

LIBRO BLANCO.

> LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN Y DE LOS EFECTOS VISUALES



LIBRO BLANCO

LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA
ANIMACIÓN Y DE LOS EFECTOS VISUALES



Junio 2018

RESUMEN EJECUTIVO - LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN Y DE LOS EFECTOS VISUALES	4
TRIBUNA: LA ANIMACIÓN ESPAÑOLA, UNA APUESTA DE FUTURO	9
TRIBUNA: LA IMPORTANCIA DE LA ANIMACIÓN ESPAÑOLA PARA EL DESARROLLO AUDIOVISUAL	10
METODOLOGÍA	12
LA ANIMACIÓN, UNA INDUSTRIA GLOBAL	13
UNA INDUSTRIA GLOBAL DE 244 MIL MILLONES DE DÓLARES	14
LA ANIMACIÓN, UNA INDUSTRIA EN EVOLUCIÓN	18
EL POTENCIAL DE LA ANIMACIÓN: CASOS DE ÉXITO GLOBALES	23
LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN Y DE LOS EFECTOS VISUALES	27
UNA INDUSTRIA SÓLIDA	27
LA CLAVE DEL ÉXITO: EL TALENTO	33
PRODUCCIONES DE ÉXITO GLOBAL	38
UN SECTOR INTERNACIONAL	78
FACILIDADES PARA PRODUCIR Y COPRODUCIR EN ESPAÑA	83
LA ANIMACIÓN Y LOS EFECTOS VISUALES: UNA INDUSTRIA ALTAMENTE TECNOLÓGICA	93
UN SECTOR TRANSVERSAL	100
PRINCIPALES TENDENCIAS	105
PROGRAMAS DE AYUDAS PÚBLICAS DISPONIBLES PARA EMPRESAS ESPAÑOLAS	106
PRINCIPALES FESTIVALES EN ESPAÑA	120
PRINCIPAL OFERTA FORMATIVA DE ANIMACIÓN EN ESPAÑA	142
LOS RETOS DE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN	149
ACCESO A LA FINANCIACIÓN	150

RETENCIÓN DEL TALENTO	150
MARKETING Y PROMOCIÓN	151
AYUDAS PÚBLICAS A LA PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN	151
EL APOYO DE LAS TELEVISIONES	152
INCENTIVOS A LA PRODUCCIÓN	153
FORMACIÓN DEL TALENTO	155
RECOMENDACIONES SECTORIALES	156
DOSSIER: LA ANIMACIÓN EN LATINOAMÉRICA	158
LA ANIMACIÓN DE UN CONTINENTE EN PLENA EXPANSIÓN	158
MÉXICO, UNA FRONTERA ENTRE DOS MUNDOS	162
BRASIL, LIDERANDO UNA ERA DE CAMBIOS	164
COLOMBIA, EJEMPLO Y MODELO PARA LA REGIÓN	165
CHILE, EL ALUMNO AVANTAJADO DEL CONTINENTE	166
ARGENTINA: EN EL PROCESO DE CAMBIO	167
LAS OTRAS VOCES DE LA ANIMACIÓN LATINOAMERICANA	168
LAS REDES DE LA COPRODUCCIÓN IBEROAMERICANA	170
AGRADECIMIENTOS	172
SOBRE DIBOOS	173
AEPA	174
PROANIMATS	174
BIBLIOGRAFÍA	175

RESUMEN EJECUTIVO – LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN Y DE LOS EFECTOS VISUALES

PRINCIPALES INDICADORES ECONÓMICOS

- El sector está compuesto por **más de 250 empresas**. Los dos principales polos de concentración de actividad son la Comunidad de Madrid y Cataluña, aunque el 60% de las empresas declara estar dispuesto a deslocalizarse a otra CC.AA, que ofrezcan condiciones fiscales ventajosas.
- La industria española de la animación y de los efectos visuales facturó en 2017 **654 millones de euros** y empleó de forma directa a **7.450 profesionales**.
- Esta industria representa solamente el 4% del número de empresas del sector audiovisual. Sin embargo, **genera el 20% del empleo y el 9% de la facturación** total de ese sector.
- Casi la mitad de las empresas activas hoy en día, **no existía hace 10 años**.
- Se trata de un **sector atomizado**, compuesto principalmente por Pymes, con capital prevalentemente español.
- El 65% de las empresas factura menos de 500 mil euros.
- Se prevé que **en 2020 la industria española supere los mil millones de euros de facturación**, con una tasa media anual de crecimiento del 24%.

- Se prevé un crecimiento del empleo del 11,17% anual hasta **alcanzar en 2020 los 10.000 empleos directos** y unos 40.000 profesionales en total vinculados a la industria de la animación.

ACTIVIDAD DE LAS EMPRESAS

- El 90% de las empresas se dedica a la **producción de contenidos**, tanto para televisión, como para cine.
- Ya la mitad de las empresas se dedica a la producción de contenidos de animación para **mobile y nuevos canales digitales**.
- El 72% de las empresas genera **IP propia** y el 42% **marcas industriales**.
- El **60% de las empresas exporta**, el 45% lo hace en los mercados europeos, el 23% en Norteamérica y solo el 10% en Oriente Medio y África.
- El mercado que más peso representa en la facturación de la industria es el **norteamericano**, con un 52% de los ingresos totales. Mercados como el **asiático** representan importantes retos y oportunidades, debido a las dificultades de introducción y a su potencial inmenso en cuanto a público potencial.

- El 80% de las empresas españolas ofrece algún tipo de **servicio** a otras compañías. 8 de cada 10 empresas ofrecen servicios de animación.
- El **47% de las empresas lleva a cabo investigación, desarrollo e innovación tecnológica**. De media, las empresas reinvierten el 11% de su facturación en estas actividades.
- Los exponentes más notables del alto nivel tecnológico de esta industria son las compañías españolas de **software y efectos visuales**, que en los últimos años han generado importantes éxitos comerciales y reconocimientos y premios.
- La animación es un **sector altamente transversal**, cuyas producciones trascienden su formato y generan **spillovers en otros sectores**: publicidad, videojuegos, educación, libros, cuentos interactivos, apps, juguetes, textiles, etc.
- El 26% de las empresas está llevando a cabo desarrollos para **realidad virtual o realidad aumentada**, y el 63% quiere hacerlo en un futuro cercano.
- El 73% de las empresas tiene intención de trabajar en **series originales exclusivas para proveedores de TV de pago y over the top** (tanto nacionales, como Movistar+, como extranjeros, como Netflix, Hulu, HBO y Amazon). Ya el 9% de las empresas está trabajando actualmente en estas producciones.

FACTURACIÓN Y MODELOS DE NEGOCIO

- La facturación del sector sigue dependiendo en gran parte de los **modelos de negocio tradicionales** – televisión y cine – que juntos representan el 66 % de los ingresos.
- Los **modelos de negocio digitales** – distribución online, licencias digitales y derivados digitales – ya suponen de media el 12% de la facturación y se prevé que cobren **más importancia en el futuro**; para algunas empresas, constituyendo casi el 100% de los ingresos.
- Los **modelos de negocio alternativos**, como la provisión de servicios (de animación, rendering, etc.), la publicidad, la consultoría y la formación, suman el 20% de los ingresos de la industria.
- También las ayudas públicas, sobre todo las autonómicas, suponen una fuente de financiación importante: **el 50% de las empresas encuestadas declara haber recibido algún tipo de ayuda pública**, tanto a nivel autonómico, nacional o europeo.

EMPLEO Y PERFILES PROFESIONALES

- Los **contratos a tiempo indefinido** representan un 44% del total.
- El **35% de los empleados son de género femenino**, lo que supera la media de otros sectores tecnológicos.

- Se estima un número de **3.471 colaboradores profesionales (freelance)** involucrados directamente con las actividades de las empresas.
- **Para cada empleo directo en la industria, se generan 2,34 empleos indirectos vinculados.** Esto representa un total de casi 26.000 profesionales vinculados con la animación en España.
- El animador es el perfil profesional que más va a ser requerido en el corto plazo: **el 40% de las empresas planean contratar animadores** en los próximos 12 meses.
- El 42% de las empresas declaran tener **dificultades a la hora de encontrar profesionales con formación adecuada.**

INDICADORES DE PRODUCCIÓN

- España es **el 5º productor mundial y 2º europeo** de largometrajes de animación, con 28 producciones en el período 2010-2014.
- En los próximos 4 años se prevé poner en marcha **más de 90 largometrajes, más de 140 series y alrededor de 400 cortometrajes.**
- El tiempo de producción de un largometraje de animación es **más extenso que para una película de ficción real**, y puede extenderse hasta los tres años, siendo habitual dos años.

- El **presupuesto medio** para un largometraje se estima alrededor de los 12 millones de euros; para una serie del equivalente a 13 horas, de 3 millones de euros; y para un cortometraje inferior a 10 minutos, alrededor de los 60 mil euros.

CUOTA DE PRODUCCIONES ESPAÑOLAS EN LAS PANTALLAS

- En España, **el 15,23% de las entradas de cine se destinan a películas de animación.**
- Sin embargo, la cuota de largometrajes españoles que se proyectan en las salas de cine nacionales es pequeña con respecto a la que proviene de otros países: en 2016 representó **solamente el 19,2% del total**, y nunca superó el 25% en los últimos 6 años.
- Aún así, los largometrajes españoles gozan de amplia aceptación en taquilla nacional: Solamente “Tadeo Jones 2: El secreto del Rey Midas” y “Deep” en conjunto representaron el 20% del total de la taquilla de los estrenos de animación en España en 2017 y el 22% de toda la taquilla del cine español para este año.
- Los canales de televisión dedicados a los contenidos de animación (Clan, Boing Disney Channel y Neox), sumaron en 2017 en conjunto **el 7,1% de la audiencia total.**

- Sin embargo, la cuota que obtienen las producciones nacionales de animación en las cadenas de televisión **es también muy reducida**. En 2013, no superó el 13,1% en los canales infantiles.
- Internet ya ha superado a la televisión como fuente de entretenimiento para los niños y representa una gran oportunidad. En España, dos de cada tres niños menores de cinco años **usa una tablet para acceder a contenidos**.

APOYO A LA PRODUCCIÓN Y COPRODUCCIÓN EN ESPAÑA

- **Clan**, el canal temático infantil de RTVE, se configura como el principal canal en cuanto a apuesta por contenido español, donde **más de 30 series de animación españolas** han sido coproducidas en los últimos 5 años
- Respecto de las televisiones autonómicas, en Catalunya, el **Canal Super3**, el canal infantil de la CCMA, Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals, destaca al ser el único que invierte de manera regular y constante en series de animación desde hace más de dos décadas.
- La inversión en una producción española de animación, da lugar a una **deducción del 25% sobre el primer millón de la base de la deducción y 20% sobre el exceso a partir del primer millón** (Canarias: 45% sobre el primer millón y 40% sobre el exceso. Navarra: 35%).
- La ejecución de la producción de una obra extranjera en territorio español tiene derecho a una **deducción del 20%** sobre los gastos realizados (Canarias: 40%. Navarra: 35%).

- Existen **más de una veintena de convenios de coproducción internacional ratificados por España**. De ellos, solo tres (China, India e Israel) recogen alguna de las especialidades que presenta el proceso de producción de una obra de animación en relación a la ejecución de determinados trabajos (storyboard, maquetación, animación principal).

FESTIVALES Y EVENTOS

- El **Mercado Internacional de Animación , Videojuegos y New Media, 3D Wire** es el evento más importante a nivel nacional, donde se da cita el sector de la animación, siendo el evento con mayor afluencia de empresas españolas (solo superado por Annecy).
- En España se celebran cada año una veintena de festivales nacionales relacionados con la animación. Algunos, como **Animac, Animayo, Mundos Digitales y 3D Wire Fest**, llevan muchos años promoviendo la animación junto con otras propuestas de reciente creación como **Bridging The Gap, Animalada, Stop Motion Barcelona Film Festival o Summa 3D**.
- Mención especial merecen los distintos eventos celebrados en España organizados por la Asociación Europea de Cine de Animación CARTOON, como **Cartoon 360, Cartoon Digital y Cartoon Business**. Los principales certámenes a nivel internacional están representados por el **Festival Internacional De Cine De Animación De Annecy**, junto con **Cartoon Forum y MipJunior / MipCom**. Destacan también los nuevos premios europeos **European Animation Emile Awards** y los recién creados **Premios Quirino de la Animación Iberoamericana** que se celebran en Tenerife.

RETOS DE LA INDUSTRIA

- Las empresas identifican por unanimidad el **acceso a la financiación como el principal factor que representa un obstáculo a su desarrollo**. La financiación pública del Estado y el gasto de los canales de televisión están disminuyendo, y los nuevos canales y plataformas por Internet no ofrecen de momento una fuente sólida de retornos.
- En particular, el **nivel de inversión de las televisiones** ha evolucionado en los últimos años con una preocupante tendencia a la baja. La principal causa es la disminución de los beneficios de estas empresas a lo largo del tiempo, lo que se refleja directamente en la disminución de la cuota de financiación obligada.
- El otro gran reto a nivel de industria es la **retención del talento**: en un entorno de financiación inestable y no suficiente, es muy difícil para las empresas asegurar una suficiente continuidad de proyectos y esto acaba generando **altas rotaciones de plantillas** y que muchos de nuestros profesionales **acaban desarrollando sus carreras fuera de España**.
- Las empresas españolas necesitan también invertir más en **acciones de promoción** a lo largo de todo el ciclo de vida de sus producciones, si quieren más visibilidad en los mercados internacionales.
- El **sistema de incentivos a nivel estatal debería verse reforzado**: contemplando su anualización y la pre-aprobación de la inversión por

parte de la Administración de Hacienda; ampliando el límite de rebate al incentivo para rodajes internacionales para que se situé al nivel de los países de nuestro entorno; diseñando un incentivo fiscal que estimule tanto la producción de largometrajes como de series de animación.

TRIBUNA: LA ANIMACIÓN ESPAÑOLA, UNA APUESTA DE FUTURO

El sector de la animación y los efectos visuales ya es claramente uno de los sectores con mayor posibilidad de crecimiento a nivel internacional y un elemento clave para plasmar esos “pequeños grandes” cambios que necesita la economía española para avanzar en cuanto a innovación en plena revolución digital.

El carácter internacional, habitual en los contenidos de animación, y su carácter tractor para otros sectores (tan dispares como el juguetero, el educativo o el turístico) es la clave para un sector que ha dejado de ser considerado meramente cultural a definirse como un sector claramente industrial y generador de empleo.

Las empresas españolas de animación han liderado muchos de los cambios en nuestro país en cuanto al establecimiento definitivo de los nuevos modelos de negocio, en nuestro caso del entretenimiento, por los que previamente han sido transformados sectores tan importantes como el musical o el editorial. El complemento a los contenidos familiares o educativos de animación dan paso a los contenidos interactivos en nuevos campos vinculados con la realidad virtual, la inteligencia artificial o la realidad aumentada que no sólo cambiarán la forma de contar historias sino la manera de llegar a la audiencia.

Este estudio, fruto del esfuerzo de muchas empresas y del apoyo de grandes instituciones, es la base para un cambio de modelo sobre el que debe reflexionar el creador, el empresario o las administraciones públicas de cara a buscar lo realmente importante que es la atracción de

audiencias globales a través de los contenidos en un mundo que ya es real... y que es el digital.

Con el establecimiento de las primeras medidas de impulso por parte de las administraciones públicas a través de la inversión local e internacional, las empresas de animación y efectos visuales tienen ahora un campo sobre el que por fin puedan enraizar esas pequeñas semillas digitales.

Un modelo que avanza hacia adelante, desde el sector tecnológico, para ser motor de la economía española y ejemplo de transformación para otros sectores tradicionales.

Carlos Biern Lliviria

Presidente DIBOOS, Federación de Productores de Animación y Efectos Visuales



TRIBUNA: LA IMPORTANCIA DE LA ANIMACIÓN ESPAÑOLA PARA EL DESARROLLO AUDIOVISUAL

Los datos presentados en esta nueva edición del Libro Blanco demuestran que en la animación española tenemos uno de los principales puntales tanto de talento como industrial para potenciar los datos del sector audiovisual español.

El aumento de la audiencia potencial a nivel global de las obras audiovisuales que usan como medio de expresión la animación o los efectos visuales, sigue creciendo de manera casi exponencial tanto en el número de películas, series y cortos que se estrenan en cines como en plataformas de pago o de video bajo demanda.

Los principales distribuidores del mundo buscan contenidos de animación que lleguen el mismo día, no solo a los grandes mercados de cine o televisión norteamericanos o chinos, sino a todos y cada uno de los lugares donde haya una tablet, un teléfono móvil o un modem de fibra a nivel mundial.

Vivimos en un nuevo mundo global en el cual que el hecho de que una película de animación lidere la taquilla del año de las películas españolas estrenadas en cine, solo es una demostración, me atrevo a decir casi ridícula, del potencial de las productoras españolas en un mercado abierto a más de 130 países para las obras de animación.

Desde DIBOOS y EGEDA seguimos trabajando conjuntamente para el desarrollo y difusión de un sector que sigue evolucionando tanto

tecnológicamente como en los nuevos modelos de negocio. Un sector que aunque tenga ya más de 100 años de experiencia artística, sigue siendo joven, gracias a sus artistas digitales, pero demostrando sobradamente cada año su experiencia en cuanto a conseguir éxitos para el audiovisual español.

En lo que se refiere a CREA SGR, la sociedad de garantías participada por EGEDA, junto con el ICAA, se tiene la absoluta convicción de la importancia estratégica del sector de la animación, por lo que se le presta la necesaria atención para apoyar a sus compañías productoras con la máxima eficacia y dedicación posible en su captación de la inversión financiera necesaria para llevar a buen fin sus ambiciosos proyectos.

Se es consciente de lo especial de sus características de producción, tanto por los plazos de producción, como por sus peculiares fuentes de financiación, con un protagonismo decisivo en lo que se refiere a las fuentes internacionales de financiación de sus proyectos. Muchos de los principales éxitos de la animación a nivel mundial son adaptaciones procedentes de la literatura o de las tradiciones europeas o iberoamericanas. Nuestro puente de apertura con esta nueva edición da paso también al análisis del mercado iberoamericano de animación con el soporte de los Premios Platino o los nuevos Premios de animación Quirino, que se celebrarán por primera vez este año en Tenerife, como un nuevo camino hacia producir y difundir cada vez más obras digitales

para el mercado global.

“Animados” saludos,

Enrique Cerezo

**Presidente EGEDA, Entidad de Gestión de Derechos de los Productores
Audiovisuales**

METODOLOGÍA

El objetivo de este informe es realizar una radiografía de la industria de la animación y de los efectos visuales en España para demostrar su potencial en internacionalización y en la captación de inversión internacional.

Para la realización de este informe, se han llevado a cabo las siguientes actividades:

Unas encuestas cuantitativas y cualitativas a la industria española de animación y efectos visuales con el objetivo de medir el pulso a la situación actual en cuanto a internacionalización y captación de inversión internacional.

Un benchmarking internacional, con el objetivo de identificar los principales mercados objetivo para la animación española, teniendo en cuenta los más recientes tratados de coproducción.

Un análisis del funcionamiento de la industria de la animación en Europa y en el mundo, analizando los principales actores que intervienen en la cadena de valor, con un enfoque particular a los nuevos canales de distribución digital.

Un estudio de las oportunidades de inversión en la industria española de la animación y VFX, destacando sus cualidades y su potencial de cara a los agentes internacionales.

La importancia de un informe de referencia en el sector es enorme, ya que permite mostrar las oportunidades de desarrollo que se presentan, con la finalidad de servir de herramienta de apoyo a las entidades públicas y privadas que pueden contribuir de forma importante al sector:

- Las Administraciones Públicas, a la hora de definir sus programas de ayudas al sector,
- Los inversores internacionales, interesados en descubrir potenciales nichos de mercado por los que apostar,
- Las grandes distribuidoras internacionales que ven a los estudios de animación españoles como un vivero de talento en el cual invertir o confiar la producción de títulos importantes.

LA ANIMACIÓN, UNA INDUSTRIA GLOBAL

La industria de la animación, abarca aquellas actividades que llevan a cabo empresas de distintos perfiles que se ubican a lo largo de su cadena de valor que incluye **el desarrollo, la producción, la realización, la edición y la distribución de contenidos de animación, como largometrajes, cortometrajes, series, documentales, además de otras tipologías de contenidos interactivos** (videojuegos, apps, realidad virtual, etc.).

Es una industria tan antigua como la del cine, del cual a menudo se considera habitualmente como un genero, aunque difiera por completo en cuanto a sus rasgos fundamentales.

En primer lugar, **la tecnología juega en la industria de la animación un papel fundamental**, lo que condiciona tanto la inversión necesaria, como los períodos de producción, que son superiores a las producciones de ficción real, además de requerir perfiles profesionales específicos.

Además, la simbiosis de la animación con el desarrollo y la innovación tecnológica ha hecho que vayan evolucionando de la mano, influenciándose mutuamente. En este sentido, destaca el desarrollo de herramientas avanzadas en el ámbito del **CGI** (del inglés *Computer-generated imagery*, imágenes generadas por ordenador) que se aplican a los **efectos visuales**, hoy en día presentes en la mayoría de las películas de ficción de éxito internacional.

Además, la animación contribuye de forma importante a paradigmas como el **visionado en 3D** y otros novedosos y en pleno desarrollo como **la realidad virtual o la realidad aumentada**.

El componente altamente tecnológico de la industria de la animación ha contribuido que se hayan generado importantes sinergias con otros sectores del entretenimiento digital, como los **videojuegos**, además de aplicaciones en industrias muy distintas como **la arquitectura, la medicina, la industria automovilística y de la aviación**, etc.

Pero, fundamentalmente, **la animación es una herramienta para contar historias**, y se ha ido afianzando como uno de los medios más potente a la hora de generar o desarrollar y expandir marcas y franquicias, tanto originales como provenientes de la literatura, de videojuegos o de juguetes.

Su activo principal es la propiedad intelectual, ya que permite a las empresas obtener un mayor recorrido de explotación y monetización de las obras, a través de las licencias y el merchandising, generando un valor que puede ser incluso mayor que el de la obra audiovisual. Además posibilita la **creación de franquicias** alrededor de una marca, y facilita tanto la producción de temporadas o secuelas adicionales, como la creación de universos narrativos con múltiples experiencias **cross y transmedia** mediante **spillovers** en sectores relacionados.

La gestión de la propiedad intelectual representa por lo tanto el negocio principal, y esto requiere de la colaboración de todas las entidades de la cadena de valor, tanto la empresa de animación, como los productores y distribuidores, además de socios provenientes de los citados sectores afines – editorial, publicidad, juguetes, videojuegos, apps, entre otros.

La animación tiene un alcance global, ya que **sus contenidos son ideados y diseñados para generar el máximo impacto en todos los mercados internacionales**. Las coproducciones entre distintos países son muy frecuentes e incentivadas por numerosos acuerdos, lo que les permite tener presencia en múltiples mercados y al mismo tiempo aprovechar de los distintos incentivos y ayudas nacionales a la producción. Además la colaboración con industrias de países emergentes siempre ha sido vista como una manera para aportar frescura creativa a los proyectos.

La animación es una industria en constante crecimiento y expansión, ya que **la demanda de entretenimiento de animación sigue creciendo en todas las pantallas** tanto tradicionales (cine, televisión en abierto), como en los canales VOD – *video on demand* y en los nuevos canales digitales por Internet (streaming, dispositivos móviles). Nacida con una orientación al público infantil, **la animación ha ido ampliando su target a otros segmentos**, afianzándose como una forma de entretenimiento para todos los públicos: adolescentes, adultos y para toda la familia.

