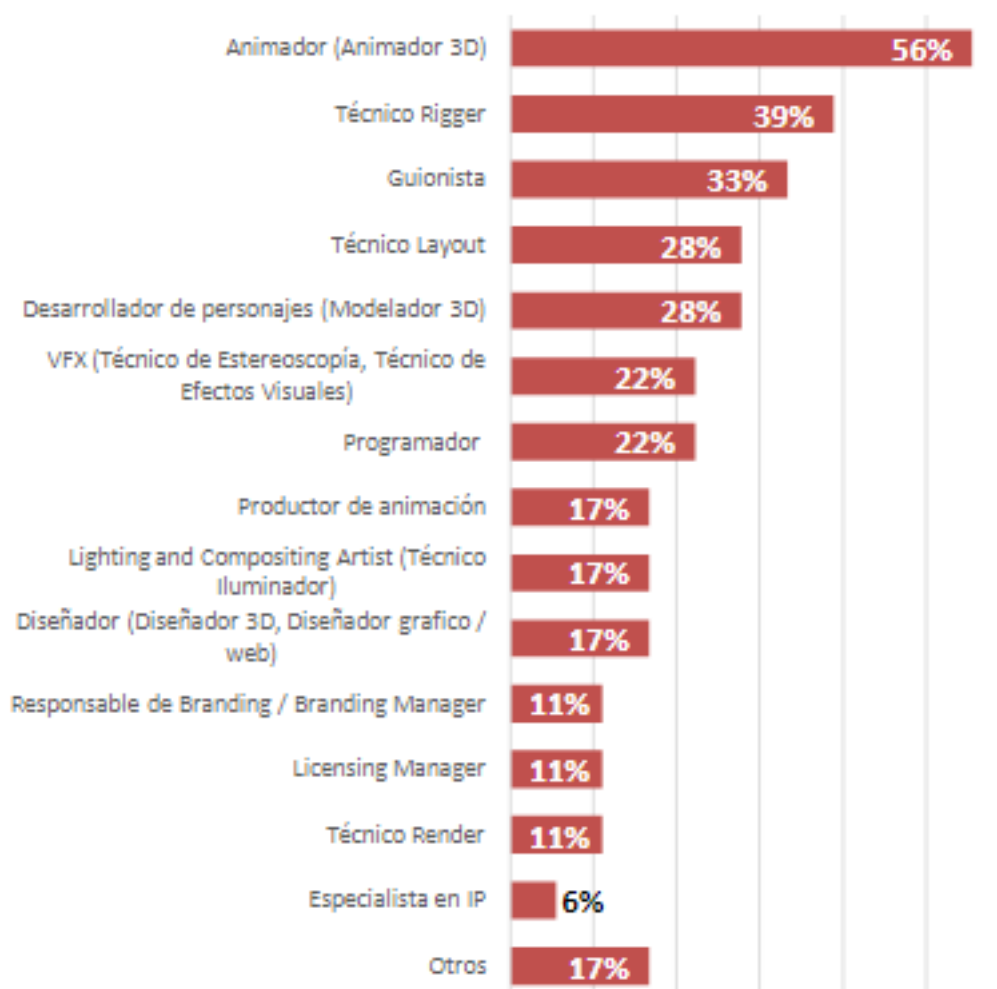
OCUPACIÓ I PERFILS PROFESSIONALS

Els contractes a temps indefinit representen un 44% del total. D'aquest, el 35% dels empleats són de gènere femení, el que supera la mitjana d'altres sectors tecnològics. S'estima que hi ha un nombre de 3.471 col·laboradors professionals (freelance) involucrats directament amb les activitats de les empreses.

L'animador és el perfil professional que més va ser requerit en el curt termini: el 40% de les empreses planegen contractar animadors els propers 12 mesos. De fet, el **42% de les empreses declaren tenir dificultats a l'hora**

de trobar professionals amb formació adequada.

Para cuáles perfiles resulta más difícil encontrar profesionales con la formación adecuada?



Fuente: encuesta DIBOOS

FESTIVALS I ESDEVENIMENTS

El Mercat Internacional d'Animació, Videojocs i New Media, [3D Wire](#) [13] és l'esdeveniment més important a nivell estatal, on es cita al sector de l'animació, sent l'esdeveniment amb major aflluència d'Empreses espanyoles (només superat per Annecy).