Finalmente, la animación es una industria que **se encuentra en constante evolución y redefinición**, ya que se fundamenta en realidades tan cambiantes como el mercado del entretenimiento, la evolución tecnológica, la digitalización de los modelos de negocio y de distribución, las cambiantes políticas de apoyo nacionales y regionales, y la transición de la fuente de financiación y la transición de la fuente de financiación.

UNA INDUSTRIA GLOBAL DE 244 MIL MILLONES DE DÓLARES

La industria de la animación fue capaz de generar **un negocio de 244 mil millones de dólares en 2015** (según un estudio de Research and Markets), y **creciendo anualmente a un ritmo del 5%**. En mercados como Estados Unidos y Europa las películas de animación consiguen una cuota de mercado en los cines ya del 15%.

Largometrajes de animación

Las producciones de animación han demostrado ser más rentables que las de ficción: en Estados Unidos los largometrajes de animación representaron en 2014 el 2,8% del volumen de producción del país, sin embargo obtuvieron el 12% del total de ingresos.

Entre los 20 largometrajes que más dinero han recaudado globalmente en toda la historia del cine se encuentran éxitos de animación como **“Frozen”** (2013, 1.274 millones de dólares), **“Minions”** (2015, 1.159 millones de dólares) y **“Toy Story 3”** (2010, 1,067 millones de dólares)¹, todos con una recaudación global por encima de los mil millones de dólares.

Y la presencia de grandes éxitos de animación no hace más que aumentar cada año. **Tres de las diez películas más taquilleras de 2016 en todo el mundo, son largometrajes de animación: “Buscando a Dory”, “Mascotas”, y “Zootrópolis”**. Y las otras siete, son largometrajes de ficción que hacen **uso extensivo de los efectos visuales**.

¹<http://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>

Películas más taquilleras de 2016 (global)

#	Película	Taquilla mundial
1	Captain America: Civil War	1.153 M\$
2	Rogue One: una historia de Star Wars	1.056 M\$
3	Buscando a Dory	1.029 M\$
4	Mascotas	1.024 M\$
5	El libro de la selva (2016)	967 M\$
6	Zootrópolis	876 M\$
7	Batman v Superman: el amanecer de la justicia	873 M\$
8	Animales fantásticos y dónde encontrarlos	814 M\$
9	Deadpool	783 M\$
10	Escuadrón Suicida	746 M\$

Fuente: boxofficemojo.com²

Los grandes estudios de animación destacan entre los que más dinero son capaces de generar. Entre ellos se encuentran los estudios estadounidenses **DreamWorks Animation, Pixar, Illumination Entertainment, Walt Disney Animation Studios, Blue Sky Studios, Warner y Sony Animation**, y el japonés Studio Ghibli.

Franquicias cinematográficas como **“Shrek”, “Gru, mi villano favorito”, “Toy Story”, “Buscando a Nemo”** o la **“Edad del Hielo”**, destacan entre las que más dinero han generado en los rankings globales, al mismo nivel de grandes franquicias de cine de ficción que incorporan la mayor parte de sus planos con efectos digitales, como **“Piratas del Caribe”, “Jurassic Park”, “Star Trek”** o **“El Señor de los Anillos”**, entre otras³.

Pero el valor de una franquicia no reside únicamente en la taquilla o en la venta de derechos de emisión. Hay que tener en cuenta **el valor total de la marca, lo que incluye la venta de licencias y el merchandising**. Según Bloomberg, si una película llega a ingresar mil millones de dólares en ventas, casi seguramente será capaz de generar entre 250 y 300 millones de dólares solamente en juguetes⁴.

³<http://www.boxofficemojo.com/franchises/?view=Franchise&sort=sumgross&order=DESC&p=.htm>

⁴<http://www.licensing.biz/opinion/read/euromonitor-a-billion-dollar-character-franchise/045283>

²<http://www.boxofficemojo.com/yearly/chart/?view2=worldwide&yr=2016&p=.htm>

Disney cuenta con 11 franquicias diferentes, cada una generando más de mil millones de dólares en productos derivados⁵. Las grandes marcas de animación compiten en el mercado global de *royalties* generados por las ventas de merchandising licenciado, que alcanzó en 2016 los 14.100 millones de dólares⁶.

También destacan los éxitos de **películas independientes** que, sin el apoyo de grandes *majors*, han conseguido éxitos interesantes: **“Operación cacahuete”** (2014), coproducida entre Estados Unidos (Gulfstream Pictures), Canadá (ToonBox Entertainment) y Corea del Sur (Redrover International), que recaudó globalmente 120,8 millones de dólares frente a un presupuesto de 42,8 millones. Su secuela, **“Operación cacahuete 2. Misión: salvar el parque”** (2017), ya ha recaudado mundialmente más de 65 millones de dólares. El largometraje japonés **“Your name.”** (2016), animada por CoMix Wave Films, fue el más taquillero del 2016 en Japón y globalmente recaudó 350 millones de dólares.

Las producciones franco-canadienses **“Ballerina”** (2016), que con un presupuesto de 30 millones de dólares, ha ingresado 106 millones en todo el mundo y **“El Principito”** (2015) que ha recaudado 97,6 millones de dólares.

“Astérix: La residencia de los dioses” (2014), producción franco-belga que ha recaudado 35 millones de dólares frente a un presupuesto de 30 millones. **“Norman del Norte”** (2016), película estadounidense-indiana-irlandesa, que se realizó con un presupuesto de 18 millones de dólares y recaudó más de 27 millones. Finalmente, son muy conocidas las películas del estudio británico Aardman Animations, entre las cuales destaca **“Chicken Run: Evasión en la granja”** (2000), que recaudó 224,8 millones de dólares siendo la película con técnica de *stop-motion* más taquillera de la historia.



Canales infantiles

La **gran demanda para contenidos de animación en televisión** ha fomentado en los últimos años una gran explosión de canales de televisión específicos para público infantil y preescolar, sobre todo privados. **En Europa existen un total de 329 canales de televisión para niños**, que representan el 6% de todos los canales de televisión nacionales e internacionales.

⁵ <http://www.euromonitor.com/licensing-billion-dollar-character-franchises/report>

⁶ <http://kidscreen.com/2017/08/08/global-licensing-industry-sales-up-4-4/>

Los canales infantiles ya representan más del 50% de la audiencia en Alemania, el 43,7 % en España y al 39,5 % en Italia. Por otro lado, los canales para la audiencia preescolar se demuestran todavía más fuertes, con cuotas que oscilan entre el 50 y el 60 %. El canal Clan de RTVE en España, y Cbeebies en Reino Unido han visto crecer sus audiencias en un 8,7 y en un 10,6 por ciento respectivamente⁷. Y, dentro de los canales infantiles, las series de animación dominan las emisiones, ocupando más del 73% en los principales 5 mercados europeos (Francia, Alemania, Italia, España y Reino Unido). Esta tendencia se confirma en Francia, donde casi todos los programas más populares de niños de 4 a 14 años son de animación.

Esta demanda se está ahora trasladando en **los servicios de video on demand como Amazon o Netflix**, además con una acogida mayor. Si en Europa los canales temáticos infantiles representan el 7% del total, en los servicios bajo demanda el porcentaje sube al 11% (fuente: Observatorio Europeo del Audiovisual).

Además están surgiendo apuestas locales que quieren dar el salto a nivel internacional, como la británica Hopster, lanzada por Sony en octubre de 2016, la estadounidense Toon Googles y de la sueca Toca TV, derivada de la aplicación Toca Boca⁸.

En España, destacan las apuestas de Rakuten TV, Movistar y Atresmedia. Rakuten TV lanzó recientemente su sello Rakuten Cinema a través del cual producirá y distribuirá contenido propio local. Movistar + ha anunciado la intención de invertir 70 millones de euros en la producción de 14 nuevas series españolas. Atresmedia ha presentado su nueva compañía, Atresmedia Studios, a través de la cual pretende crear y diseñar contenido de ficción exclusivo para los nuevos operadores del mercado y las nuevas plataformas de distribución y exhibición, tanto a nivel nacional como internacional. Las tres apuestas representan una gran oportunidad futura para la producciones de animación españolas.

Efectos visuales

Los efectos visuales modernos consisten en la incorporación de imágenes generadas por ordenador en secuencias de acción en vivo para generar situaciones que parecen reales, pero que en realidad pueden ser peligrosas, imprácticas, imposibles o costosas de grabar en una película. Hoy en día, la mayor parte de producciones de ficción incorporan efectos visuales en mayor o menor medida: efectos de acción real, efectos digitales, *matte painting* y fondos, y animaciones digitales.

Últimamente, la innovación en este sector ha pasado de ser puramente basada en el avance tecnológico a depender del desarrollo de técnicas de producción eficientes y basadas en la nube.

El acceso a herramientas cada día más asequibles y más sofisticadas está permitiendo que producciones con presupuestos más limitados puedan obtener excelentes resultados y, por otro lado, que países emergentes estén desarrollando su industria (sobre todo en Asia-Pacífico).

⁷ <http://www.mediametrie.com/eurodatatv/communiques/kids-tv-report-july-december-2016-consumption-of-kids-tv-programmes-a-shifting-balance.php?id=1641>

⁸ *Ibíd.*

Principales mercados

Estados Unidos es el mayor mercado de animación del mundo, con un promedio anual de 180 millones de entradas vendidas para largometrajes (fuente: Observatorio Europeo del Audiovisual, 2014). Otros de los mercados principales son Canadá, Japón, China, Corea y, en Europa, Francia, Gran Bretaña, y Alemania. En cuanto a producción, Estados Unidos y Japón lideran el ranking de países, cada uno con alrededor de 110 largometrajes producidos en media cada año.

La **Unión Europea** tiene un peso importante en su conjunto que, tanto por su mercado como por el número de producciones, equivale a Estados Unidos (142,1 millones de entradas medias anuales en el período 2010-2014, 107 largometrajes producidos en 2014). La industria de la animación europea ha demostrado ser particularmente fuerte en el caso de las series de televisión, ya que la animación ha liderado las exportaciones de programas de televisión en los últimos 20 años. Sin embargo, la animación europea necesita replicar este éxito con los largometrajes, donde la balanza comercial juega definitivamente a favor de Estados Unidos.

Dentro de la Unión Europea, **Reino Unido e Irlanda representan el mayor mercado de animación de la UE** con un promedio de 30,5 millones de entradas entre 2010 y 2014, seguido por Francia, con 29,14 millones de entradas. Francia, España y el Reino Unido son los principales productores de animación, y juntos representaron entre 2010 y 2014 el 40% de la producción global de animación en Europa.

LA ANIMACIÓN, UNA INDUSTRIA EN EVOLUCIÓN

La industria de la animación se encuentra en una constante transformación, propiciada por una serie de factores tanto internos como externos, que veremos a continuación.

Nuevas fuentes de financiación

La industria de la animación requiere tradicionalmente una **financiación superior a las producciones de ficción** y también los tiempos de producción y de retorno de la inversión son más largos. Esto hace que cualquier desequilibrio entre las fuentes de financiación conlleve grandes riesgos para las empresas y las obligue a dirigirse a fuentes alternativas. En muchos países, y sobre todo en Europa, se está asistiendo a una disminución de la inversión que tradicionalmente realizaban las cadenas de televisión públicas y privadas tanto en los largometrajes como en las series de animación.

Esos agentes están viendo como paulatinamente se reduce su audiencia – y por lo tanto, la inversión publicitaria – en beneficio de los nuevos canales online, *over the top* y *video on demand*, con lo que disponen de menos presupuesto para invertir en animación.

Este fenómeno está empujando a las empresas a diversificar sus fuentes de financiación, potenciando otros modelos de negocio, como las **preventas**, las **ventas de licencias** y los **nuevos canales digitales** a través de Internet, además de buscar **más presencia en los mercados internacionales**.

Por otro lado, los estudios están tratando de reducir los presupuestos gracias a la combinación de distintos factores, como la deslocalización de procesos de producción, la mejoras técnicas en las herramientas para los procesos de renderizado e iluminación – algunos de los cuales se pueden ya ejecutar en la nube – y la simplificación gracias al uso de *assets* previos. Películas recientes han marcado esta tendencia: “**Capitán Calzoncillos: Su Primer Peliculón**” de DreamWorks Animation, se ha ejecutado con un presupuesto de 38 millones de dólares gracias a su realización en Canadá por el estudio Mikros Animation⁹. Por el contrario, una película de Pixar Animation Studios puede costar hasta 200 millones de dólares.

Nuevos modelos de negocio

Como consecuencia, la industria de la animación está buscando complementar sus ingresos con los **nuevos modelos de negocios digitales proporcionados por Internet**, tanto a través de plataformas de video bajo demanda de terceros (como Youtube y el recién creado Youtube Kids) como a través de canales propios. Estos nuevos medios están atrayendo cada día más la atención del público infantil: según Eurodata TV Worldwide, en los primeros 6 meses de 2017, el consumo diario de televisión de los niños en los 5 principales mercados europeos (Francia, Alemania, Italia, España y Reino Unido) bajó de 6 minutos frente a 2016.

⁹<http://www.hollywoodreporter.com/news/captain-underpants-new-push-make-cheaper-animated-movies-1008170>

En los Países Bajos, la tableta es la pantalla con más audiencia entre los niños de 6 a 12 años de edad. Por otro lado, estos canales también están cambiando los patrones de consumo y están contribuyendo a la transición desde el formato tradicional de 90-120 minutos a formatos más cortos de 2-20 minutos.

Los canales digitales suponen una **gran oportunidad de posicionamiento** de las marcas dentro de una estrategia multiplataforma y cross-media, además de ser un canal de comunicación privilegiado para **construir una relación directa con los consumidores**. Sin embargo, implican costes adicionales de producción, marketing y *branding* para adaptar los contenidos y aumentar la visibilidad. No es, por lo tanto, fácil construir un modelo de negocio rentable, lo que hace que hoy en día **todavía estos canales no puedan complementar los ingresos tradicionales** de las empresas de animación.

Nuevos actores de la cadena de valor

Además, la cadena de valor tradicional se ha visto revolucionada con la aparición de **nuevos actores en los cuales confluyen financiador, distribuidor y exhibidor** y que contribuyen a la desaparición paulatina de las tradicionales ventanas de explotación. Se trata de los **proveedores de contenidos en streaming over the top** como Netflix, Amazon, Hulu y HBO, que ven aumentar cada día sus cuotas de abonados, frente a un descenso de espectadores de la televisión tradicional y la de cable.

Su crecimiento es imparable: se prevé que sus ingresos mundiales crecerán más del doble, de los 37.000 millones de dólares en 2016 a 83.600 millones de dólares en 2022.

El segmento SVOD (*subscription video on-demand*) representa la mitad de los ingresos¹⁰. Se trata de empresas que basan su atractivo en la producción de series originales a nivel global (por encima de 130 territorios), con una atención particular a los distintos mercados nacionales y nichos de audiencia, donde, entre producción y compra de contenidos locales, podrían complementar en un futuro cercano la decreciente inversión de las cadenas de televisión públicas y privadas. Solamente Netflix, pasó de 2012 a 2016, de 4 a 126 producciones originales.

En el campo de la animación, destaca su apuesta para el género *anime* japonés: recientemente, la compañía ha anunciado que en 2018 producirá 30 nuevas series animadas de este tipo¹¹. Además, el concepto de *streaming* resulta atractivo para las generaciones más jóvenes, acostumbradas a acceder contenidos por Internet y a través del ordenador y de sus dispositivos móviles.

Análisis del sector muestran como la penetración de estas plataformas en Estados Unidos ya alcanzó el 60,3% de los hogares en 2016, con una media de 1,5 suscripciones por hogar, y alcanzará el 70,3% en 2022.

Para ese año, solamente Netflix tendrá 59 millones de suscripciones en Estados Unidos¹². Ahora, ya supera en suscriptores a la televisión por cable. Otros análisis, estiman que a lo largo de 2017 en Estados Unidos, 22 millones de personas abandonaron la tradicional televisión de cable para abrazar las nuevas plataformas¹³. El mercado de televisión de pago en América Latina llegó a 74,3 millones de suscriptores en el segundo trimestre de 2017¹⁴. En Europa, hubo 39,3 millones de suscripciones de pago en 2017, que podrían llegar a las 60,8 millones en 2022, creciendo anualmente un 9,1%¹⁵.

En España, la televisión de pago supera los 6 millones de abonados¹⁶. En nuestro país, uno de cada cuatro hogares con acceso a Internet, utiliza alguna plataforma de streaming: Netflix duplicó sus resultados en los últimos seis meses, alcanzando más de un millón de hogares a mitad de 2017, superado únicamente por Movistar+, con dos millones de hogares.

¹⁰ https://www.broadbandtvnews.com/2017/10/01/ott-tv-episode-movie-revenues-to-reach-83-billion/?mc_cid=64385aacd3&mc_eid=d9d24ab1a1

¹¹ <https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/10/18/netflix-is-currently-funding-thirty-original-anime-productions/#1c74015a3aad>

¹² <https://www.broadbandtvnews.com/2017/08/27/north-america-to-add-59-million-svod-subs/>

¹³ <http://www.elmundo.es/television/2017/10/17/59e504bee2704e23578b4586.html>

¹⁴ https://www.broadbandtvnews.com/2017/10/25/latam-pay-tv-market-stable-at-74-3-million-subs/?mc_cid=71759371e8&mc_eid=d9d24ab1a1

¹⁵ <https://www.broadbandtvnews.com/2018/02/12/european-svod-market-to-nearly-double-by-2022/>

¹⁶ <https://www.cnmc.es/node/365715>

Por otro lado, HBO, en tan solo un año de presencia en España, ya alcanza a más de 400.000¹⁷. Según un estudio de Ericsson, para 2020, los espectadores televisivos tradicionales solamente representarán un 9%. Para entonces, la mitad del contenido televisivo y de vídeo estará presente en pantallas móviles y el 46% del visionado se realizará bajo demanda.

Frente a la **amenaza que estos nuevos actores suponen para los contenidos de origen europeo**, los ministros de Cultura de la Unión europea han recientemente llegado a un acuerdo para que estas plataformas estén obligadas a **emitir en los Estados miembros una cuota mínima** del 30% de contenidos europeos, y de darles visibilidad frente al usuario¹⁸. Además cada país podrá exigirles a que contribuyan, a través de una tasa o un canon, al desarrollo de las producciones audiovisuales europeas, medida a la que están ya sujetas las televisiones tradicionales.

Es el caso de Alemania, que en 2014 actualizó su ley para obligar a las plataformas online de contenidos audiovisuales a destinar un 2,5% de los ingresos que consiguen en su territorio para financiar películas y series locales. El tribunal de justicia de la Unión Europea ha recientemente fallado en contra de Netflix, obligándole a cumplir esta obligación.

¹⁷ <https://blog.cnmec.es/2017/11/17/panel-de-hogares-cnmec-el-video-en-streaming-coge-el-vuelo-1-de-cada-4-hogares-con-internet-ya-lo-utilizan/>

¹⁸ <http://www.eleconomista.es/tecnologia/noticias/8383269/05/17/Pacto-entre-Estados-de-la-UE-para-exigir-a-Netflix-Google-y-Apple-que-el-30-del-contenido-sea-europeo.html>

Nuevos países (y mercados) emergentes

Se está viendo como países cuyas industrias tradicionalmente asumían el rol de **subcontratistas** se están afirmando como **coproductores**, lo que permite a los productores principales tener acceso a más mercados nacionales, pero que también les obliga a repartir los derechos de propiedad intelectual. Tradicionalmente, este había sido el papel de las empresas europeas de animación frente a las estadounidenses, hasta que las industrias europeas, gracias también a las políticas públicas de los distintos países, se convirtieron en coproductores y productores. Este mismo fenómeno se está desarrollando ahora en algunos países asiáticos, como Corea y China, nuevos mercados para la coproducción y la venta.

El caso de China es además peculiar, ya que se trata de un mercado cerrado con una cuota máxima anual de 34 largometrajes extranjeros, por lo cual la coproducción se perfila como la principal puerta de entrada a este enorme mercado.

Competencia entre fiscalidades nacionales y regionales

El talento y la calidad de las producciones no son los únicos factores a tener en cuenta a la hora de atraer grandes proyectos e inversiones, ya que, cada día más, cobran peso **los incentivos fiscales** que ofrecen los distintos países, regiones y territorios. Estos mecanismos permiten abaratar el coste de producción a través de esquemas como los créditos fiscales y los reembolsos a la producción.

Los incentivos fiscales han permitido a ciertos países dar un fuerte impulso a sus industrias, como es el caso de Reino Unido, Francia y, recientemente, de España, que han visto multiplicarse el número de producciones tanto nacionales como extranjeras llevadas a cabo en el país. Aunque, al mismo tiempo, han introducido **un factor de distorsión importante** ya que la competencia tiende a basarse más en criterios fiscales que en el talento. Esta situación se agrava aún más si hay diferencias sustanciales entre las intensidades de incentivos entre países – caso como el de España, que se analizará en el capítulo siguiente.

La defensa de la animación Europea

Como hemos visto, Europa representa uno de los mercados principales de la animación a nivel mundial. Sin embargo, la mayor parte de este mercado es aprovechado por las producciones extranjeras, notablemente de Estados Unidos, quedando las producciones europeas en un segundo plano. Las cifras hablan claro: en cuanto a largometrajes de animación, de las 188 películas de animación estrenadas en la Unión Europea en 2014, las 44 producciones estadounidenses tuvieron una cuota de mercado del 71,6%, mientras que **las 107 producciones europeas de animación solamente se hicieron con el 20% de la audiencia.**

En contra, las producciones europeas representan una cuota de mercado residual en Norteamérica – un 3%. Este desequilibrio se refleja también en el mercado de canales infantiles: **de un total de 329 canales establecidos en Europa, bien 225 – un 70% – tiene matriz estadounidense**, y el 60% – tres de cada cinco canales – es de propiedad de los cuatro principales grupos americanos (Walt Disney, Viacom, Time Warner y AMC) que añaden a la explotación directa de sus canales (muy numerosos gracias a las distintas versiones lingüísticas en los diferentes mercados nacionales) una exitosa estrategia de licencias en canales no propios. De hecho, muy a menudo, las cadenas locales europeas suelen favorecer la programación adquirida, sobre todo de origen estadounidense, tanto por limitaciones presupuestarias, o por el menor riesgo que representa la transmisión de producciones conocidas y con un éxito ya comprobado en otros mercados.

La combinación de estos factores, hace que a nivel de programación televisiva europea haya un fuerte desbalance: según la última edición del Kids TV Report de Eurodata TV, en España e Italia las producciones internacionales suponen, respectivamente, el 88 y el 75 por ciento; en Alemania y Reino Unido, poco más del 60 por ciento. Solamente Francia consigue que más del 60 por ciento de programas colocados en la parrilla de programas infantiles sean locales¹⁹.

¹⁹ http://www.cineytele.com/2017/10/16/diversion-y-mundos-imaginarios-entre-las-tendencias-de-los-programas-infantiles/?utm_source=wysija&utm_medium=email&utm_campaign=Newsletter+16+10+2017

En la batalla de las producciones europeas frente a las extranjeras, **los canales públicos de televisión infantil pueden jugar un importante papel**, ya que todavía atraen a uno de cada cuatro espectadores en Europa. Además, los canales públicos son los más eficientes en el desarrollo de sus audiencias, obteniendo una cuota de mercado cuatro veces mayor que su peso por número de canales (fuente: Observatorio Europeo del Audiovisual).

Con el objetivo de defender los intereses de la industria europea de la animación, se creó en 2016 **Animation Europe**²⁰, la Federación europea de productores de animación. La federación reúne 15 asociaciones de 13 países: Bélgica, Dinamarca, Francia, Finlandia, Alemania, Italia, Irlanda, Lituania, Polonia, Portugal, Holanda y Reino Unido; desde España participan DIBOOS y Pro-Animats.

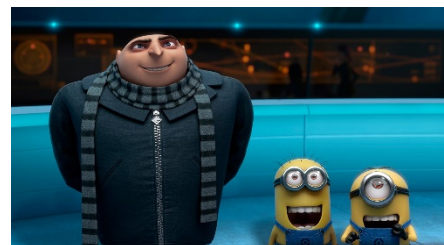
Entre sus objetivos, se encuentran: conseguir que las televisiones y las plataformas OTT de Europa inviertan en producción continental, asegurar financiación pública a nivel europeo, nacional y local para la producción de películas y series de animación en Europa y mantener un diálogo regular y constructivo con las autoridades europeas sobre la regulación y la financiación de la industria de animación.

Recientemente, la Comisión Europea ha aprobado un **Plan Europeo para la Animación**²¹, que establece tres objetivos para los años siguientes: fomentar el alcance y el atractivo global de la animación europea; hacer de Europa un gran lugar para trabajar para el talento europeo e internacional; facilitar el acceso a la financiación.

EL POTENCIAL DE LA ANIMACIÓN: CASOS DE ÉXITO GLOBALES

Nada mejor que unos ejemplos concretos pueden ilustrar el enorme potencial que tiene la industria de la animación para desarrollar grandes marcas de éxito global, generar empleo, atraer inversión y, finalmente, generar riqueza en aquellos países que la han sabido reconocer – y aprovechar – como una oportunidad.

Gru: Mi villano favorito (EEUU – Francia)



Gru: Mi villano favorito 2 (fotograma) © Universal Pictures / Illumination Entertainment

La franquicia “Gru: Mi villano favorito” actualmente cuenta con 4 películas estrenadas y una en producción, y ha tenido hasta la fecha una recaudación global de 3.698 millones de dólares²². La franquicia se originó con el estreno del primer largometraje con el mismo nombre, en 2010, **basado sobre una historia**

²⁰ <http://www.audiovisual451.com/nace-la-federacion-europea-de-productores-de-animacion/>

²¹ <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/european-animation-plan>

²² <http://www.boxofficemojo.com/franchises/chart/?id=despicableme.htm>

original del español Sergio Pablos, que proporcionó la idea a Chris Meledandri, productor de Illumination Entertainment, propiedad de Universal Studios. Sin embargo, la productora estadounidense eligió finalmente a Francia para producir la película, contratando el estudio MacGuff.

Una de las razones principales, fue que **Francia acababa de introducir en 2009 su *International Tax Credit*** (conocida como TRIP, o C2I), para promover el rodaje y la producción de obras extranjeras, cubriendo hasta un 20% de los gastos hasta 20 millones de euros – que en 2016 fueron elevados al 30% de los gastos hasta 30 millones de euros. Del éxito de la película **resultó la adquisición en 2011 del estudio francés de animación por Universal**, renombrado como Illumination Mac Guff, que finalmente se encargó de realizar las otras películas de la franquicia “Gru: Mi villano favorito 2” (2013), “Minions” (2015), “Gru: Mi villano favorito 3” (2017) y “Minions 2” (estreno previsto para 2020). Illumination Mac Guff **incrementó su plantilla de 150 personas en 2008, a casi 600 en 2014.**

El estudio también es responsable de otros grandes éxitos internacionales de la animación como “Mascotas” (2016) y “¡Canta!” (2016), producidas por Universal, ambas entre las 10 películas con más recaudación global en el año 2016, además de



sendas secuelas, cuyo estreno está previsto para 2019 y 2020.

Recientemente, el estudio ha sido elegido por Nintendo para producir una nueva película de animación sobre la franquicia de videojuegos Super Mario Bros, coproducida por Shigeru Miyamoto y Chris Meledandri²³.

Películas de la franquicia “Gru: Mi villano favorito”

Película	Presupuesto	Recaudación global
Gru: Mi villano favorito (2010)	69 M\$	543,1 M\$
Gru: Mi villano favorito 2 (2013)	76 M\$	970,8 M\$
Minions (2015)	74 M\$	1.159,4 M\$
Gru: Mi villano favorito 3 (2017)	80 M\$	1.032,2 M\$

Fuente: boxofficemojo.com

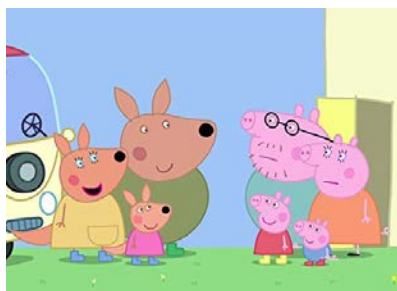
²³ <http://variety.com/2018/film/news/nintendo-illumination-animated-mario-movie-1202683852/>

Otras películas producidas por Illumination Mac Guff

Película	Presupuesto	Recaudación global
Lorax: En busca de la trufula perdida (2012)	70 M\$	348,8 M\$
Mascotas (2016)	75 M\$	875,4 M\$
¡Canta! (2016)	75 M\$	632,4 M\$
Grinch (2018)	-	-
Mascotas 2 (2019)	-	-
¡Canta! 2 (2020)	-	-
Minions 2 (2020)	-	-
Super Mario Bros (sin título)	-	-

Fuente: boxofficemojo.com

Peppa Pig (UK – Canadá)



Peppa Pig (fotograma) © Astley Baker Davies / Entertainment One

Peppa Pig es una propiedad original del estudio británico Astley Baker Davies. La empresa canadiense Entertainment One comenzó su distribución internacional en 2007. Desde entonces, más de 200 episodios de la serie de animación han sido emitidos en 180 territorios y ha sido traducida a más de 40 idiomas.

Tras su lanzamiento en Estados Unidos y en Asia, está previsto que la marca, con más de 800 licenciarios en todo el mundo, alcance unas ventas en su conjunto de 2.000 millones de dólares anuales, la mitad de los cuales provenientes del merchandising y de la venta retail²⁴. Entertainment One adquirió una participación del 70% de Astley Baker Davies (Peppa Pig) en septiembre de 2015, por 140 millones de libras.

Masha y el Oso (Rusia)

La marca “Masha y el Oso” fue creada por el estudio de animación ruso Animaccord. El primer episodio de la serie de animación fue estrenado en 2009, y para el año 2012, la marca ya se había asociado con empresas de renombre mundial como Ferrero, Danone, Simba Dickie, Panini, KIKI, Turner y otras más. Para 2013, la marca ya había conseguido más de 100 licencias para más de 50 categorías de productos en Rusia y CIS. Ese mismo año, la marca también se convirtió en un fenómeno de YouTube, que cuenta hoy en día cuenta con más de 900 millones de visitas mensuales y más de 13 millones de suscriptores solamente en sus canales en ruso e inglés.



Masha y el Oso © Animaccord Animation Studio

²⁴ <https://www.theguardian.com/media/2016/may/24/peppa-pig-on-track-to-be-2bn-brand-after-making-splash-in-uk-and-asia>

En 2014, la primera temporada de la serie fue emitida en varios países europeos y comenzó a generar una enorme demanda de productos de merchandising, especialmente en Italia y Alemania²⁵.

La venta de licencias es su principal fuente de ingresos: en 2014 representó el 60% de los ingresos totales (el resto son los ingresos publicitarios y los ingresos de las suscripciones de pago en YouTube). La mayoría de los productos populares de la marca son juguetes y alimentos, que representan el 35% y el 15% de las ventas por licencias (el 10% en materiales impresos, el 8% en artículos escolares y papelería, y otro 32% en hogar, fiestas infantiles, ropa, cosméticos infantiles y ropa de cama). Desde 2009 más de 150 empresas de todo el mundo adquirieron su licencia²⁶. Las ventas de productos licenciados para 2016 se estimó en 300 millones de dólares, lo que significa unos 15 millones de dólares en beneficios para la empresa. Solamente en Italia, su principal mercado de licencias, las ventas de productos superan los casi 60 millones de dólares. Se estima que la serie gana hasta 1,5 millones de dólares al mes por publicidad en YouTube²⁷.

²⁵ <http://www.licensemag.com/license-global/masha-and-bear-takes-world>

²⁶ <http://distributionrating.com/masha>

²⁷ <https://www.bloomberg.com/news/articles/2015-12-17/russian-cartoon-masha-and-the-bear-pulls-in-billions-of-rubles>

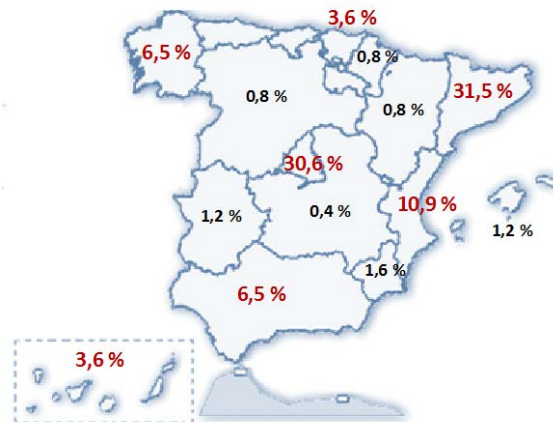
LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN Y DE LOS EFECTOS VISUALES

UNA INDUSTRIA SÓLIDA

Tejido empresarial

La industria de la animación y de los efectos visuales en España está compuesta en la actualidad por más de **250 empresas**. Los dos principales polos de concentración de actividad son la **Comunidad de Madrid** y **Cataluña**, que suman juntas el 60% del total de las empresas del país. Otras comunidades autónomas relevantes son la Comunidad Valenciana, con el 11% de empresas, Galicia y Andalucía, que agrupan cada una el 7% de empresas, y el País Vasco y Canarias, con un 4% del total cada una.

Distribución de empresas por CC.AA.

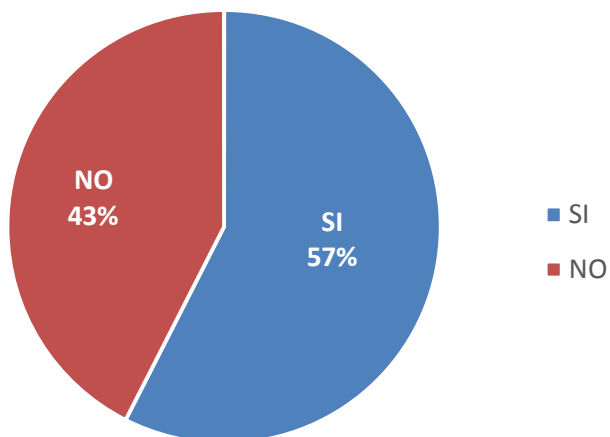


Fuente: encuesta DIBOOS

Sin embargo, la distribución podría cambiar. El **60% de las empresas declara estar dispuesto a deslocalizarse a otra CC.AA.**, que presente condiciones fiscales ventajosas. Es el caso de Canarias, de Navarra y del País Vasco, que recientemente han implementado un paquete de incentivos fiscales a la producción nacional, a la producción extranjera y al I+D+i, que mejoran los incentivos nacionales. Más adelante se analizarán en detalles estos casos particulares.

Como parte de esta tendencia, destaca el caso de **Anima Kitchent**, que recientemente se ha instalado en Gran Canaria para desarrollar la producción de su nueva serie **“Cleo & Cuquín”**, o la apertura en Tenerife del nuevo estudio de animación y efectos visuales **3 Doubles Producciones** que ha generado ya casi una treintena de nuevos puestos de trabajo para su principal producción, el largometraje **“The Steam Engines of Oz”** coproducido con la canadiense Arcana y basado en la novela gráfica homónima. También se ha instalado recientemente en Tenerife el nuevo estudio de la empresa catalana **Tomavisión**, para realizar para la china Left Pocket Media la animación de la segunda temporada de **“Emmy & Gooroo”**, serie para niños de entre 3 y 5 años, que contará con 104 episodios de 7 minutos y está financiada por Youku, un canal online chino equivalente a YouTube. Finalmente, es importante mencionar la apertura de la nueva sede en Tenerife de la productora italiana **Mondo TV**, desde donde se realizará la preproducción de la mayoría de animaciones del grupo.

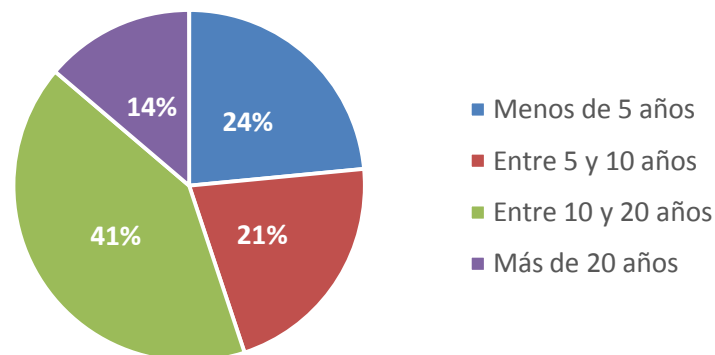
¿Estaríais dispuestos a deslocalizar vuestra empresa a otras CCAA que facilite condiciones fiscales más favorables?



Fuente: encuesta DIBOOS

La industria de la animación es extremadamente joven y dinámica. Casi la mitad de las empresas activas hoy en día, no existía hace 10 años. Y solamente un 14% del total de empresas tiene más de 20 años.

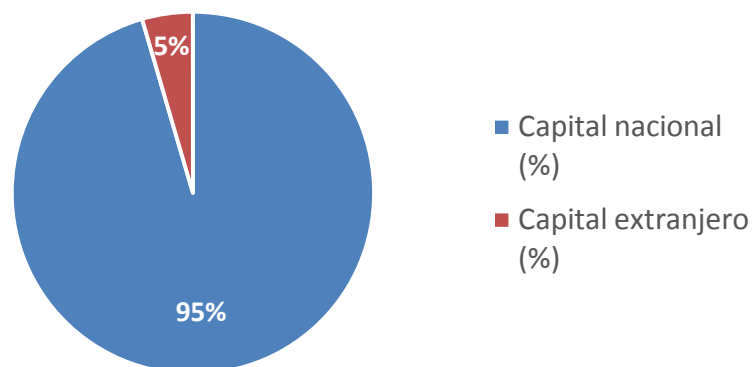
Antigüedad de las empresas



Fuente: elaboración propia

Se trata de empresas con capital principalmente español. De media, solamente el 5% del capital social tiene proveniencia extranjera. Sin embargo, hay casos que demuestran como esta tendencia podría modificarse. Destacan **Anima Kitchen** e **Imira Entertainment**, empresas que recientemente han sido receptoras de importantes inversiones de grandes grupos de Latinoamérica e India. Las empresas españolas representan a menudo una puerta de entrada en Europa y en el mercado latinoamericano, por lo cual su atractivo para grupos internacionales es alto.

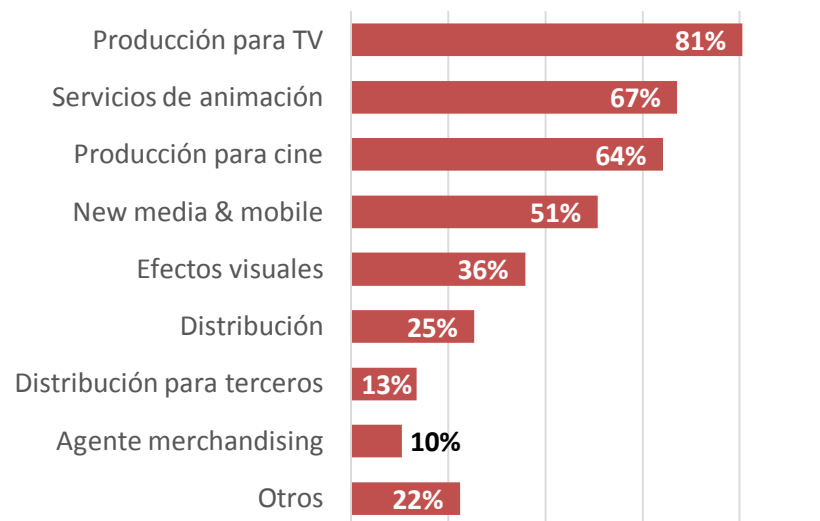
Procedencia del capital social



Fuente: encuesta DIBOOS

El 90% de las empresas se dedica a la producción de contenidos, tanto para televisión y OTT, como para cine. El 64% compagina las actividades de producción con las de estudio de animación. Solamente un 25% se dedica exclusivamente a la producción. El 12% de las empresas combina las labores de producción, estudio de animación y distribución. Destaca que ya la mitad de las empresas se dedica a la producción de contenidos de animación para *mobile* y nuevos canales digitales.

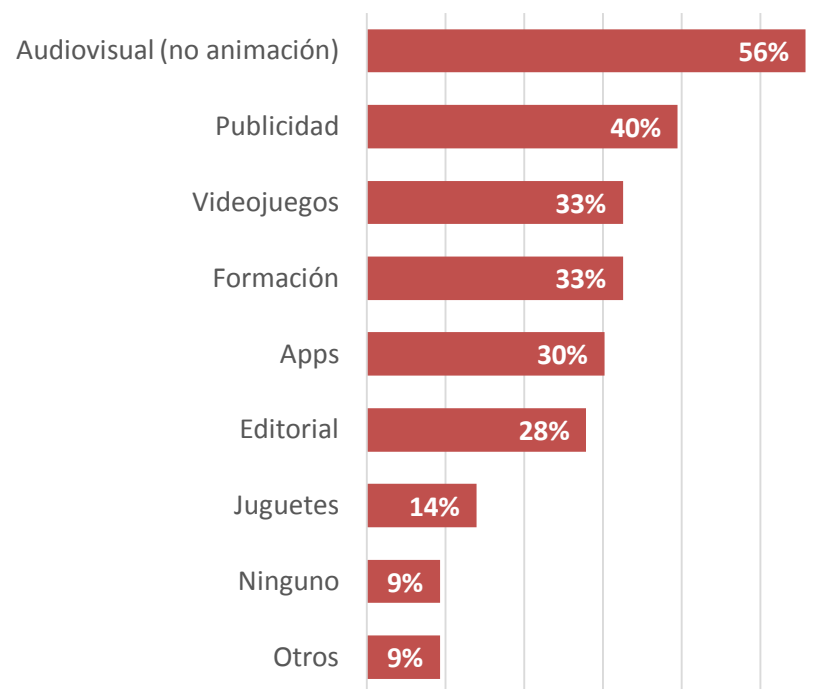
Tipología de actividades realizadas por la empresa



Fuente: encuesta DIBOOS e ICEX

La animación es una industria que genera un impacto relevante en sectores relacionados. El más importante es el audiovisual clásico, al cual se dedican más de la mitad de las empresas encuestadas. Destacan también la publicidad, el desarrollo de videojuegos y apps y la formación, actividades a las cuales se dedican alrededor de un tercio de las empresas de este sector.

Actividades realizadas en sectores relacionados

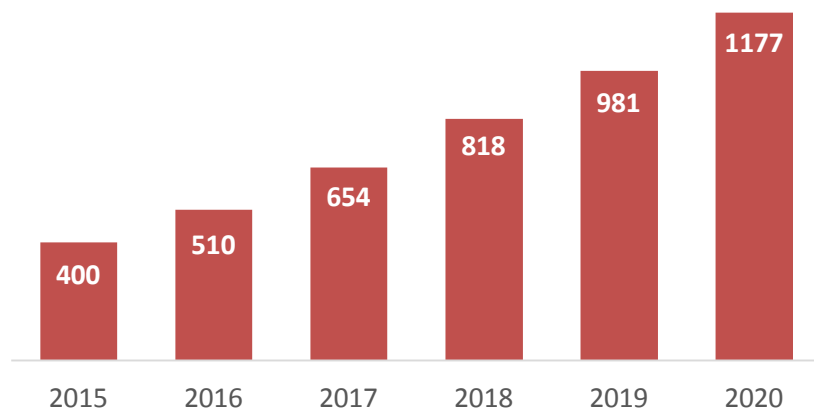


Fuente: encuesta DIBOOS

Facturación y evolución

La industria española de la animación facturó en 2017 **654 millones de euros**. Se trata de una cifra más modesta con respecto a las previsiones que se hicieron en la edición 2011 de este informe (879 millones). Entre los factores que influyeron negativamente en el crecimiento esperado están **la importante reducción del apoyo a la producción por parte de las administraciones públicas y de las televisiones**, que, como hemos visto anteriormente, representan las principales fuentes de financiación para las empresas españolas. Sin embargo, gracias a la reciente introducción de **desgravaciones fiscales** a la producción nacional e internacional, es posible prever un crecimiento sostenido, a partir del año 2017 que puede llevar a la industria a **superar los mil millones de euros de facturación para 2020**, con una tasa media anual de crecimiento del 24%. El impacto que se espera que tenga la **realidad virtual o la realidad aumentada** (como se analizará más adelante en este informe), así como otros desarrollos digitales, como la inteligencia artificial, también influirán positivamente en el crecimiento.

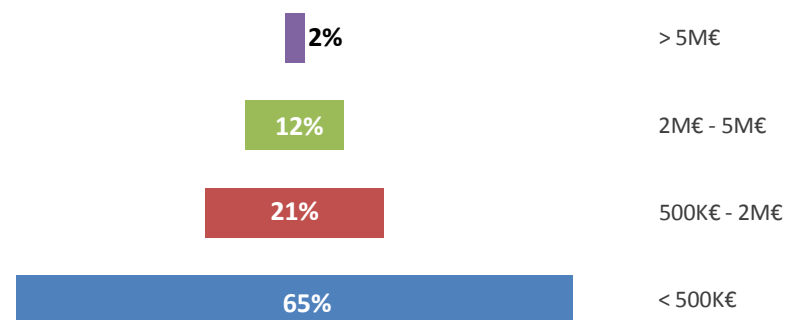
Evolución estimada de la facturación (M€)



Fuente: encuesta DIBOOS y elaboración propia

La animación en España es un sector atomizado, compuesto principalmente por Pymes. La distribución de la facturación es piramidal y está conformada por una amplia base de empresas (el 65%) que facturan menos de 500 mil euros. Solamente el 2% de las empresas ingresa más de 5 millones de euros.

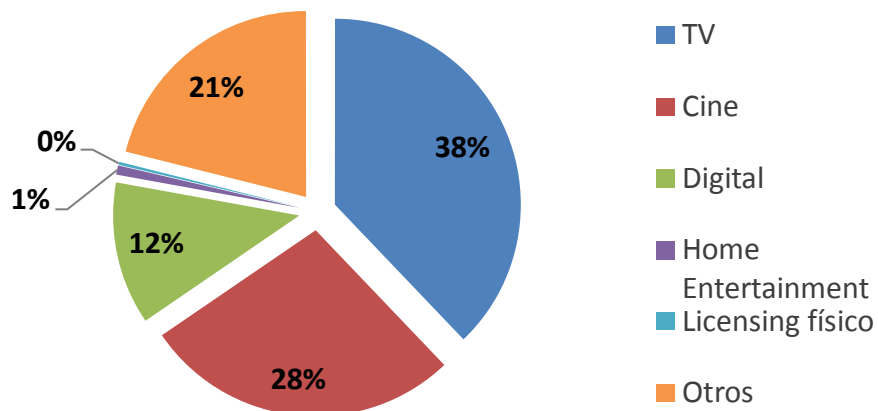
Distribución de empresas por facturación



Fuente: encuesta DIBOOS

La facturación del sector sigue dependiendo en gran parte de los modelos de negocio tradicionales – televisión y cine – que juntos representan el 66 % de los ingresos. Sin embargo, los modelos de negocio digitales (distribución online, licencias digitales y derivados digitales) ya suponen una media del 12% de la facturación y se prevé que todavía representarán mayor relevancia en el futuro; para algunas empresas, constituyen casi el 100% de los ingresos. Por otro lado, destaca el peso de los modelos de negocio alternativos, como la provisión de servicios (de animación, rendering, etc.), la publicidad, la consultoría y la formación; todos juntos suman el 20% de los ingresos de la industria. Finalmente, modelos como el *home entertainment* y el *licensing* físico suponen un peso residual en el conjunto.