Es celebren cada any una vintena de festivals estatals relacionats amb l'animació. Alguns, com [Animac](#) [14], [Animayo](#) [15], Mons Digitals i [3D Wire Fest](#) [16], porten molts anys promovent l'animació juntament amb altres



propostes de recent creació com [Bridging The Gap](#) [17], Animalada, [Stop Motion Barcelona Film Festival](#) [18] o [Summa 3D](#) [19].

Menció especial mereixen els diferents esdeveniments que han sigut organitzats per l'Associació Europea de Cinema d'Animació [CARTOON](#) [20], com [Cartoon 360](#) [21], [Cartoon Digital](#) [22] i [Cartoon Business](#) [23]. Els principals certàmens a nivell internacional estan representats per el [Festival internacional de Cinema d'Animació d'Annecy](#) [24], juntament amb [Cartoon Fòrum](#) [25] i [MipJunior](#) [26] / [MipCom](#) [27]. Destaquen també els nous premis europeus [European Animation Emile Awards](#) [28] i els nous [Premios Quirino de l'Animació Iberoamericana](#) [29] que es celebren a Tenerife.

REPTES DE LA INDÚSTRIA

Si bé encara hi ha **alguns reptes**, com la **incorporació laboral de la dona al sector** (actualment representa **només un 35%**), l'**accés del finançament** per al desenvolupament de les companyies del sector i la **retenció del talent**, ja que molts dels professionals acaben desenvolupant les seves carreres a d'altres països. Tot i així, el sector de l'animació i els efectes visuals té un futur prometedor amb un horitzó proper pel **2020** que es preveu amb **mil milions d'euros de facturació**, un **creixement anual del 24%**, i una ocupació que pot créixer els propers dos anys amb un **11,17% anual fins als 10.000 llocs de treball directes i uns 40.000 professionals en total**.

Tant si sou animadors com si no, aquí podeu consultar el llibre blanc de la indústria espanyola de l'animació i els efectes visuals

Us hi animeu?

PDF [La industria Española de la Animación y de los efectos visuales](#) [5]

HTML [La industria Española de la Animación y de los efectos visuales](#) [30]

[Inicieu sessió](#) [31] o [registreu-vos](#) [32] per a enviar comentaris

Tags: sectors culturals i creatius

Tags: cultura digital

Tags: economia de la cultura

- [33]

Source URL: <https://interaccio.diba.cat/en/CIDOC/blogs/2018/sector-animat>

Links:

[1] <https://interaccio.diba.cat/en/members/interaccio>

[2] <https://diboos.com/>

[3] <http://www.proafed.com/pro-animats/>

[4] <http://www.aepa-animation.com/>

[5] https://interaccio.diba.cat/sites/interaccio.diba.cat/files/diboos_libro_blanco.pdf

[6] <https://www.youtube.com/watch?v=NxdUFCai8sI>

[7] <https://www.youtube.com/watch?v=5nHWryi7nBs>

[8] <http://www.ccma.cat/tv3/super3/>

[9] <http://www.ccma.cat/>

[10] <http://www.rtve.es/infantil/>

[11] <http://www.rtve.es/>



- [12] <http://www.ccma.cat/tv3/super3/tin-tan/>
- [13] <https://3dwire.es/>
- [14] <http://www.animac.cat/>
- [15] <https://www.animayo.com/>
- [16] <https://2017.mercado3dwire.es/inicio/>
- [17] <http://bthegap.com/es/inicio/>
- [18] <https://stopmotionbarcelona.com/>
- [19] <http://www.summa3d.com/?lang=en>
- [20] <http://www.cartoon-media.eu/>
- [21] <http://www.cartoon-media.eu/cartoon-360.htm>
- [22] <http://cartoon-media.com/cartoon-masters/cartoon-digital.htm>
- [23] <http://www.cartoon-media.eu/cartoon-masters/cartoon-business.htm>
- [24] <https://www.annecy.org/home>
- [25] <http://www.cartoon-media.eu/cartoon-forum/cartoon-forum-2018-1.htm>
- [26] http://www.mipjunior.com/?gclid=Cj0KCQjwuafdB RDmARIsAPpBmVUb9s8Ga_oEQGDPbDCsUtuR84KGOv2Laz_-LPgpaUayXPLOcOre4bgaApQuEALw_wcB
- [27] <https://www.mipcom.com/>
- [28] <https://animationawards.eu/>
- [29] <https://premiosquirino.org/>
- [30] <https://diboos.com/informes-ok/>
- [31] <http://interaccio.diba.cat/>
- [32] <http://interaccio.diba.cat/form/alta-comunitat>
- [33] <https://interaccio.diba.cat/node/7772>