Facturación por modelo de negocio (%)



Fuente: encuesta DIBOOS

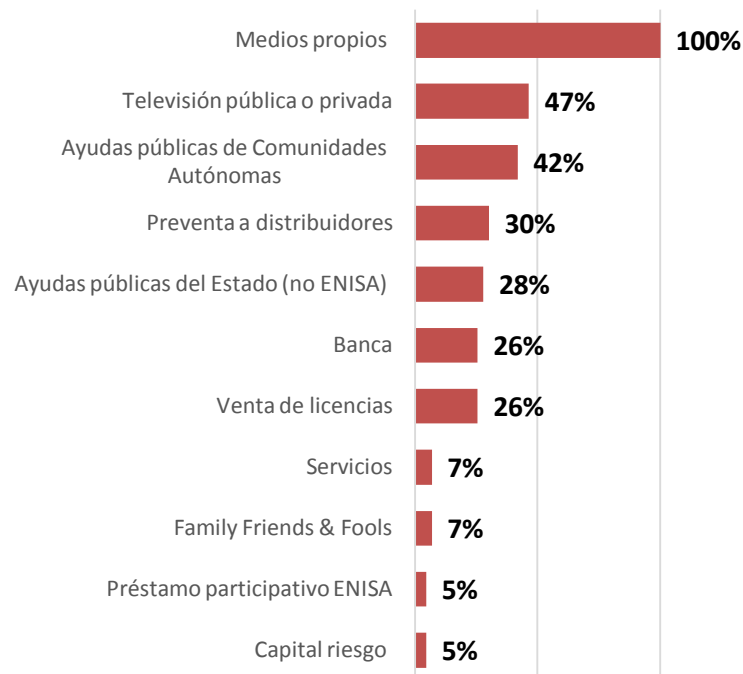
Fuentes de financiación

En cuanto a fuentes de financiación, otra vez podemos apreciar como las televisiones, tanto privadas como públicas, representan la fuente principal para las empresas de animación, superando las preventas a distribuidores y la venta de licencias. También las ayudas públicas, sobre todo las autonómicas, suponen una fuente de financiación importante.

El capital privado es casi exclusivamente representado por la banca, mientras que el acceso al capital riesgo representa un reto importante.

Destaca el apoyo a la financiación que ofrecen las sociedades de garantía recíproca – como CREA SGR a nivel nacional y Avalis de Catalunya; el 30% de las empresas declara haberse beneficiado de un aval ofrecido por estas organizaciones.

Fuentes de financiación actual de la empresa



Fuente: encuesta DIBOOS

La industria más dinámica del sector audiovisual

La industria de la animación se sitúa en el sector de la producción audiovisual, aunque se diferencia de forma sustancial debido a una serie de características propias, tanto en los procesos productivos, la duración y el presupuesto de las producciones, el uso de las tecnologías digitales y los perfiles profesionales empleados, entre otros.

Mientras un largometraje de imagen real tiene un presupuesto medio de 1,65 millones de euros (datos FAPAE 2015) y puede realizarse en un período de un año, un largometraje de animación necesita al menos dos años de producción y su presupuesto medio es casi de diez veces superior: 11,7 millones de euros, según las empresas encuestadas por DIBOOS.

Por otro lado, un estudio de animación, aunque no tenga que utilizar actores reales, puede llegar a emplear más de 300 profesionales, la mayor parte de ellos dedicados a tareas técnicas a lo largo del *pipeline* de producción de animación. Además, se trata de empleos de más larga duración con respecto a las producciones de ficción real: como veremos más adelante, los contratos a tiempo indefinido representan un 44% del total del empleo.

Si tenemos en cuenta el conjunto del sector de actividades cinematográficas, de video y programas de televisión (datos de la encuesta anual de servicios del INE), **la industria de la animación representa solamente el 4% del número de empresas de este sector. Sin embargo, estas empresas ya generan el 20% del empleo y el 9% de**

la facturación total del sector, lo que pone en relevancia el alto potencial de la animación en términos de generación de negocio y de empleo.

LA CLAVE DEL ÉXITO: EL TALENTO

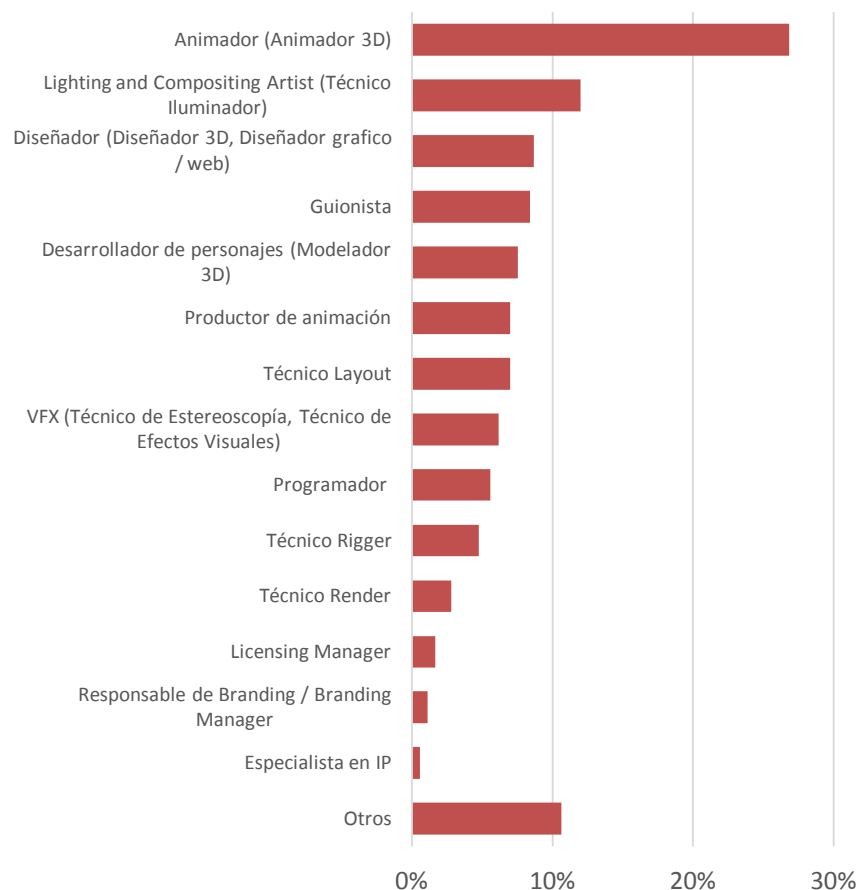
Datos de empleo, evolución

La industria española de la animación empleó de forma directa en 2017 **7.450 profesionales**. Los contratos a tiempo indefinido representan un 44% del total, debido a las particularidades de la industria y sus períodos de producción; por otro lado, destaca la importancia para este sector de la colaboración con profesionales *freelance*. Un aspecto muy positivo es representando por la **importante presencia del género femenino en esta industria, un 35% de los empleados**, lo que supera la media de otros sectores tecnológicos.

Como se ha comentado, la animación requiere de unos tiempos de producción más largos con respecto a las producciones de ficción, por lo cual los profesionales permanecen en un proyecto más tiempo, lo que les proporciona estabilidad al tiempo que los estudios pueden concretar futuros proyectos para dar continuidad a la plantilla.

Entre los perfiles profesionales que tienen más representación en la industria, están el animador (27% de los empleos), el técnico iluminador (12%), los diseñadores, tanto gráficos como 3D y web (9%), el guionista (8%) y el desarrollador de personajes (7%).

Número de empleados por perfil profesional



Fuente: encuesta DIBOOS

La industria de la animación es una importante fuente de generación de empleo, también de forma indirecta. Se estima un número de **3.874 colaboradores profesionales (freelance)** involucrados directamente con las actividades de las empresas. Además, según las estimaciones de las empresas encuestadas, es posible calcular que por cada empleo directo en la industria, se generan 2,34 empleos indirectos vinculados. Esto representaría **un total de casi 29.000 profesionales vinculados con la animación en España.**

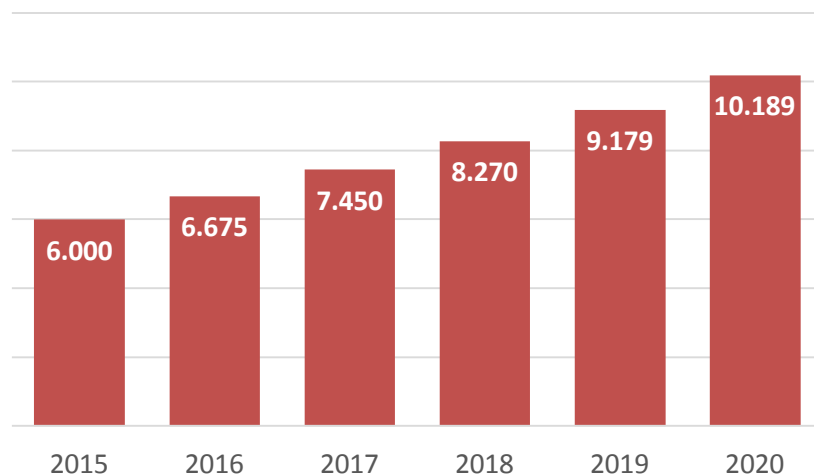
Empleos vinculados con la industria española de la animación



Fuente: encuesta DIBOOS

Teniendo en cuenta las estimaciones de las empresas y la evolución del sector, es posible prever un incremento paulatino del empleo, hasta **superar en 2020 los 10.000 empleos directos**, con una tasa de crecimiento anual del **11,17%**.

Evolución empleo



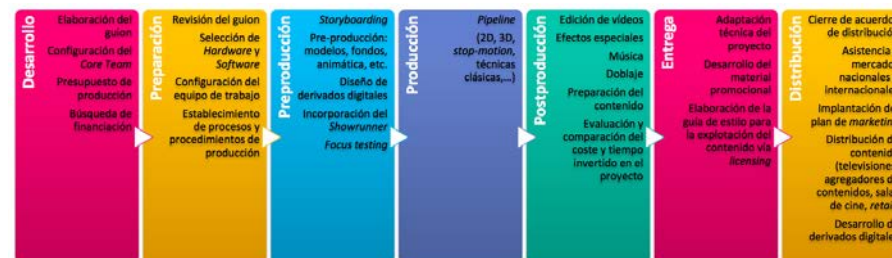
Fuente: encuesta DIBOOS 2016 y elaboración propia

Manteniendo las mismas estimaciones, esto podría suponer que en 2020 haya en España unos **40.000 profesionales vinculados a la industria de la animación**.

Perfiles profesionales más demandados

La animación y efectos visuales es una industria que emplea una variedad de perfiles profesionales específicos que no se encuentran en la industria audiovisual clásica, debido a los procesos que son característicos de este sector y que están relacionados con el pipeline de producción de animación (diseño y animación de los personajes). Sin embargo, existen perfiles compartidos con el audiovisual, sobre todo teniendo en cuenta las etapas de la cadena de valor que son más tempranas (desarrollo, preparación y preproducción) y las que se sitúan al final (postproducción, entrega, distribución).

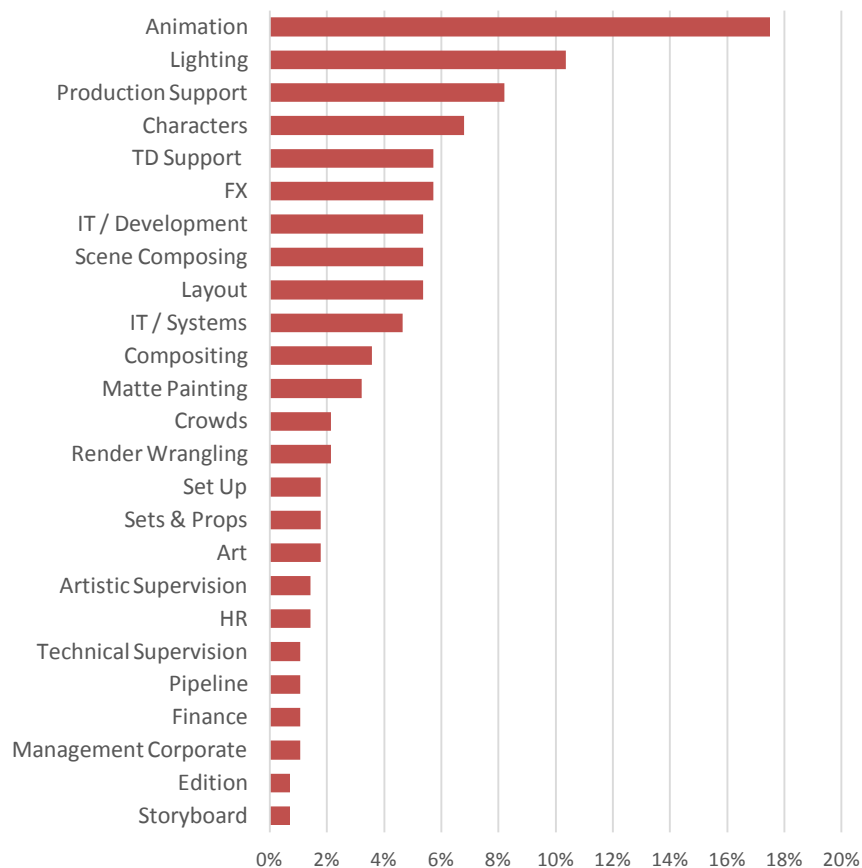
La cadena de valor de la industria de la animación



Fuente: Libro Blanco de la Animación 2012 (DIBOOS)

Si observamos la distribución típica de empleados por perfil profesional para un estudio mediano/grande, notamos como los perfiles que tienen más peso son los directamente relacionados con la producción y postproducción de animación: animador, iluminación, diseño de personajes, diseño de escenas, efectos visuales, layout, etc., además de los profesionales que dan soporte a la producción, y a la dirección técnica.

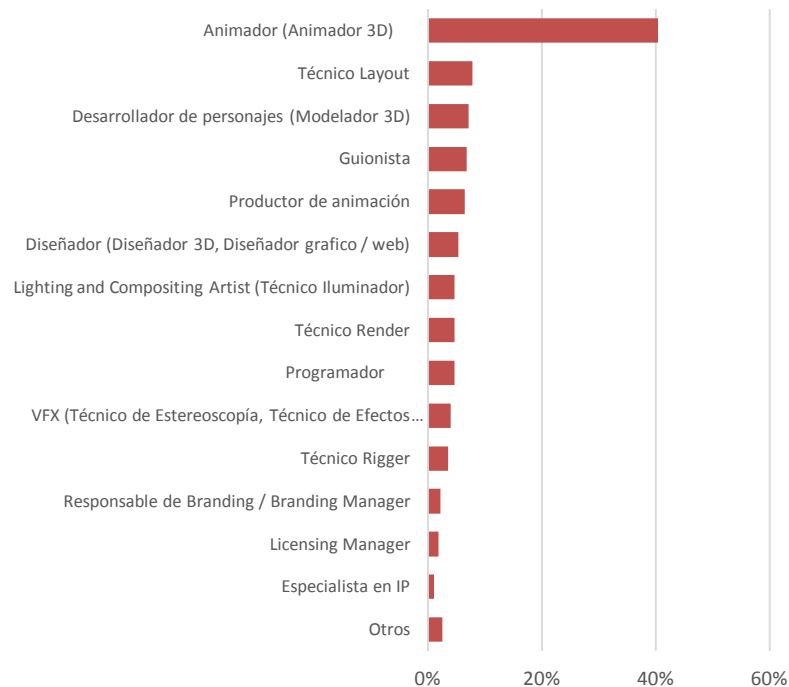
Distribución de perfiles profesionales de un estudio de animación



Fuente: encuesta DIBOOS

Según la encuesta realizada al sector, entre los perfiles profesionales que más van a ser requeridos en el corto plazo, el animador se sitúa en primera posición: el 40% de las empresas planean contratar animadores en los próximos 12 meses.

Estimación de contratación por tipo de perfil profesional en los próximos 12 meses



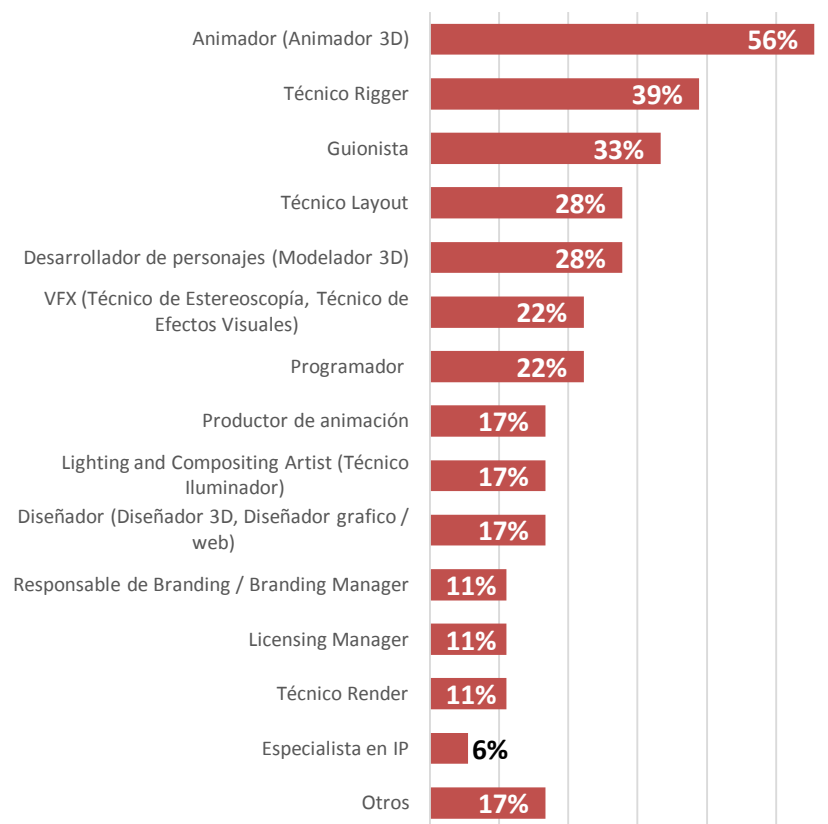
Fuente: encuesta DIBOOS

Formación de calidad

La industria de la animación necesita en primer lugar de profesionales especializados, por lo cual el papel de la formación es fundamental. En los últimos años, ha habido grandes avances en España en este sentido, con el reconocimiento oficial e implantación de titulaciones universitarias específica y con el nacimiento de importantes iniciativas de formación privadas lideradas por las empresas. Sin embargo, parece que el impacto de estos cambios todavía está tardando en realizarse, ya que **el 42% de las empresas declara tener dificultades a la hora de encontrar profesionales con formación adecuada.**

Otra vez, los animadores bien formados lideran la clasificación de profesionales para los cuales más dificultades están experimentando las empresas a la hora de encontrarlos en el mercado. Destacan también otros perfiles específicos de esta industria, como el diseñador de personajes, los técnicos de rigging, layout, render, composición, iluminación y efectos visuales. Además, hay dificultad para encontrar perfiles más transversales como guionistas, productores y programadores.

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

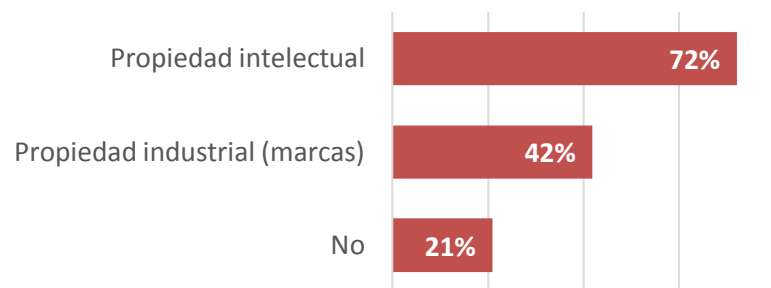


Fuente: encuesta DIBOOS

PRODUCCIONES DE ÉXITO GLOBAL

Las empresas españolas de animación son altamente creativas y generadoras de propiedad intelectual (IP) e industrial, para su explotación internacional. El 72% de las empresas de este sector declara haber generado IP propia y el 42% marcas industriales. Esto es particularmente importante, ya que la explotación de licencias, tanto en productos digitales como en *merchandising* representa una fuente de ingresos muy valiosa, como se ha visto en los casos analizados en el capítulo anterior.

¿Ha generado la empresa propiedad intelectual?



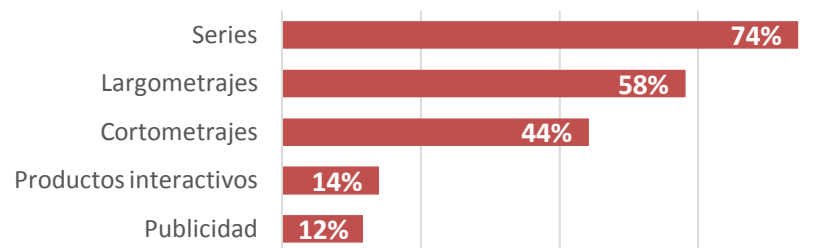
Fuente: encuesta DIBOOS

Tipos de producciones y presupuestos

El contenido más producido por las empresas españolas son las series (74%), seguidas por los largometrajes (58%) y los cortometrajes (44%). Los largometrajes de animación presentan una duración estándar de entre 70 y 100 minutos y **unos tiempos de producción muchos más extensos con respecto a los largometrajes de ficción real y que se pueden extender hasta los tres años, siendo habitual dos años**. Los cortometrajes, por otro lado, tienen una duración muy breve, un promedio de 10 minutos, y unos tiempos de producción de algunos meses. Las series de animación suelen presentar diferentes formatos, tanto en duración de los capítulos, siendo habituales siete, once y veintiséis minutos, como en número de capítulos (26 por temporada, con una, dos o tres temporadas).

Entre las tipologías de producciones no “clásicas”, destacan los contenidos interactivos, como videojuegos y apps, desarrollados por el 14% de las empresas y la publicidad (12%).

Tipología de contenidos de animación realizados



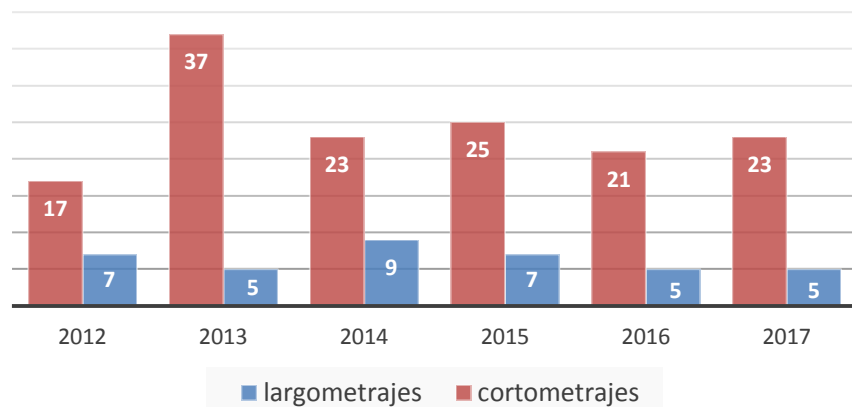
Fuente: encuesta DIBOOS

Producciones realizadas, en curso y previsión futura

La industria española de la animación es particularmente productiva. Según el Observatorio Europeo del Audiovisual, España ha sido, en el período 2010-2014, el 5º productor mundial y 2º europeo (después de Francia) de largometrajes de animación, con 28 producciones.

En los últimos 7 años se han producido 38 largometrajes y 146 cortometrajes de animación. De media estas producciones representaron el 3% del total de largometrajes y el 10% del total de cortometrajes producidos y en España.

Producciones españolas de animación en el período 2012-2017



Fuente: ICAA

Sin embargo, los proyectos que han ido desarrollándose son muchos más. En el periodo 2011-2016 solamente al festival de cine de animación 3DWire, se presentaron 44 proyectos distintos de largometrajes, 124 proyectos de series de animación y 331 cortometrajes. Lo que sugiere un total de más de 450 producciones abordadas, con una media de 90 por año.

En cuanto a las previsiones futuras, según la encuesta al sector realizada por DIBOOS, las empresas se muestran todavía más optimistas. **En los próximos 4 años se prevé poner en marcha más de 90 largometrajes, más de 140 series y alrededor de 400 cortometrajes.** El presupuesto medio para un largometraje se estima alrededor de los 12 millones de euros, para una serie 3 millones de euros y para un cortometraje alrededor de los 60 mil euros.

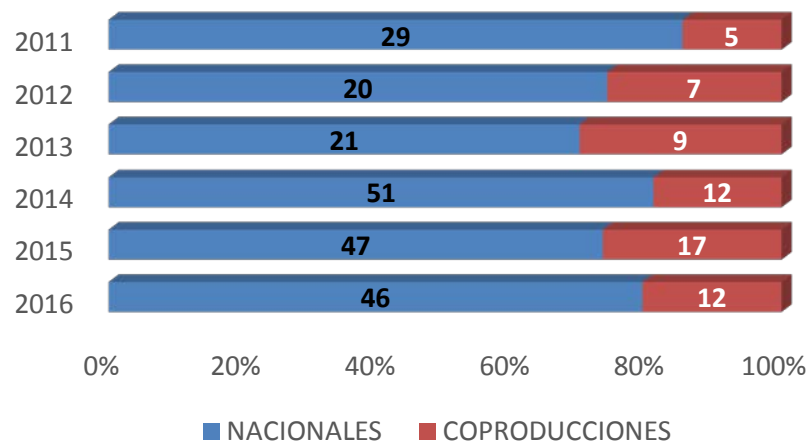
Presupuesto medio para los proyectos a poner en marcha en los próximos 4 años

Series	3.123.919,44 €
Cortometrajes	63.129,10 €
Largometrajes	11.735.714,29 €

Fuente: encuesta DIBOOS

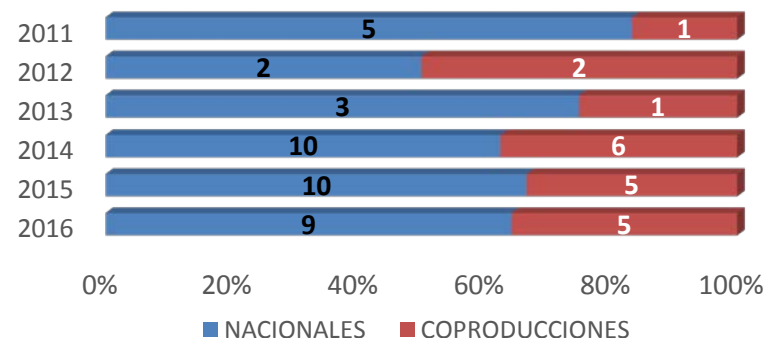
Según datos elaborados a partir de los proyectos presentados en las últimas ediciones del festival 3DWire, de media, las coproducciones internacionales en el sector se sitúan alrededor del 24%. Para las series, la media de coproducciones con otros países es el 28% del total. Para los largometrajes, la media es superior, llegando al 36%, lo que sitúa la animación a la cabeza, con respecto a las producciones de largometrajes en general, que en los últimos 5 años se encuentra alrededor del 32% (dato ICAA).

Coproducciones en los proyectos de animación presentados al Mercado Internacional 3D WIRE



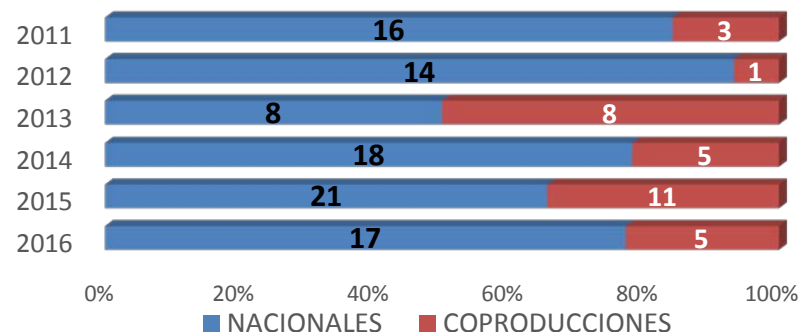
Fuente: 3DWIRE

Coproducciones internacionales en los largometrajes de animación presentados al Mercado Internacional 3DWIRE



Fuente: 3DWIRE

Coproducciones internacionales en las series de animación presentadas al Mercado Internacional 3DWIRE

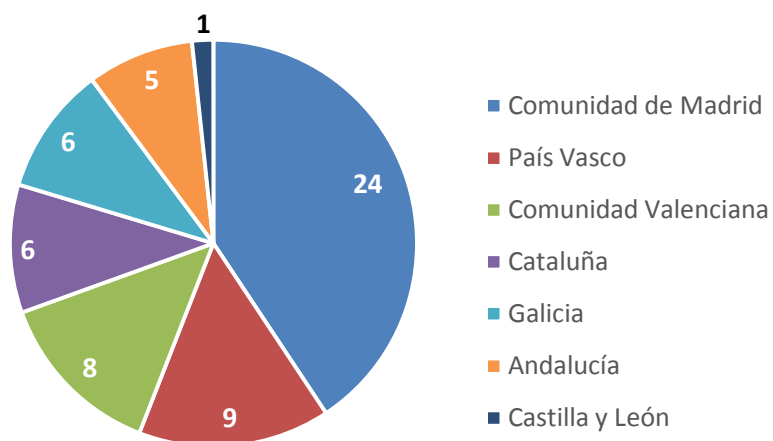


Fuente: 3DWIRE

Lugar de producción y coproducciones

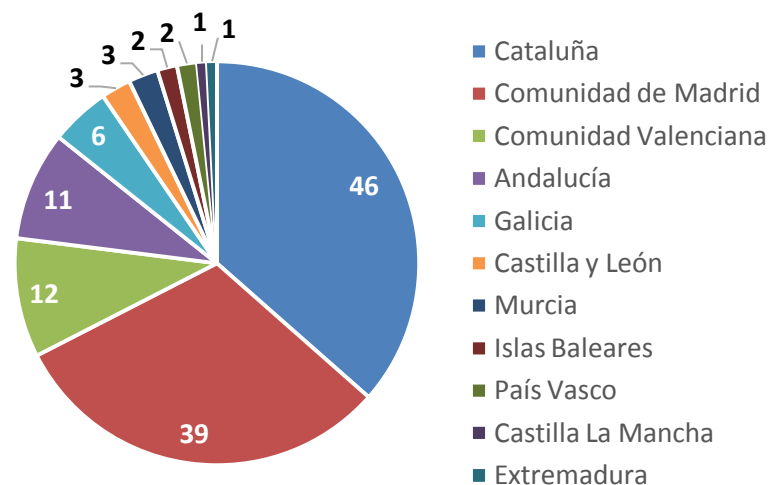
Según datos elaborados a partir de los proyectos presentados en 3DWire, la producción de largometrajes se concentra sobre todo en la Comunidad de Madrid (40%), con otros polos importantes como el País Vasco, la Comunidad Valenciana, Cataluña, Galicia y Andalucía. En cuanto a series de animación, la situación es bastante diferente: dos tercios de las producciones se reparten entre Cataluña y Madrid, Valencia y Andalucía representan otro 20% y lo demás se ubica en otras comunidades.

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



Fuente: 3DWIRE

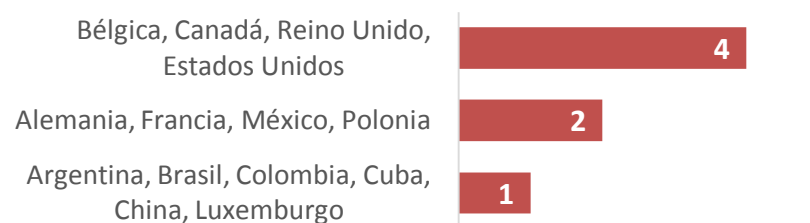
Distribución geográfica de la producción de series presentadas al Mercado Internacional 3DWIRE (2011-2016)



Fuente: 3DWIRE

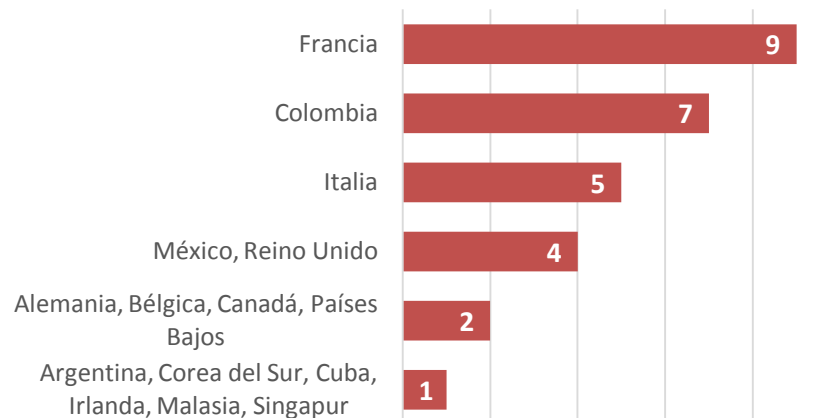
Los países más elegidos para coproducir largometrajes son Bélgica, Canadá, Reino Unido y Estados Unidos. En cambio, los países más elegidos para coproducir series son Francia, Colombia, Italia, México y Reino Unido.

Países por número de largometrajes coproducidos (largometrajes presentados al Mercado Internacional 3DWIRE, 2011-2016)



Fuente: 3DWIRE

Países por número de series coproducidas (series presentadas al Mercado Internacional 3DWIRE, 2011-2016)

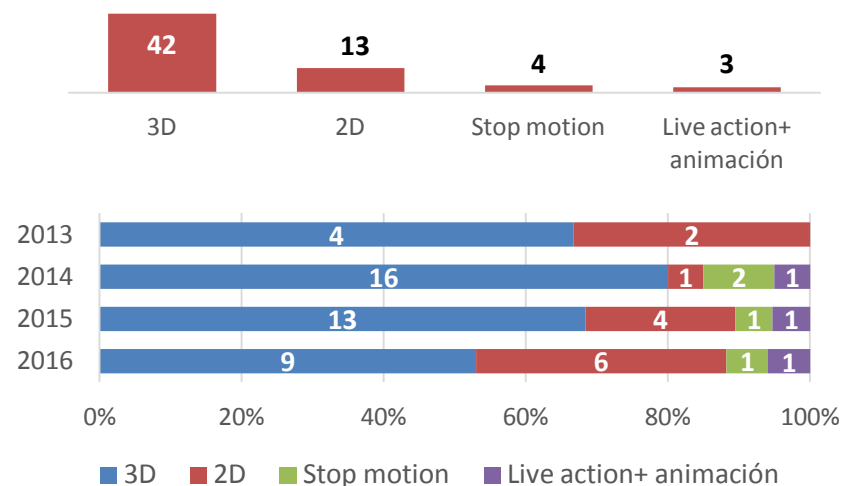


Fuente: 3DWIRE

Técnicas de animación

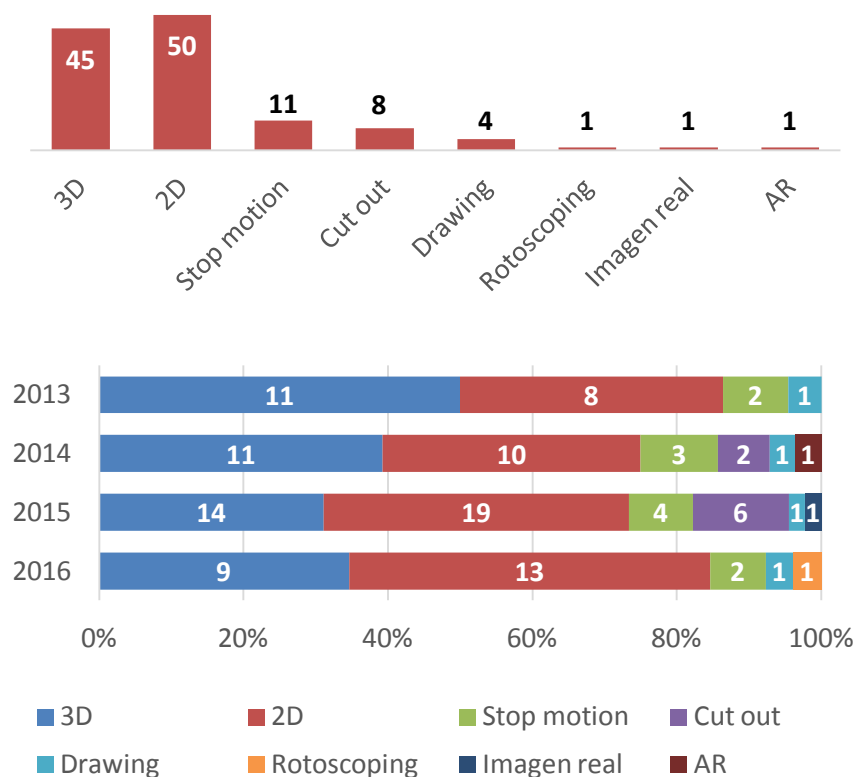
En cuanto a técnicas de animación, vemos como el 2D y el 3D han sido las técnicas predominantes. En el caso de los largometrajes, el 3D es la técnica más comúnmente utilizada, aunque en los últimos años se ha asistido a un mayor uso del 2D. En cuanto a series de animación, el 2D es la técnica favorita, ligeramente por encima del 3D y esta tendencia no ha variado de forma significativa en los últimos años.

Técnicas de animación utilizadas en largometrajes presentados al Mercado Internacional 3DWIRE (2013-2016)



Fuente: 3DWIRE

Técnicas de animación utilizadas en series presentadas al Mercado Internacional 3DWIRE (2013-2016)



Fuente: 3DWIRE

Datos de audiencia nacional e internacional

La animación se ha convertido en un género de éxito, con un gran poder de atracción de audiencias, tanto en taquilla de cine como en la televisión.

Salas de cine

El potencial de la animación en las salas de cine es impresionante. En España, el 15,23% de las entradas se destinan a películas de animación. El mercado español representa el décimo mercado mundial y cuarto a nivel europeo, en cuanto a espectadores (fuente: Observatorio Europeo del Audiovisual, 2014).

En las diez películas más taquilleras en España en 2017, la única producción española presente es un largometraje de animación, “Tadeo Jones 2: El secreto del Rey Midas”, que ocupa el tercer puesto. Las películas de animación estadounidenses “Gru: Mi villano favorito 3” y “El Bebe jefazo”, ocuparon 2º y 6º lugar. Destaca también que otros tres largometrajes **hicieron uso extensivo de efectos visuales en imagen real**: “La bella y la bestia”, “Piratas del Caribe: La venganza de Salazar” y “Spider-Man: Homecoming”.

Las 10 películas más taquilleras en España en 2017

Película	Recaudación España (euros)	Espectadores España
La bella y la bestia (2017)	22,0 millones	3,8 millones
Gru: Mi villano favorito 3	20,9 millones	3,7 millones
Tadeo Jones 2: El secreto del Rey Midas	17,9 millones	3,2 millones
La Ciudad de las Estrellas. La La Land	13,6 millones	2,2 millones
Fast & Furious 8	13,6 millones	2,4 millones
El Bebe jefazo	13,2 millones	2,4 millones
Cincuenta Sombras Más Oscuras	13,2 millones	2,2 millones
Piratas del Caribe: La venganza de Salazar	13,1 millones	2,2 millones
It	11,2 millones	1,8 millones
Spider-Man: Homecoming	10,1 millones	1,7 millones

Fuente: ICAA

De la misma manera, tres de las diez películas que más ingresaron en España en 2016, son de animación: “Mascotas”, “Buscando a Dory” y “Zootrópolis” (las tres producidas en Estados Unidos) que ocuparon el 2º, 3er y 6º lugar. Además, otras cinco, emplearon efectos visuales: el líder de taquilla “Un monstruo viene a verme” (cuyos efectos fueron realizados por la española El Ranchito), “El Libro de la Selva”, “Animales fantásticos y dónde encontrarlos”, “Rogue One: Una historia de Star Wars” y “Escuadrón Suicida”.

Las 10 películas más taquilleras en España en 2016

Película	Recaudación España (euros)	Espectadores España
Un monstruo viene a verme	26,0 millones	4,5 millones
Mascotas	21,3 millones	3,8 millones
Buscando a Dory	17,5 millones	3,19 millones
El Libro de la Selva	16,7 millones	2,99 millones
El renacido (The Revenant)	14,4 millones	2,19 millones
Zootrópolis	13,7 millones	2,29 millones
Animales fantásticos y dónde encontrarlos	12,9 millones	2 millones
Palmeras en la nieve	12,5 millones	1,88 millones
Rogue One: Una historia de Star Wars	11,1 millones	1,8 millones
Escuadrón Suicida	11,1 millones	1,8 millones

Fuente: ComScore 2016

En particular, la película española **“Tadeo Jones 2. El secreto del Rey Midas”** (Telecinco Cinema, Tadeo Jones y El Secreto De Midas AIE, Telefónica Studios, 4 Cats Pictures, Ikiru Films, Lightbox Entertainment), estrenada en España el 25 de agosto de 2017, es, con más de 3,2 millones de espectadores, **la película española de animación más vista de la historia en nuestro país** y la película española más vista de 2017, la única que aparece en entre los diez primeros puestos. El largometraje también se estrenó con éxito en México el pasado 5 de enero, siendo la cuarta película más vista del país, además de Brasil y Rusia, países donde ocupó el sexto lugar en su estreno y en los Países Bajos, posicionándose en el cuarto lugar. Su éxito nacional e internacional puede llegar a igualar su precuela, **“Las aventuras de Tadeo Jones”** (Telecinco Cinema, Telefónica Producciones, Ikiru Films, Lightbox Entertainment, El Toro Pictures), que fue la cuarta película más vista en España en 2012, donde recaudó más de 18 millones de euros y tuvo 2,7 millones de espectadores. Su recaudación global fue de 45 millones de euros.



Las aventuras de Tadeo Jones (fotograma)

Otras producciones españolas que generan mucho impacto son: **“Atrapa la bandera”** (Ikiru Films, Telefónica Studios, Lightbox Animation Studios, 4 Cats Pictures, Telecinco Cinema) que se estrenó en 2015, fue la segunda película española más vista en ese año, con casi 2 millones de espectadores y más de 11 millones de euros de recaudación y la décima, teniendo en cuenta también los estrenos internacionales. Fue también la segunda película que más recaudación obtuvo al extranjero en 2016 (9,6 millones de euros), tras “Julieta” de Pedro Almodóvar (15 millones de euros), posicionándose como la película española que más espectadores e ingresos recaudó en Países Bajos y Reino Unido (fuente: EGEDA). La película se situó también dentro del top 25 de las películas europeas con mayor número de espectadores durante 2015 en Europa (fuente: FAPAE).



Atrapa la bandera (fotograma)

En 2015, también 3 de las 10 películas más vistas en España fueron largometrajes de animación. Además de “Atrapa la bandera”, dos películas estadounidenses, **“Los Minions”** (4,3 millones de espectadores, 24 millones de euros de recaudación) y **“Del revés (Inside out)”** (4 millones de espectadores, 21 millones de euros de recaudación) se colocaron al segundo y tercer lugar. En particular, “Los Minions”, como ya hemos analizado en el anterior capítulo, representa un importante caso de éxito internacional, aunque no español: con un presupuesto de producción de 74 millones de dólares, consiguió una recaudación total de 1.159,4 millones de dólares, siendo la producción con más éxito en 2015 en Iberoamérica (46,7 millones de espectadores, según EGEDA) y posicionándose en quinta posición a nivel mundial por recaudación para ese año.

Otros casos de éxitos interesantes, sobre todo a nivel internacional, fueron en 2013 **“Justin y la espada del valor”** (Kandor Graphics, Aliwood Mediterráneo Producciones) y **“Futbolín”** (Plural-Jempsa, Antena 3 Films, Jempsa), en 2014 **“Mortadelo y Filemón contra Jimmy el cachondo”** (Zeta Cinema, J. Cohen Productions, A.I.E.), en 2016 **“Ozzy”** (Arcadia Motion Pictures, Capitan Araña, Pachacamac Films A.I.E., Bd Animation) y, recientemente, **“Deep”** (The Thinklab Media, Kraken Films AIE).

“Justin y la espada del valor” recaudó a nivel mundial casi 19 millones de dólares y 2,4 millones de euros en España, posicionándose novena entre las 10 películas españolas más vistas de 2013 (fuente: EGEDA).

En Reino Unido, país donde recaudó 4,8 millones de dólares, fue la 5ª película más taquillera del fin de semana de su estreno²⁸.



Justin y la espada del valor (fotograma)

²⁸ <http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=intl&id=justinknights.htm>

Por otro lado, **“Futbolín”**, producción hispano-argentina, consiguió a nivel internacional una recaudación superior a los 30 millones de dólares, de los cuales la mitad corresponden a la taquilla argentina, país donde fue la cuarta película más taquillera de 2013, superando los dos millones de espectadores (fuente: EGEDA); estuvo también varias semanas entre las 5 películas más taquilleras de otros importantes mercados latinoamericanos (México, Brasil, Venezuela, Perú) y en Rusia²⁹. En España la película recaudó casi 3 millones de euros.



Futbolín (fotograma)

“Mortadelo y Filemón contra Jimmy el cachondo” fue la séptima película española más vista en 2014 en España, donde recaudó cinco millones de euros (fuente: EGEDA).



Mortadelo y Filemón contra Jimmy el cachondo (fotograma)

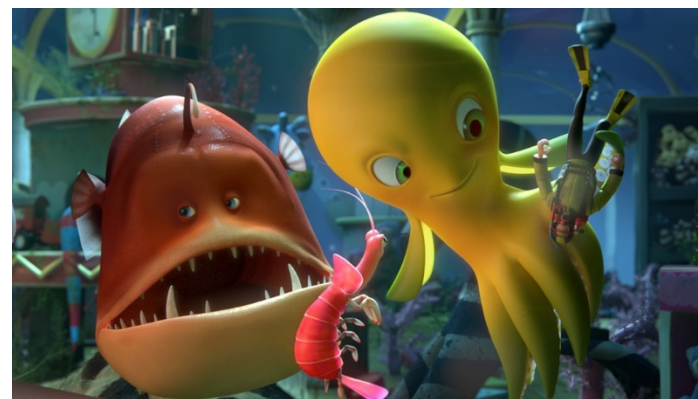
²⁹ <http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=intl&id=underdogs14.htm>

“**Ozzy**”, estuvo varias semanas entre las 5 películas con más recaudación en taquilla en varios países, entre los cuales Brasil, Colombia, Grecia, Lituania, Polonia o Portugal³⁰, y fue la décima película española más vista en España en 2016. Se posicionó también como la película española que más espectadores e ingresos recaudó en Rusia en 2016, por encima de largometrajes de ficción como Julieta (fuente: EGEDA).



Ozzy (fotograma)

Finalmente, “**Deep**”, estrenada en España en noviembre de 2017 y vendida en más de 60 países, ha conseguido hasta la fecha más de 7,1 millones de dólares de recaudación a nivel global. Se ha posicionado entre las cinco películas más vistas en México, Rusia – CIS y España, y en el sexto lugar el Corea del Sur. La película se ha distribuido también en distintos mercados a través de Netflix u otros servicios de VOD (Estados Unidos, Reino Unido, Arabia Saudita, Australia, Nueva Zelanda y Japón, entre otros).



Deep (fotograma)

³⁰ <http://www.boxofficemojo.com/movies/intl/?page=&id=foZZY01>

Principales éxitos internacionales de largometrajes españoles

Película	Recaudación España	Recaudación global	Principales mercados extranjeros
Las aventuras de Tadeo Jones (2012)	18,2 M€	60,8 M\$	Bélgica (1M\$), Brasil (3,4M\$), Corea del Sur (1,3M\$), Francia (2M\$), México (7M\$), Países Bajos (1,2M\$), Perú (2,2M\$)
Justin y la espada del valor (2013)	2,4 M€	18,7 M\$	China (1,4M\$), Corea del Sur (1,3M\$), Rusia (3,3M\$), Reino Unido (4,8M\$)
Futbolín (2013)	2,9 M€	32,8 M\$	Argentina (14,3M\$), Brasil (1,7M\$), Italia (1,8M\$), México (2,3M\$), Rusia (1,3M\$), Reino Unido (1,3M\$), Venezuela (1,4M\$)
Atrapa la bandera (2015)	11 M€	24,6 M\$	Israel (1,1M\$), Reino Unido (2,2M\$)
Ozzy (2016)	2 M€	14 M\$	Francia (1,8M\$), China (1,6M\$), Italia (1,3M\$), México (1,2M\$), Rusia (1,1M\$), Polonia (1M\$)
Tadeo Jones 2. El secreto del Rey Midas (2017)	17,9 M€	34,2 M\$	México (2M\$), Brasil (1,4M\$), Países Bajos (1,5M\$), Reino Unido (1,5M\$), Polonia (1M\$), Rusia (0,8M\$)
Deep (2017)	1,1 M€	7,1 M\$	Rusia (1,7M\$), Corea del Sur (1,6M\$), México (1,2M\$), Países Bajos (0,8M\$)

Fuente: ICAA y boxofficemojo.com

(actualizados a 04/05/2018)

A pesar de los importantes éxitos nacionales e internacionales, la cuota de animación española que se proyecta en las salas de cine de nuestro país es pequeña con respecto a la que proviene de otros países. En 2016, la animación española representó solamente el 19,2% del total, y este porcentaje nunca superó el 25% en los últimos 6 años.

Aun así, los largometrajes españoles gozan de amplia aceptación en taquilla nacional: Solamente “Tadeo Jones 2: El secreto del Rey Midas” y “Deep” en conjunto representaron el 20% del total de la taquilla de los estrenos de animación en España en 2017 y el 22% de toda la taquilla del cine español para este año.

Comparados con los largometrajes de ficción españoles, las películas de animación basan su recaudación sobre todo en el extranjero y llegan a estrenarse en muchos más países: “Planet 51” se estrenó en 170 países y el 85% de su recaudación proviene del extranjero. Por el contrario, “8 apellidos vascos”, actualmente la película más vista de la historia en España, solamente fue estrenada en catorce países y su recaudación extranjera no llegó al 20% del total. Además del peso de la facturación internacional, se puede observar como las películas de animación requieren tiempos de ejecución 3 veces superiores y unos presupuestos también mucho más elevados.

Por otro lado, vemos como los largometrajes de ficción que hacen uso intensivo de efectos visuales, siguen las mismas pautas de las películas de animación: “Un monstruo viene a verme”, la película más taquillera en España de 2016, se estrenó en 51 países y recaudó más del 40% al extranjero.

“Lo imposible”, se distribuyó en 59 países y triplicó su recaudación gracias a los ingresos internacionales. En la tabla a continuación se comparan los largometrajes españoles de animación de más éxito con los de ficción.

Principales éxitos internacionales de largometrajes españoles

	Películas	Rodaje	Empleos	Presupuesto	Taquilla España	Países	Taquilla global
Animación	Planet 51 (2009)	29 meses	300	50 M€	11,7 M€	170	105,6 M\$
	Las aventuras de Tadeo Jones (2012)	43 meses	100	8 M€	18,2 M€	50	60,8 M\$
	Atrapa la bandera (2015)	35 meses	200	12,5 M€	11 M€	41	24,6 M\$
	Tadeo Jones 2: El secreto del Rey Midas (2017)	27 meses	150	9 M€	17,9 M€	26	34,2 M\$
Efectos visuales	Lo imposible (2012)	10 meses	n.d.	30 M€	42,4 M€	59	180,3 M\$
	Un monstruo viene a verme (2016)	13 meses	n.d.	25 M€	26 M€	51	47,3 M\$
Ficción real	8 apellidos vascos (2014)	5 meses	80	3 M€	55,4 M€	14	78,7 M\$
	Ocho apellidos catalanes (2015)	13 meses	110	4,5 M€	33,5 M€	8	40,5 M\$

Fuente: ICAA y boxofficemojo.com

Series de animación en canales de televisión

La animación es también un contenido con un éxito considerable en televisión, como demuestra la oferta de canales temáticos tantos en canales en abierto como de televisión de pago.

Según el último informe Barlovento, en el conjunto total de cadenas españolas (en abierto y de pago), el género con más presencia en las parrillas de programación es la ficción, con una ocupación del 41,3%. Y, dentro de este género, la animación ocupa el tercer lugar (16%), después de los largometrajes y de las series de imagen real.

Los canales de televisión de ámbito nacional y en abierto dedicados a los contenidos de animación (Clan, Boing Disney Channel y Neox), sumaron en 2017 en conjunto el 7,1% de la audiencia total. En el ámbito autonómico, destaca el canal infantil y de animación Super 3, que supuso el 1,4% de la audiencia total en Cataluña en 2017³¹. Además, estos canales ya atraen tanta inversión publicitaria como las principales cadenas generalistas, un promedio de 700 anuncios al día, según datos del Consejo Audiovisual de Andalucía, con prevalencia casi exclusiva del sector juguetero, que representó casi el 90% de todos los spots. En particular, Disney Channel y Boing concentraron el 80% de toda la publicidad televisiva que emite el sector juguetero durante el periodo navideño de 2016³².

³¹ <https://www.barloventocomunicacion.es/images/publicaciones/ANUALES/analisis-televisivo-2017-Barlovento.pdf>

³² <http://www.juguetesb2b.com/noticias/20170302/sector-juguetero-representa-90-anuncios-televisivos-dirigidos-publico-menor-12-anos.aspx>

Sin embargo, también en el caso de la animación, **la cuota que obtienen las producciones nacionales en las cadenas de televisión es muy reducida**. Según los datos del Observatorio Europeo del Audiovisual, en 2013, **no superó el 13,1% en los tres principales canales infantiles** (Neox, Clan, Disney Channel). En cambio, las producciones de otros países europeos tuvieron una cuota del 23,5% y las no europeas, del 63,5%.

Clan, el canal temático infantil de RTVE, se configura como el principal canal en cuanto a apuesta por contenido español. Es el canal que lidera en España las audiencias del público infantil (de 4 a 12 años) y se posiciona en el cuarto lugar a nivel europeo según índices de audiencias. RTVE lanza cada año una convocatoria para la coproducción de series de animación, mediante la cual busca participar en las producciones tanto como emisor como inversor. La convocatoria, financiada a través de la inversión obligada del 6% de sus ingresos computables del ejercicio anterior, está enfocada a proyectos dirigidos a la franja de 4 a 10 años, pensados para educar a través del entretenimiento y con una fuerte potencialidad *crossmedia* para las nuevas pantallas³³. Gracias a esta iniciativa, Clan ha incrementado notablemente la cuota de emisión de series europeas y españolas, lo que ha llevado a que **más de 30 series de animación españolas hayan sido coproducidas en los últimos 5 años**, algunas de ellas ya estrenadas a día de hoy.

Destacan:

³³ <https://3dwire.es/abierta-la-convocatoria-2017-rtve-la-coproduccion-series-animacion/>



Bat Pat

- **“Bat Pat”** (Atlantica Entertainment, Imira Entertainment, Inspidea). Serie para niños de 6 a 12 años con una mezcla de comedia y terror, basada en el best-seller del mismo nombre. Alcanzó el 23,8% de cuota en su estreno en 2016.

- **“Invizimals”** (Sony Computer Entertainment, Screen Veintiuno). Primera serie de televisión *transmedia* que lleva técnicas de Realidad Aumentada a la pantalla. Basada en una exitosa saga de videojuegos para PSP, PSVita y PS3 creada por el estudio español Novarama y lanzada por Sony Computer Entertainment Europe. Estrenada en 2014 y coproducida también por Televisió de Catalunya.



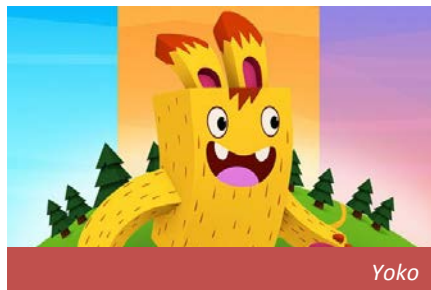
Invizimals



Cuatro amigos y medio

- **“Cuatro amigos y medio”** (Edebé). Destinada a niños de 6 a 10 años, y basada en la colección de libros de éxito internacional escritos por el autor alemán Joachim Friedrich. Estrenada en 2015. Está también coproducida por Televisió de Catalunya y ZDF Enterprises.

- **“Yoko”** (Somuga, Dibulitoon). Segunda temporada. Desde su estreno en 2016 ha conseguido una cuota media en el target 4-8 del 24%.



Yoko



Pumpkin Reports

- **“Pumpkin Reports”** (Motion Pictures). Segunda temporada. Desde su estreno en 2016, ha conseguido cuotas del 29% de audiencia de media en el target 4-8.



Blackie & Company

- **“Blackie&Company”** (Baleuko). Serie especialmente recomendada para la infancia, estrenada en 2015.



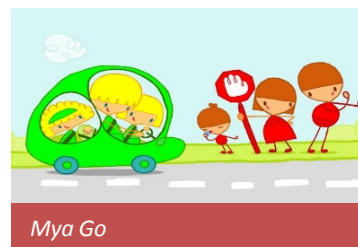
Sendokai: Desafío Champions

- **“Sendokai: Desafío Champions”** (Kotoc, Planeta Junior). Tercera temporada renovada. Dirigida a niños de 6 a 9 años. Se han coproducido con Televisión Española dos temporadas de 26 episodios de 12 minutos cada una. La serie fue líder entre las series de acción de Clan durante el todo 2014. El estreno de la segunda temporada fue todo un éxito, alcanzando shares por encima del 33,5% en niños de 4 a 12 años y una media de audiencia por encima de los 526.000 espectadores.

- **“Clay Kids”** (Clay Animation). Serie rodada con la técnica de la animación stop motion, estrenada en 2015.



Clay Kids



Mya Go

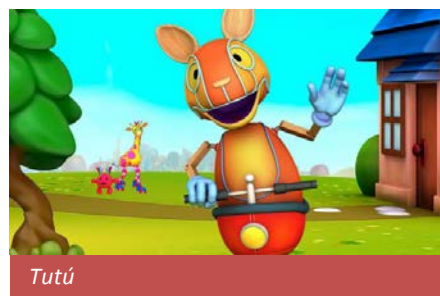
- **“Mya Go”** (Motion Pictures). Conjugua personajes encantadores, metodología educativa y estética inconfundible, coproducida también por Televisió de Catalunya.

- **“My preschool monsters”** (BigBangBox, KD Productions Toons & Games).

Obra transmedia compuesta de una serie de animación, una app lúdico-educativa y un juguete conectado.



My preschool monsters



Tutú

- **“Tutú”**

(Ficción Producciones).

Segunda temporada. Destaca el cuidado en la creación de la música bajo el método pedagógico ORFF y cuenta con un conjunto de aplicaciones y juegos, educativos, cada uno de

ellos con tres niveles de dificultad –fácil, medio, difícil- que abarcan la horquilla completa del target 2-6 años. Desde su estreno en 2017 ha conseguido una cuota media de audiencia por encima de la de Clan.

- **“Cleo”** (La Casa Animada).

Segunda temporada. Serie cargada de valores con una estética muy distintiva y cercana al imaginario de los pequeños. Estrenada en 2015.



Cleo



Bradley and bee

- **“Me and snow”** (Arait Multimedia).

Serie orientada al target de 3 a 6 años, coproducida también por Televisió de Catalunya.

- **“Bradley and bee”** (Tomavisión y Red Kite Animation).

Serie orientada al target de 3 a 6 años, coproducida con Reino Unido. Está también coproducida por Televisió de Catalunya (“Brauli i Bet” en la versión catalana).



Me and snow



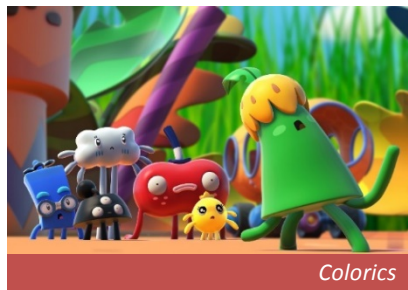
Tin & Tan

- **“Tin & Tan”**

(Magoproducton).

Serie orientada al target de 3 a 6 años, coproducida también por Televisió de Catalunya y Señal Colombia, con el apoyo del ICEC y distribuida internacionalmente por TF1 Internacional.

- **“Colorics”** (Hampa Studio).
Serie para el público preescolar, coproducida también por À., la nueva televisión pública de la Comunidad Valenciana.



Colorics

- **“Mironins”** (Cornelius Films, Wuji House, Peekaboo Animation).

Proyecto transmedia inspirado en los trabajos del artista catalán Joan Miró, que incluye una serie de animación televisiva, un juego interactivo, una aplicación de realidad aumentada, un libro, merchandising y el Laboratorio de Arte Mironins.

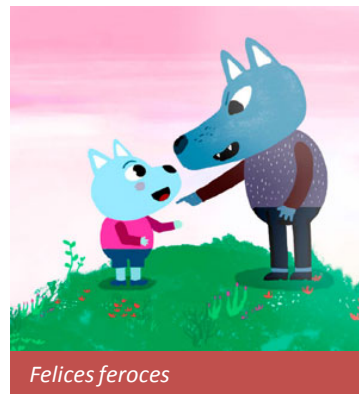


Mironins

- **“Dinogames”** (Dream Team Concept, Ladybug Films).
Proyecto transmedia que incluye también un largometraje de animación y un videojuego. Seleccionada en 2017, se estrenará en 2019.



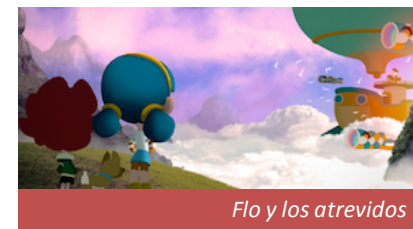
Dinogames



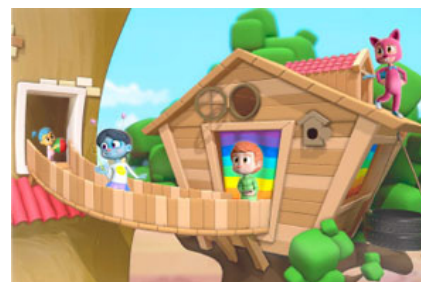
Felices feroces

- **“Felices feroces”** (Uniko).
Producto infantil con carácter internacional, que apuesta por una estética 2D. Basado en las historias de Feliz Feroz (O lobiño riquiño, en su edición en gallego), creada por El Hematocrítico e ilustrada por Alberto Vázquez. Seleccionada en 2017.

- **“Flo y los atrevidos”** (Ánima Kitchen).
Serie basada en los cuentos firmados por Elsa Punset, autora e importante referente en el ámbito de la inteligencia emocional. Seleccionada en 2017.



Flo y los atrevidos



Aventuras en la casa del árbol

- **“Aventuras en la casa del árbol”** (Keytoon Animation Studio).
Seleccionada en 2017.

También destaca la serie “**Lunnies de Leyenda**”, un nuevo formato semanal dirigido al público preescolar. Paramotion Films realiza las piezas de animación incluidas dentro de los capítulos que van ya por la quinta temporada de la serie, y unas a piezas adicionales en stop motion modo de tutorial para que los niños puedan construir los personajes de las animaciones.



Lunnies de Leyenda

Además, RTVE ha recientemente lanzado su **nuevo canal Clan Internacional**, disponible en América, con una selección de lo más destacado de Clan y una especial atención a contenidos de producción propia o coproducciones con los principales productores españoles y europeos independientes, que representarán casi el 80% del total de la programación. Su objetivo es satisfacer las demandas de entretenimiento y formación de los niños hasta los 12 años, prestando una especial atención a la edad preescolar, tanto en la franja de 2 a 4 años como en la de 4 a 7 años³⁴. El canal ya está disponible en Movistar Colombia, y en operadores de Chile y Argentina y muy pronto en México, Costa Rica y Panamá. Además, calcula que llegará pronto al mercado hispano de Estados Unidos.

³⁴ <http://www.rtve.es/infantil/padres/noticias/rtve-lanza-america-su-nuevo-canal-infantil-clan-internacional/1575848.shtml>

Respecto de las televisiones autonómicas, en Catalunya, el **Canal Super3**, el canal infantil de la CCMA, Corporació Catalana de Mitjans Audiovisuals, destaca al ser el único que invierte de manera regular y constante en series de animación desde hace más de dos décadas.

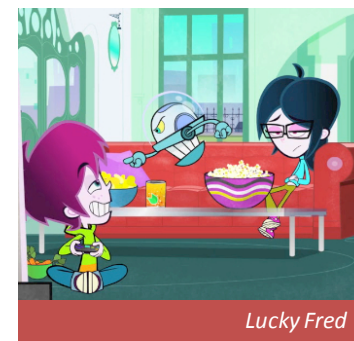
Su inversión media anual ronda el 1.500.000 € y abre sus convocatorias una media de 4 veces por año. La línea editorial se alinea con la del Canal S3, basado en un popular programa que lleva 25 años en antena: coherencia gráfica y dramática, guiones sólidos y combinaciones diversas de comedia, fantástico y aventura. Y buscando siempre un enfoque universal con proyección internacional. Predominando el target de preescolar e infantil con alguna incursión en la animación para adultos.

Además de las ya mencionadas anteriormente “Bradley and bee”, “Cuatro amigos y medio”, “Mya Go”, “Invizimals”, “Me and snow” y “Tin & Tan” coproducidas con RTVE, destacan, en los últimos tres años:

- “**Lucky Fred**” (Imira

Entertainment, Televisió de Catalunya, RAI Fiction, Top Draw Animation).

Segunda temporada. La primera temporada de Lucky Fred se convirtió en uno de los mayores éxitos de animación infantil en Europa. La serie se ha vendido en más de 165 territorios y se ha emitido en los principales canales de televisión de todo el mundo: Disney, Nickelodeon, Discovery Kids, TF1, Televisa, y más recientemente en plataformas como Netflix. La segunda temporada se encuentra en producción.



Lucky Fred

- **“Bubble Bip”** (Triacom, Planeta Junior, Toonz Entertainment).

Serie dirigida a niños y niñas entre 4 y 7 años, coproducida con Televisió de Catalunya y de marcado carácter transmedia.



Bubble Bip



Heavys tendres

- **“Heavys tendres”** (Producciones Javis).



Pikkuli

- **“Pikkuli”** (Tomavisión). Coproducida con la finlandesa Sun in Eye y Aittokosky Experience.

- **“Misha, la gata violeta”** (Teidees Audiovisuals). Inspirada en la serie de seis libros de Philip Stanton.



Misha, la gata violeta

- **“Les tres bessones (Las tres mellizas)”** (Cromosoma).



Les tres bessones



Molang

- **“Molang”** (Teidees Audiovisuals). Coproducida con la francesa Millimages.

LIBRO BLANCO.

> LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN Y DE LOS EFECTOS VISUALES



- “Casimilo i les llegendes del nou món” (Pinkapple Media).



Casimilo i les llegendes del nou món



Yo, Elvis Riboldi

- “Yo, Elvis Riboldi” (Peekaboo Animation, Wuji House, Insomne Estudi).

En colaboración con la francesa Watch Next Media, basada en la colección homónima de 11 libros publicada por La Galera. En coproducción con Televisió de Catalunya y Canal+ Francia.



El petit drac Coco

- “El petit drac Coco” (Caligari Film, ZDF, GoldBee).

- “Elvis & Benny” (WKND).



Elvis & Benny

- “Horaci l'inuit” (Imagic Telecom).

Está actualmente en producción de su segunda temporada y está previsto para Diciembre de 2018 el estreno de 70 capítulos. La serie ha sido vendida en Australia, China e Irán y es la serie de referencia de la plataforma FILMIN KIDS en su versión catalana.



Horaci l'inuit



The Flying Squirrels

- “The Flying Squirrels” (Magoproductio).

Contó con la preventa a Canal+ France y Rai Italia, el apoyo del ICEC, ICAA y MEDIA Europa, y está siendo distribuida internacionalmente por TF1 International.

- **“Mirette Investiga”** (KD Productions Toons & Games). Coproducida con TV3, Cyber Group Studios, TF1 y WDR.



Finalmente, cabe mencionar otros estrenos de series españolas, como:



- **“Mutant Busters”** (Planeta Junior, Kotoc y Famosa) estrenada en Neox Kidz en 2015. Novedosa comedia de animación ambientada en un mundo post apocalíptico e inspirada en la línea de juguetes de la marca Famosa.

- **“PINY, Instituto de Nueva York”** (Anima Kitchent) estrenada en 2016 en Disney Channel. Serie también inspirada en la línea de juguetes de la marca Famosa.



Audiencias en canales online

No hay que olvidar el enorme impacto que están teniendo los nuevos canales de visionado online para las producciones españolas. Según datos de Childwise³⁵, internet ya ha superado a la televisión como fuente de entretenimiento para los niños en Reino Unido. Canales como Youtube y el recién estrenado Youtube Kids – que eligió España como segundo país en Europa en lanzar la app, sólo después de Gran Bretaña – están contribuyendo a que los contenidos producidos por las productoras de animación lleguen de forma directa al público, rompiendo la cadena de valor clásica al no tener que depender de la distribución. Youtube Kids ya cuenta con más de 10 millones de descargas solamente en dispositivos móviles con sistema operativo Android.

Según un estudio realizado por Youtube, en España, dos de cada tres niños menores de cinco años usa un tablet para acceder a contenidos. Por otro lado, responsable de Youtube destacan que el 80 por ciento de los contenidos creados en España para YouTube se ven fuera de nuestras fronteras, sobre todo en Latinoamérica y Estados Unidos.

Algunos datos que pueden ayudar a comprender la dimensión de estos canales:

³⁵ <http://www.bbc.com/news/education-35399658>

• La productora **Zinkia**, lanzó en 2016 una nueva temporada de la serie **“Pocoyó”** en exclusiva a través de Youtube. Según cifras de Zinkia, en este canal se visualizan 27 millones de minutos al día de la serie **“Pocoyó”**, con más de 7 millones los visionados al día³⁶.



Pocoyo

“Pocoyó” cuenta con 17 canales en idiomas diferentes. Su canal inglés tiene ya más de un millón de suscriptores. Estados Unidos, México, Brasil, Reino Unido y España son los países con mayor audiencia.



Jelly Jamm

• **Ánima Kitchent**, también cuenta con canales de su serie **“Jelly Jamm”** en diferentes idiomas, entre los cuales japonés y en árabe. Recientemente anunció el inicio de producción de 30 piezas exclusivas para Youtube de **“PinyPon”**, serie basada en las mini muñecas de Famosa.

Su canal **“La Familia Telerín”**, en el cual se han lanzado unos videos musicales de su nueva producción **“Cleo & Cuquín”**, ya cuenta con más



Cleo & Cuquín

de un 1,7 millones de suscriptores. En particular, uno de los videos de la Familia Tellerín ha conseguido colocarse en el cuarto puesto entre los videos más reproducidos en Youtube en España para 2017, con más de 55 millones de reproducciones³⁷³⁸.

• **Imira Entertainment** distribuye la serie **“CantaJuego: Viva mi Planeta”**, que cuenta con más de un millón de suscriptores en YouTube/VEVO, y en 2016 ha encabezado el ranking de streaming en España. Además, distribuye la exitosa serie **“Badanamú”**, con una base de 1.300 millones de fan a nivel mundial entre YouTube, Alibaba, Roku y las plataformas de Tencent.



Badanamú

³⁶ http://www.elespanol.com/economia/20160404/114738606_0.html

³⁷ http://www.abc.es/tecnologia/redes/abci-familia-telerin-rubius-y-parodia-despacito-entre-videos-mas-vistos-youtube-2017-201712060932_noticia.html

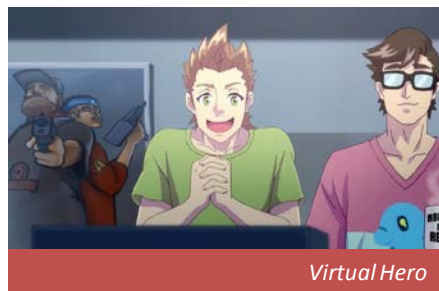
³⁸ <https://www.youtube.com/playlist?list=PL7hyAOgtPUGArUEWWAn9EBY6OclagMPmi>

- **KD Productions Toons & Games** ha lanzado recientemente “**Lil Kurios**”, un canal de youtube con una serie de animación de 2 minutos basadas en canciones populares para niños, que ya casi ha alcanzado 3 millones de visualizaciones.



- También cabe mencionar los éxitos de los canales online de **Motion Pictures**, con las series Pumpkin Reports y **BRB Internacional**, que cuenta con 22 canales en YouTube que acumulan casi 2.000 millones de visualizaciones (Invizimals, D'Artacan, Canimals, Suckers, entre otros).

- Finalmente, se ha recientemente anunciado “**Virtual Hero**”, una serie de anime original de Movistar+, coproducida por **Zeppelin TV** (del grupo Endemol Shine Iberia) en colaboración con **Motion Pictures** y los estudios Jaruyi en Corea del Sur. Está basada en el cómic más vendido de El Rubius, el youtuber número uno que cuenta con más de 26 millones de seguidores en todo el mundo. El video en el cual El Rubius hace pública la noticia, ya acumula más de 8 millones de visitas.



Premios y participación en los principales festivales

Los principales premios en el sector de la animación están representados por los Premios Goya a la mejor película de animación en España y por el Festival Internacional De Cine De Animación De Annecy a nivel internacional. Destacan también los Premios Quirino, premios a la animación iberoamericana, punto de encuentro clave de la industria y talento de ambos lados del océano, cuya primera edición se ha celebrado en Tenerife los días 6 y 7 de abril de 2018 y los nuevos premios europeos **European Animation Emile Awards** (EAA)³⁹ que nacen con intención de unir a la familia de profesionales que contribuyen a la excelencia de la animación europea, cuya primera edición se celebró el 8 de diciembre de 2017 en Lille, Francia.

Reconocimientos a largometrajes de animación españoles

A continuación, se destacan los principales reconocimientos nacionales e internacionales otorgados recientemente a producciones españolas:

Animal Crackers (2017)

(Blue Dream Studios, China Film Group, Animal Crackers Ltd.)

- Nominada al Festival Internacional De Cine De Animación De Annecy (2017)

Memorias de un Hombre en Pijama (2017)

(Ladybug Films, Dream Team Concept, Hampa Studios)

- Estreno en Sección Oficial de la 21 edición del Festival de Málaga (2018)
- Festival Internacional De Cine De Animación De Annecy (2017). Seleccionada para participar en el escaparate “Goes to Cannes” dentro del Marché du Film de Cannes.
- Festival Internacional De Cine De Animación De Annecy (2016). Seleccionada para los MIFA Pitches.

³⁹ <http://animationawards.eu/>

Tadeo Jones 2. El secreto del Rey Midas (2017)

(Telecinco Cinema, Tadeo Jones y El Secreto De Midas AIE, Telefónica Studios, 4 Cats Pictures, Ikiru Films, Lightbox Entertainment)

- 32 Premios Goya 2018 - Mejor película de animación, Mejor guion adaptado, Mejor dirección novel. Nominada también a Mejor música original y Mejor canción original
- Premio Quirino al Mejor Diseño de Sonido y Música Original de Obra de Animación Iberoamericana (2018)
- V Premios Platino del cine iberoamericano 2018 – Mejor película de animación
- Nominada al Premio Quirino al Mejor Diseño de Animación de Obra de Animación Iberoamericana (2018)
- Estrenada en el Festival Internacional De Cine De Animación De Annecy (2017)

Deep (2017)

(The Thinklab Media, Kraken Films AIE)

- Estrenada en el Festival Internacional De Cine De Animación De Annecy (2017)
- Nominada al XXIII Premio Forqué al Cine y Educación en Valores 2018
- Nominada al Premio Quirino al Mejor Largometraje de Animación Iberoamericano (2018)

Un Día Más con Vida (2017)

(Kanaki Films, Platige Films, Walking the Dog, Wüste Films, Animations Fabrik)

- Selección Oficial Fuera de Competición al Festival de Cannes (2018)

- Premio Productor Europeo del Año en la 20 edición de Cartoon Movie (2018)

Ozzy (2016)

(Arcadia Motion Pictures, Capitan Araña, Pachacamac Films A.I.E., Bd Animation)

- IX Premis Gaudí (2017) - Mejor película de animación
- Nominada a los Premios Goya (2017) - Mejor sonido y Mejor película de animación

Teresa y Tim (2016)

(Dibulitoon Studio)

- Nominada a los Premios Goya (2017) - Mejor película de animación

Pixi Post eta opari-emaileak (Pixi Post y los genios de Navidad) (2016)

Somuga, Bitebilau (España), Digitz (Colombia)

- Animamundi (Brasil): Best Feature Film for Children
- Nominada a The Golden Elephant: International Children's Film Festival (India)
- Nominada a San Sebastian International Film Festival
- Nominada a Auburn International Film Festival (Australia)
- Nominada a The Seoul Guro International Kids Film Festival (Corea del Sur)

Atrapa la bandera (2015)

(Ikiru Films, Telefónica Studios, Lightbox Animation Studios, 4 Cats Pictures, Telecinco Cinema)

- 30 Premios Goya 2016 - Mejor largometraje de animación
- Premios Forqué 2016 - XXI Premio Cinematográfico José María Forqué - Premio al cine y educación en valores.
- 71 Medallas CEC 2016 - Círculo de Escritores Cinematográficos (España) - Mejor largometraje de animación
- Participación fuera de concurso al Festival Internacional De Cine De Animación De Annecy 2015 - Sección Work in progress

Psiconautas, los niños olvidados (2015)

(Abrakam Estudio, Zircozine, The Spanish Ratpack, Basque Films Services)

- Nominada a los Premios de la Animación Europea (Emile Awards), en las categorías “Best Background & Character Design in a Feature Film Production” y “Best Soundtrack in a Feature Film Production”.
- Preseleccionada para los 90º Premios de la Academia (Óscar) a la Mejor Película de Animación
- 31 Premios Goya 2017 - Mejor película de animación
- IV Premios Platino del cine iberoamericano 2017 – Mejor película de animación
- Festival de Cine de San Sebastián 2015 - Premio Lurra (concedido por Greenpeace).
- Imaginaria Animation Film Festival 2016 (Italia) – Mejor película de animación
- Golden Kuker-Sofia International Animation Film Festival (Bulgaria). Mayo 2016 - Mejor largometraje de animación.
- Festival of Animated Film Stuttgart (Alemania). April 2016 - Mejor largometraje de animación.
- Nominada al Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy 2017.

- Nominada a los European Film Awards 2016 – Categoría “Animated Feature Film”

Mortadelo y Filemón contra Jimmy el cachondo (2014)

(Zeta Cinema, J. Cohen Productions, A.I.E.)

- 29 Premios Goya 2015 - Mejor película de animación, Mejor guion adaptado.
- XX Premio José María Forqué 2015 - Premio al mejor largometraje español documental o de animación.
- VII Premios Gaudí 2015 - Mejor película de animación.
- 70 edición de las Medallas CEC 2015 - Mejor película de animación, Mejor guion adaptado (Ex aequo).

Pos eso (2014)

(Basque Films Services)

- KAFF Kecskemét Animation Film Festival 2015 Hungría - Mejor largometraje.
- Anifilm 2015 República Checa - Mejor película para adultos.
- Future Film Festival 2015 Bolonia. Italia - Mención especial del Jurado.
- Chilemonos 2015 Santiago de Chile - Mejor largometraje.
- Athens Animfest 2015 Grecia - Primer Premio.
- Festival de Sitges 2014 - Mención especial del Jurado Fantástico Competició.

Justin y la espada del valor (2013)

(Kandor Graphics, Aliwood Mediterráneo Producciones)

- XIX Premios José María Forqué 2014 - Premio Especial EGEDA al mejor largometraje documental o de animación.

Fútbol (2013)

(Plural-Jempsa, Antena 3 Films, Jempsa)

- 28 Premios Goya 2014 - Mejor película de animación.
- Premios Sur 2013 de la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de La Argentina - Mejor guion adaptado, mejor fotografía, mejor música y mejor sonido.
- Premios Platino del Cine Iberoamericano 2014 (Panamá) - Mejor película de animación.

Las aventuras de Tadeo Jones (2012)

(Telecinco Cinema, Telefónica Producciones, Ikiru Films, Lightbox Entertainment, El Toro Pictures)

- Premios Goya 2013 - Mejor película de animación, mejor dirección novel y mejor guion adaptado.
- Federación de Asociaciones de Radio y Televisión de España 2012 - Antena de Oro.
- Premios Gaudí 2013 - Mejor película de animación y mejores efectos especiales.

O apóstolo (2012)

(Film Arante, A.I.E., Artefacto Producciones Audiovisuales)

- Festival de Cine Español de Marsella Cinehorizontes 2012 - Premio del Jurado.
- Festival Expotoons Buenos Aires 2012 - Mejor película.
- Premios Goya 2013 - Nominación mejor película de animación.

- Premios Mestre Mateo 2013 - Mejor largometraje, Dirección, Dirección de arte, Dirección de Producción, Música original, Sonido.
- Fantasporto 2013 Portugal - Premio especial del Jurado
- Mostra de Lisboa 2013 - Premio del Público y mejor banda sonora.

Meñique (2011)

(ICAIC (Cuba), Ficción Producciones)

- Estreno en el Festival de Cine Europeo de Sevilla
- Ganador premio al mejor largometraje de animación en los Premios Mestre Mateo 2015
- Candidato a mejor película de animación en los Premios Goya 2016
- Premio Coral - Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano
- Premio Cibervoto – Portal del Cine y el Audiovisual Latinoamericano y Caribeño
- Premio Caracol – Festival Unión de Escritores y Artistas de Cuba
- Selección Oficial en el Festival Internacional de Cine de Barranquilla
- Proyección en el Animazine en el Festival de Málaga

Reconocimientos a series de animación españolas

“Emmy & Gooroo” Temporada 1 (Tomavisión, Left Pocket Studio, Youku)

- Seleccionada para participar en Cartoon 360 (2017)
- Ganadora del MIP Junior International Pitch (2014)
- Ganadora del International Kidscreen East Pitch-it Event (2014)

“Mironins” (Cornelius Films, Wuji House, Peekaboo Animation)

- Ganadora del premio INE Expert Prize como mejor proyecto transmedia en el MIFA/Festival de Annecy (2017)
- Mención especial del Jurado en el Junior Coproduction Market de Cinekid, Amsterdam (2015)
- Premio FICOD al proyecto transmedia más innovador (3D Wire, 2015)
- Premio GAC al mejor guión transmedia (2014)

“Molang” (Teidees Audiovisuals, Millimages, Televisió de Catalunya)

- Nominada a los International Emmy Kids Awards (2016) – Categoría Preschool

“Jo, Elvis Riboldi” (Peekaboo Animation, Wuji House, Insomne Estudi)

- Disney Channel Award “Best Animation Series Project” al MIFA de Annecy (2014)
- Premio al mejor proyecto de serie de animación en Anima’T Sitges-Barcelona (2014)

“Ask Lara” (Tomavisión, Red Kite Animation, Submarine BV, Televisió de Catalunya)

- Nominada a los International Emmy Kids Awards (2012) – Categoría Animation

“Clay Kids” (Clay Animation, Televisión Española).

- Ganadora del Silver Telly Award (2012)
- Nominada al Mipcom Junior Licensing Challenge (2012)

“The flying Squirrels” (Magoproduction, Televisió de Catalunya)

- Nominada al “Pulcinella Awards 2016” del festival Cartoons on the Bay (Italia)
- Nominada a Mejor Serie de Televisión en BIAF 2016 (Bucheon International Animation Festival. Corea del Sur)
- Nominada en Sección Oficial- Series de Animación del Non Stop Barcelona Festival 2016 (España).

“Doctor W, segunda temporada” (Magoproduction, Televisió de Catalunya, Señal Colombia)

- Nominada al “Pulcinella Awards 2016” del festival Cartoons on the Bay (Italia)
- Nominada en el Prix Jeunesse International 2016 (Munich, Alemania).
- Nominada a Mejor Animación Infantil en el Animest 2016 (Rumanía).
- Nominada a Mejor Serie de Animación en el ReAnimania 2014 (Armenia). Nominada a Mejor proyecto para Televisión en Tofuzi Festival 2014 (Georgia).

“Lucky Fred”, primera temporada (Imira Entertainment, Televisió de Catalunya, RAI Fiction, Top Draw Animation)

- Premio a la Mejor Serie de animación en el Festival Europeo del Cine (2012)
- Premio en el apartado Best Animated Television Program por un jurado conformado por niños en CICFF 2011 (Chicago International Children 's Film Festival)
- Reconocimientos del Festival Internacional de Animación de Italia, Cartoon on the Bay, Euro Film Festival 2011 (Marbella) 1er lugar como Mejor Serie de Animación Europea.
- Seleccionada para participar en la primera Convocatoria 3D Wire de Proyectos de Animación y Videojuegos, en el marco del Mercado 3D Wire en Segovia,
- Selección Oficial en el Comkids-Prix Jeunesse Iberoamericano 2013 (Brasil)

“Tutú” (Ficción Producciones, Televisión Española).

- Seleccionado para participar en el Cartoon 360 en Barcelona en 2015

“Pokoyó – 4ª temporada” (Zinkia Entertainment).

- Nominada a Premio Quirino a la Mejor Serie de Animación Iberoamericana (2018)

“Cleo – 2ª temporada” (La Casa Animada, RTVE).

- Nominada a Premio Quirino al Mejor Desarrollo Visual de Obra de Animación Iberoamericana (2018)

“Cuentos de Viejos” (Piaggiodematei, Hierro Animación)

- Nominada a Premio Quirino a la Mejor Serie de Animación Iberoamericana (2018)
- Finalista Prix Jeunesse Internacional 2016. No-Ficción 12-15 años. Alemania.
- 1º premio. Prix Jeunesse Iberoamericano 2016. No-Ficción 12-15 años. Alemania.
- Premio TAL 2016 a la Producción Interactiva
- Premio India Catalina 2015 a la Innovación o Mejor Nuevo Formato para TV. Colombia.
- Premio TAL 2014 Mejor Producción de Microprograma.
- Premio TAL 2014 Mejor Producción Innovadora.
- India Catalina a la Innovación, 2014. Colombia.
- Nominado al Prix Jeunesse Interactivity Prize 2014. Alemania.
- Selección oficial, Festival de Annecy 2014. Francia.
- Mejor serie de animación, Savannah Festival 2014. EEUU.
- Mejor serie de animación, Festival Golden Kuker, 2014. Sofía, Bulgaria.
- Selección INPUT 2014, Producciones Cross/Multimedia. Helsinki.
- Mención especial. “Mejor serie de animación” Festival Anima 2013, Córdoba, Argentina.
- Prix Jeunesse Iberoamericano 2013. 2º premio, no-ficción 12-15 años. Brasil.
- Premio CITIA/Imaginove Mejor Proyecto Crossmedia. MIFA. Festival de animación de Annecy 2012.
- Premio Adobe Educación Mejor Proyecto Crossmedia. Creative Focus, Festival de animación de Annecy 2012.

- Premio INA Expert. Creative Focus, Festival de animación de Annecy 2012.

Mostros Afechantes / Troubling Monsters (Piaggiodematei, Hierro Animación, Planet Nemo Interactive)

- Nominada a Premio Quirino a la Mejor Serie de Animación Iberoamericana (2018)
- Finalista Mejor serie de animación. Xiamen International Animation Festival 2017, China.
- Selección oficial Festival Anima 2017, Argentina.
- Selección MIFA. Transmedia Projects 2015.
- Selección Cartoon 360 2015.
- Selección Cartoon Forum 2014.

Tin & Tan (Magoproduction, Televisión Española, Televisió de Catalunya, Señal Colombia)

- Nominada a mejor producción audiovisual de animación en la 34ª edición de los premios India Catalina, Colombia.

[Reconocimientos a cortometrajes españoles](#)

“Solstice” (Magoproduction)

- Premio del Público mejor proyecto Crowdfunding en Salón del Cine 2017 (Barcelona)
- Premio Plató de Cine mejor proyecto cortometraje (Hospitalet del Llobregat)
- Premio Mejor Pitching en Non Stop Festival 2017 (Barcelona)
- Premio Soundcuts y Premio Elamedia dentro de la 19ª Semana del Cortometraje de la Comunidad de Madrid 2017 (Madrid)

- Seleccionado en la Categoría proyecto Cortometraje de Animación en el 3DWire 2017 (Segovia)

“Decorado” (UniKo, Autour de Minuit, Abano Producciones)

- Premio Quirino al Mejor Cortometraje de Animación Iberoamericano (2018)

“Afterwork” (Matte CG, Uson Studio, Apus Estudios)

- Nominado a Premio Quirino al Mejor Cortometraje de Animación Iberoamericano (2018)

“Cavalls Morts” (I+G stop motion)

- Nominado a Premio Quirino al Mejor Cortometraje de Animación Iberoamericano (2018)
- Nominado a Premio Quirino al Mejor Diseño de Sonido y Música Original de Obra de Animación Iberoamericana (2018)

“Morning Cowboy” (Travelogue Studio)

- Nominado a Premio Quirino al Mejor Diseño de Animación de Obra de Animación Iberoamericana (2018)

“The Neverending Wall” (Abano Producciones)

- Nominado a Premio Quirino al Mejor Diseño de Sonido y Música Original de Obra de Animación Iberoamericana (2018)

Reconocimientos a efectos visuales

Solid Angle

- Premio Científico y de Ingeniería de la Academia de Hollywood (2017), para su motor de renderizado “Arnold”

El Ranchito

- Premios VES al Mejor episodio de una serie de televisión y al Mejor Environment (entorno 3D) por la secuencia del Lago helado incluida en el episodio 6 de la séptima temporada de la serie “Juego de Tronos”.
- Premios Goya (2017) a los mejores efectos especiales por “Un monstruo viene a verme” de J. Bayona.
- Premios VES a la mejor composición realista de efectos visuales y a la mejor simulación en una serie de televisión (2016) por los efectos visuales del episodio 8 de la quinta temporada de la serie “Juego de Tronos” de HBO.
- Premios VES a la mejor composición realista de efectos visuales y a la mejor simulación en una serie de televisión (2016) por los efectos visuales del episodio 8 de la quinta temporada de la serie “Juego de Tronos” de HBO.
- Premios Goya (2015) a los mejores efectos especiales por “El Niño”, de Daniel Monzón.
- Premio VES de la Visual Effects Society (2013) por los efectos visuales de “Lo imposible”, de J. Bayona.
- Premios Goya (2013) a los mejores efectos especiales por “Lo imposible”, de J. Bayona.

Reconocimientos a empresas y asociaciones españolas

IMIRA Entertainment. Una de las distribuidoras y productoras de contenido infantil y familiar líder en el mercado mundial, con más de 20 años de experiencia creando IPs de éxito global. Ha producido y distribuido más de 150 títulos y series en TV como Lucky Fred, Sandra Detective de Cuentos, Lola & Virginia, Vitaminix, Bat Pat, y Lucky Fred 2, que actualmente se encuentra en producción. Imira ha colaborado con RTVE, en la creación y lanzamiento del canal internacional de Clan para los mercados latinos e hispanoamericanos.

La compañía tiene su propia división de licencia & merchandising que explota comercialmente sus propias IPs y las de terceros, en el mercado español y portugués.

- Nominada a los premios Cartoon Tributes (2017) – Categoría Investor/Distributor of the Year

DIBOOS, Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación.

- Premio Augusto a entidades o instituciones por su apoyo al cine por el Festival de Cine de Zaragoza 2016

Principales producciones de largometrajes en curso

El principal argumento que justifica las altas expectativas de crecimiento de la industria española de la animación y de los efectos visuales son las producciones que se están realizando y que se estrenarán en los próximos años, principalmente los largometrajes. Como se verá más en detalle en el apartado específico, la introducción de las ventajas fiscales a la producción internacional introducidas en 2015 ha contribuido a empujar muchos de los títulos que se encuentran ahora en cantera. A continuación se recogen las principales.

Amusement Park

- Nacionalidad: España, Estados Unidos
- Productoras: Nickelodeon Movies, Paramount Animation en colaboración con Ilion Animation Studios
- Estreno: 15 de marzo de 2019 (mundial)
- Cifras: 100M\$, 400 empleos (200 en España)



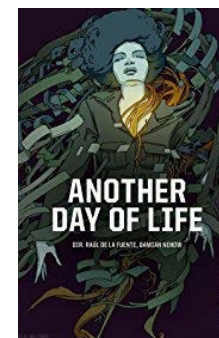
Animal Crackers

- Nacionalidad: España, Estados Unidos
- Productoras: Blue Dream Studios, China Film Group, Animal Crackers Ltd. (recientemente adquirida por el estudio estadounidense Entertainment Studios Motion Pictures)
- Estreno: 2018 (Estados Unidos / China)
- Cifras: 150 empleados



Another Day of Life / Un día más con Vida

- Nacionalidad: España, Polonia, Alemania, Bélgica
- Productoras: Kanaki Films (España), Platige Films (Polonia), Walking the Dog (Bélgica), Wüste Films y Animations Fabrik (Alemania)
- Estreno: 2017 (Polonia)
- Cifras: 6M€, 100 empleados



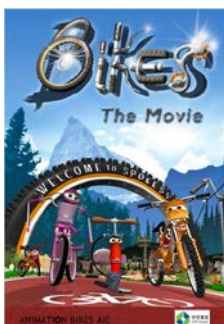
Bella

- Nacionalidad: España, Colombia
- Productoras: La Claqueta PC, Hierro Animación



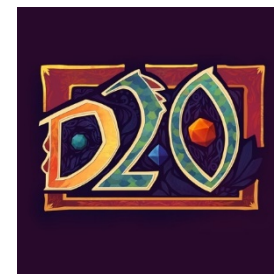
Bikes the Movie

- Nacionalidad: España, China y Argentina
- Productoras: Animation Bikes AIE (España), CVC Group (China), Aleph Media (Argentina)
- Cifras: 5M€, 140 empleos (50 en España)



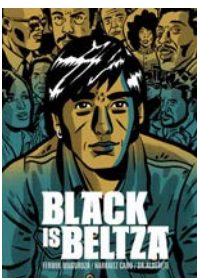
D20

- Nacionalidad: España
- Productoras: La Tribu
- Estreno: 2021
- Cifras: 200 empleos previstos



Black is Beltza

- Nacionalidad: España
- Productoras: Setmàgic Audiovisual, Black Is Beltza, A.I.E., Talka Records, Elkar
- Estreno: 2018



D'Artacán y los tres mosqueperros

- Nacionalidad: España
- Productoras: Apolo Films
- Estreno: *pendiente*
- Cifras: 8M€



Buñuel en el Laberinto de las Tortugas

- Nacionalidad: España, Países Bajos
- Productoras: The Glow Animation Studio, Sociedad Pública de Radiodifusión Y Televisión Extremeña, Sygnatia, Submarine
- Estreno: Octubre de 2018 (España)



Deep

- Nacionalidad: España
- Productoras: The Thinklab Media, Kraken Films AIE
- Estreno: noviembre 2017 (España)
- Cifras: 250 empleos. Vendita en más de 60 países.



Dinogames

- Nacionalidad: España
- Productoras: Dream Team Concept, Ladybug Films
- Estreno: 2020
- Cifras: 4,4M€, 75 empleos
- Producciones transmedia relacionadas: serie de animación, contenidos de realidad virtual y un videojuego.



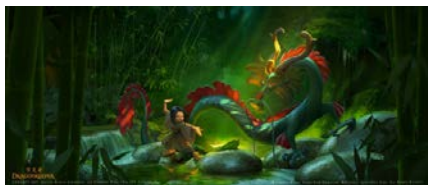
El sueño de la sultana

- Nacionalidad: España, Portugal, Italia
- Productoras: El Gato Verde, Abano Producciones, Sultana's Film, Uniko, Sparkle Animation, Stemo Production



Dragon Keeper

- Nacionalidad: España, China
- Productoras: Dragoia Media, Movistar+, Atresmedia Cine, China Film Animation
- Estreno: *pendiente*



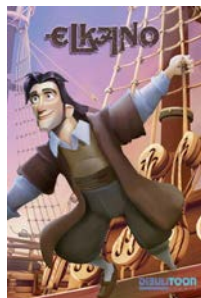
El viaje imposible

- Nacionalidad: España, Reino Unido
- Productoras: El Viaje Imposible, 3 Doubles Producciones, Virtual IT Projects.



Elcano la primera vuelta al mundo

- Nacionalidad: España
- Productoras: Dibulitoon Studio, Irusoin
- Estreno: 2019
- Cifras: 1,5M€
- Producciones transmedia relacionadas: documental, exposición itinerante, plataforma digital y aplicación de realidad virtual



Evolution

- Nacionalidad: España
- Productoras: The Thinklab Media



LIBRO BLANCO.

> LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN Y DE LOS EFECTOS VISUALES



Klaus

- Nacionalidad: España
- Productoras: The SPA Studios, Atresmedia Cine
- Estreno: Navidad 2019 en Netflix
- Cifras: 256 empleos



Memorias de un Hombre en Pijama

- Nacionalidad: España
- Productoras: Ladybug Films, Dream Team Concept, Hampa Studios
- Estreno: *pendiente* (España)
- Cifras: 200 empleos, 1,8M€



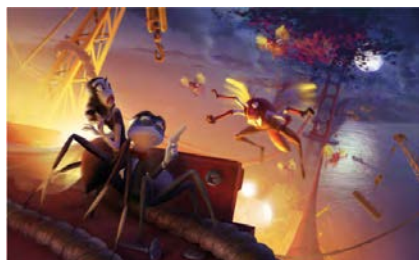
Luck

- Nacionalidad: España, Estados Unidos
- Productoras: Skydance, en colaboración con Ilion Animation Studios
- Estreno: 2021 (EEUU)



Inspector Sun and the Curse of the Black Widow

- Nacionalidad: España
- Productoras: The Thinklab Media



Mibots

- Nacionalidad: España (mayoritario) / UK / USA
- Productoras: Wise Blue Studios
- Estreno: 2021 (EEUU)
- Cifras: 150-180 empleos generado en España (estimación)
- Producciones transmedia relacionadas: Serie de TV, Apps para dispositivos móviles, Apps basadas en Realidad Aumentada



Powerless

- Nacionalidad: España, Estados Unidos
- Productoras: Skydance, en colaboración con Ilion Animation Studios

SKYDANCE[®]
MEDIA



ILION ANIMATION STUDIOS

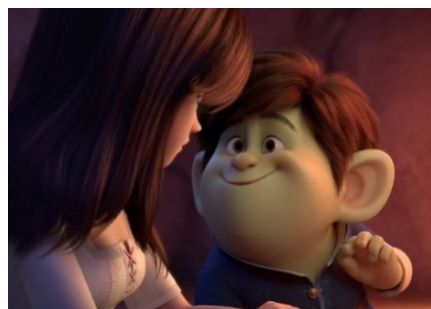
The Steam Engines of Oz

- Nacionalidad: España, Canadá
- Productoras: 3 Doubles Producciones, Arcana Studio
- Estreno: 2018 (EEUU)
- Cifras: 25 animadores en España (Tenerife)



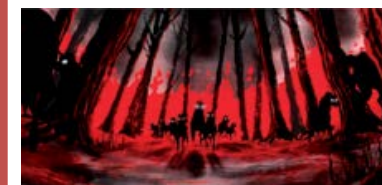
Red Shoes & The Seven Dwarfs

- Nacionalidad: Corea del Sur, España.
- Productoras: Locus Animation, La Tribu
- Estreno: 2018 (Corea del Sur y EEUU)



Unicorn Wars

- Nacionalidad: España, Francia
- Productoras: Uniko, Abano Produções, Autour de Minuit, Schmuby Productions



Split

- Nacionalidad: España, Estados Unidos
- Productoras: Skydance, en colaboración con Ilion Animation Studios
- Estreno: 2019 (EEUU)
- Cifras:

SKYDANCE[®]
MEDIA



ILION ANIMATION STUDIOS

Principales producciones de series de animación en curso

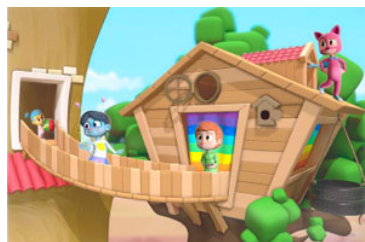
Animukis

- Nacionalidad: España
- Producción: Fuillerat Partners Animazing
- Formato: 52 x 5'
- Target: 4 a 6 años



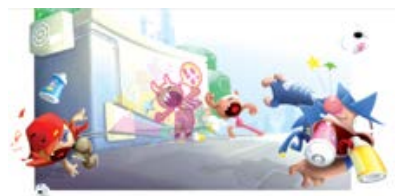
Aventuras en la casa del árbol

- Nacionalidad: España
- Producción: Keytoon Animation Studio, Televisión Española
- Formato: 52 x 7'



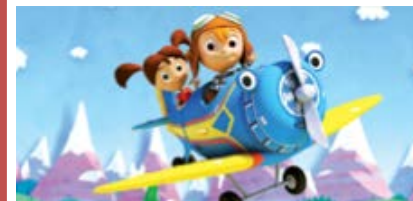
Bento

- Nacionalidad: España
- Producción: Mr. Klaus Studio
- Formato: 52 x 11'
- Target: 7 a 9 años
- Transmedia: videojuego



Bradley and bee

- Nacionalidad: Reino Unido, España
- Producción: Tomavisión, Red Kite Animation, Hungry Boy
- Formato: 52 x 11'
- Target: 4 a 6 años
- Transmedia: videojuego



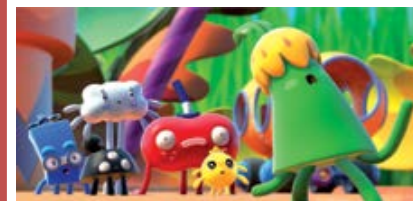
Cleo & Cuquin

- Nacionalidad: España
- Producción: Ánima Kitchent
- Formato: 52 x 7'
- Target: 4 a 5 años
- Transmedia: juguetes y libros



Colorics

- Nacionalidad: España
- Producción: Hampa Studio, Televisión Española, À.
- Formato: 52 x 7'
- Target: 4 a 6 años
- Transmedia: videojuego



Debajo del sofá

- Nacionalidad: España
- Producción: Kotoc, Televisión Española
- Formato: 26 x 11'



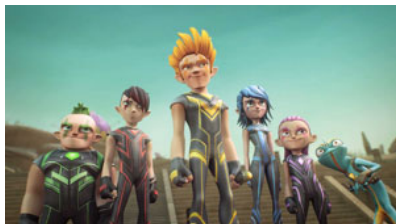
Emmy & Gooroo Temporada 1

- Nacionalidad: España, China
- Producción: Tomavisión, Left Pocket Studio, Youku
- Formato: TV serie 52x11'
- Target: 4 a 6 años
- Transmedia: videojuego



Desafío Champions, 3ª temporada

- Nacionalidad: España
- Producción: Teidees Audiovisuales
- Formato: 52 x 7'
- Target: 6 a 9 años



Felices Feroces

- Nacionalidad: España, China
- Producción: Uniko, Televisión Española
- Formato: TV serie 52x11'



Dinogames

- Nacionalidad: España
- Producción: Ladybug Films SL y Dream Team Concept SL
- Formato: TV serie 26x22'
- Target: 6 a 8 años
- Transmedia: largometraje y un videojuego



Flo y los atrevidos

- Nacionalidad: España
- Producción: Ánima Kitchen, Televisión Española
- Formato: TV serie 52x7'



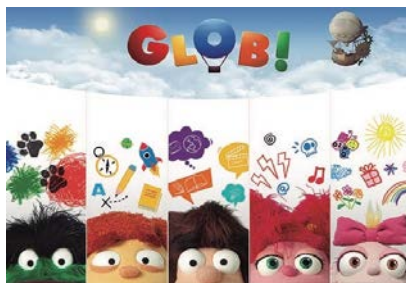
LIBRO BLANCO.

> LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN Y DE LOS EFECTOS VISUALES



Glob!

- Nacionalidad: España
- Producción: Fuillerat Partners Animazing
- Formato: 52 x 7'
- Target: 4 a 6 años



Horaci l'Inuit (2ª Temporada)

- Nacionalidad: España
- Producción: Imagic Telecom, Televisió de Catalunya
- Formato: 35x6'
- Target: 3 a 6 años
- Transmedia: Libros (Colección ya lanzada) Colección de cromos virtual, e-books



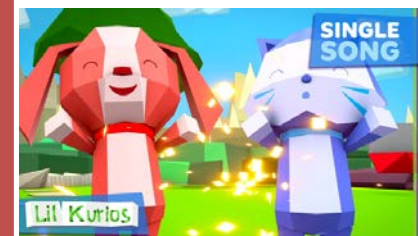
Hero Dad

- Nacionalidad: España
- Producción: Wise Blue Studios
- Formato: 104 x 5'
- Target: 3 a 7 años
- Producciones transmedia relacionadas: Apps educativas, Apps de Realidad Aumentada para niños, libros digitales y audio libros



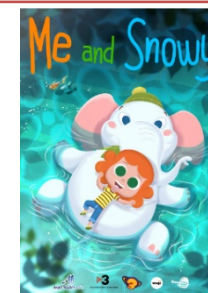
Lil Kurios

- Nacionalidad: España
- Producción: KD Productions Toons & Games
- Formato: webseries 2'



Me and snow

- Nacionalidad: España
- Producción: Arait Multimedia
- Formato: 52 x 13'
- Target: 4 a 6 años



Mironins

- Nacionalidad: España
- Producción: Cornelius Films, Wuji House, Peekaboo Animation, Televisión Española
- Formato: 26 x 7'
- Target: 4 a 8 años
- Transmedia: juego interactivo, aplicación de realidad aumentada, libro, merchandising y el Laboratorio de Arte Mironins



Mondo Yan

- Nacionalidad: España
- Producción: Imira Entertainment
- Formato: 52 x 12'
- Target: 6 a 10 años
- Transmedia: Websodios, casuales games: "Salva el Mondo Yan", Apps multiplataforma (IOS, GooglePlay, Windows 8, y multilinguial), juegos de simulación: "Colono Yan" y "Colono Chou", Aventuras Puzles: "La fortaleza mágica", espacios para la participación de los fans: "Baila con Abril", "Crea tu monstruo Chou", juguetes físicos y cartas con Realidad Aumentada y "Yan vs Chous", un videojuego lleno de acción para consolas (Xbox, PS4).



LIBRO BLANCO.

> LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN Y DE LOS EFECTOS VISUALES



My Preschool Monsters

- Nacionalidad: España
- Producción: BigBangBox, KD Productions Toons & Games, Televisión Española
- Formato: 52 X 5'00"
- Target: 0 a 6 años
- Transmedia: App lúdico-educativa y juguete conectado



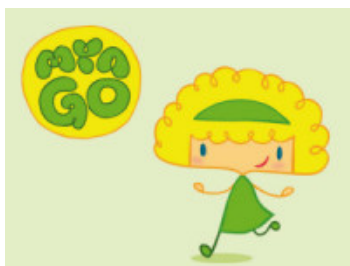
The tribe

- Nacionalidad: España, Portugal
- Producción: Zircozine, Sardinha em lata
- Formato: 52x2'
- Target: todas las edades
- Transmedia: videojuego



Mya Go

- Nacionalidad: España
- Producción: Motion Pictures, Televisión Española, Televisió de Catalunya
- Formato: 104 x 5'30"
- Target: 4 a 6 años



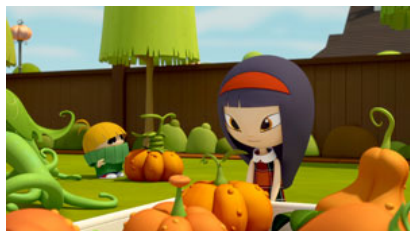
Tutú, 2ª temporada

- Nacionalidad: España
- Producción: Ficción Producciones, Televisión Española
- Formato: 52x7'z



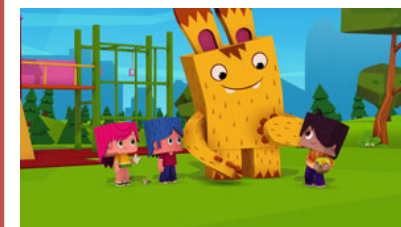
Pumpkin Reports, 2ª temporada

- Nacionalidad: España
- Producción: Motion Pictures, Televisión Española
- Formato: 52x2'
- Target: 4 a 8 años



Yoko, 2ª temporada

- Nacionalidad: España
- Producción: Somuga, Dibulitoon, Televisión Española
- Formato: 14x12'
- Target: 4 a 8 años

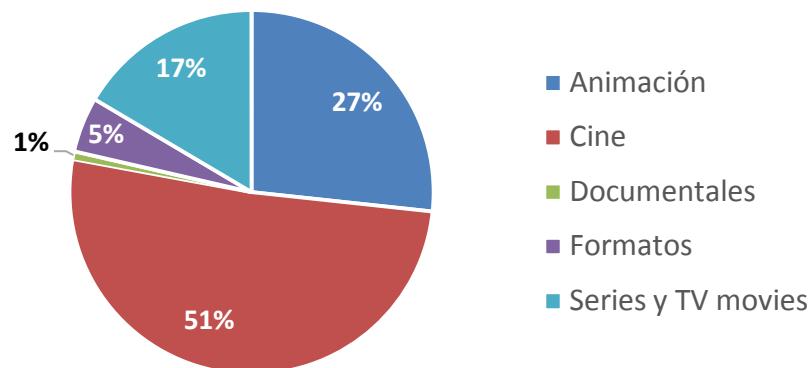


UN SECTOR INTERNACIONAL

La industria española de la animación y de los efectos visuales tiene un fuerte carácter exportador de base y esta tendencia no ha hecho más que aumentar en los últimos años, ya que las empresas, lastimadas por la falta de demanda interna, miran cada vez más a los mercados internacionales.

La animación se posiciona al segundo lugar de la industria audiovisual en cuanto a ventas internacionales, con un 26,7% (18,24% en 2014) de las ventas internacionales, tras el cine de ficción y superando a las series y tv movies, cuyo porcentaje gira en torno al 16,5% (17,4 millones de euros), según FAPAE.

Ventas internacionales por tipo de producción 2015

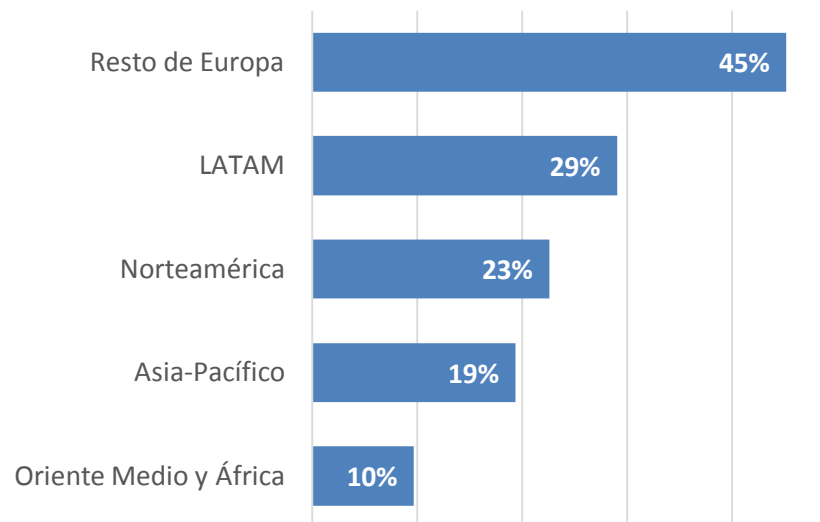


Fuente: FAPAE

Ingresos por regiones geográficas

El 60% de las empresas exportan, el 45% lo hace en los mercados europeos, el 23% en Norteamérica y solo el 10% en Oriente Medio y África.

Mercados geográficos explotados (% de empresas)

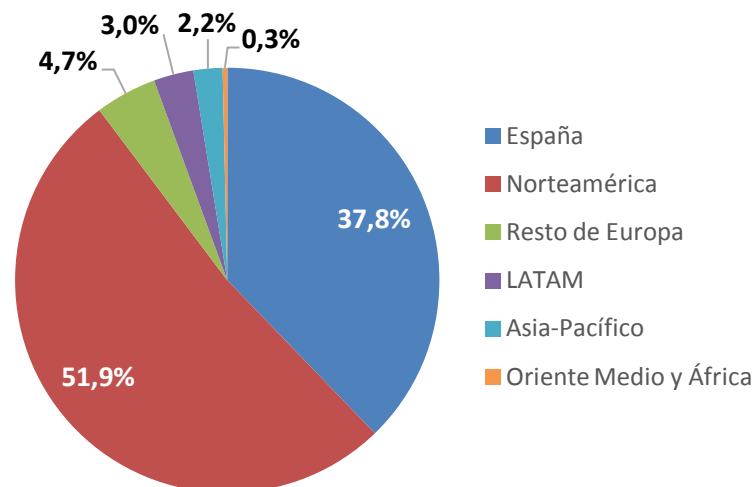


Fuente: encuesta DIBOOS

Sin embargo, el mercado que más peso representa en la facturación de la industria es el norteamericano, con un 52% de los ingresos totales, gracias sobre todo a las grandes producciones encargadas a algunos estudios españoles en régimen de servicios.

Por el contrario, los mercados europeos solamente suponen el 5% de la facturación, pese a que la mitad de las empresas declara vender en estos países. Este dato pone en relevancia el escaso impacto que tienen las producciones de animación españolas y las europeas en general en Europa, debido, por un lado, a la supremacía de las producciones estadounidenses y, por otro, a las escasas medidas de protección, como se verá en detalle más adelante en este informe.

Facturación por regiones (% de la facturación total)



Fuente: encuesta DIBOOS

Mercados como el asiático representan una oportunidad y un reto importantes, debido a su potencial inmenso en cuanto a público potencial y a la dificultades de introducción, ya que se trata de mercados, como el chino, con medidas proteccionistas bastante rígidas. Por ello, cobran particular importancia las coproducciones y los convenios internacionales, de los cuales se hablará más adelante en este informe.

Prestación de servicios

Como se ha mencionado, la prestación de servicios representa una parte muy importante del negocio en la industria de la animación. Los estudios españoles en este sentido se posicionan tanto en la oferta como en la demanda de servicios, aunque con tipologías bien distintas.

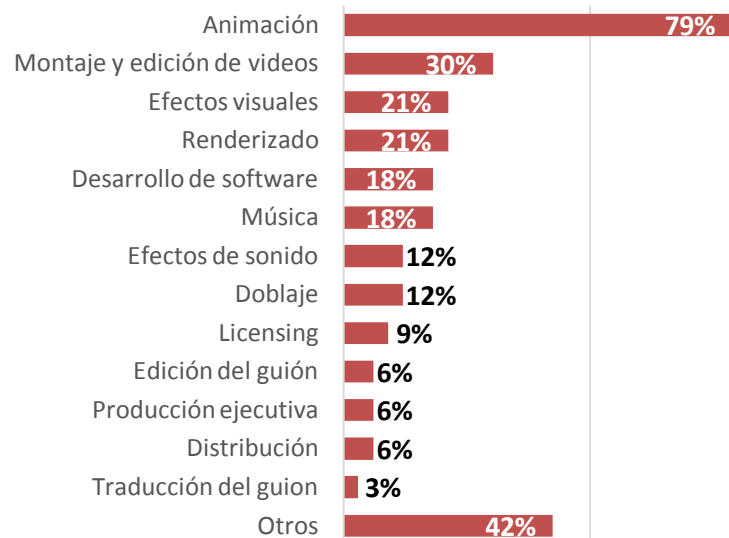
El 80% de las empresas españolas ofrecen algún tipo de servicio a otras compañías. La animación es el servicio más común que se suele encargar a las empresas españolas. 8 de cada 10 empresas ofrecen este servicio. La calidad de la animación producida por nuestros estudios, unida al precio competitivo, hace que importantes producciones extranjeras acaben realizándose en estudios españoles. A estos factores, se suman las desgravaciones fiscales para producciones extranjeras, entradas en vigor a comienzos de 2015 que, sin embargo, necesitan un planteamiento más ambicioso para posicionar España al mismo nivel de otros países de su entorno, como veremos más adelante en este informe.

Otros servicios que suelen ofrecer las empresas españolas son la postproducción y los efectos visuales.

En España tienen sede algunas de las empresas de efectos visuales más importantes e innovadoras del mundo, tanto realizadoras como El Ranchito, como desarrolladoras de software para efectos visuales, como SGO, Next Limit, y Solid Angle.

Además de España, las regiones principales hacia las cuales se ofrecen estos servicios son los demás países de Europa (56% de empresas), Latinoamérica y Norteamérica (ambas, 22% de empresas) y, en menor medida, Asia (11%).

Tipo de servicios ofrecidos



Fuente: encuesta DIBOOS

Por otro lado, el 70% de las empresas españolas subcontratan algún tipo de actividad a otras compañías. En este caso, se trata sobre todo de servicios de doblaje (87% de las empresas), música y efectos de sonido (77% y 83%) y traducción del guion (67%). Las regiones internacionales en las cuales las empresas españolas contratan estos servicios son principalmente Norteamérica (37% de las empresas), Asia (33%) y Latinoamérica (30%). La animación también es un servicio muy solicitado (73%) aunque en este caso la subcontratación se dirige más bien a otros estudios españoles.

Presencia en ferias y eventos internacionales

En cuanto a presencia en los eventos internacionales, el **Festival Internacional de Animación de Annecy** se confirma como el principal evento de referencia del sector, seguido por el Mercado Internacional **3D Wire** con sus convocatorias para largometrajes, cortometrajes y series de animación. En tercer y cuarto lugar están **Cartoon Forum** y **MipJunior / MipCom**.

Kidscreen Summit (Miami, EEUU) representa un evento importante para series para televisión, como lo son para cine el American Film Market o el Festival Internacional de Cine de Berlín (Berlinale). Por otro lado, los eventos principales para *licensing* están representados por **NYC Summit** (New York) y el **Licensing Expo** (Las Vegas) en EEUU, y en Europa destacan el **Brand Licensing Europe** (Londres, Reino Unido) y la feria del juguete **Spielwarenmesse** (Núremberg, Alemania).

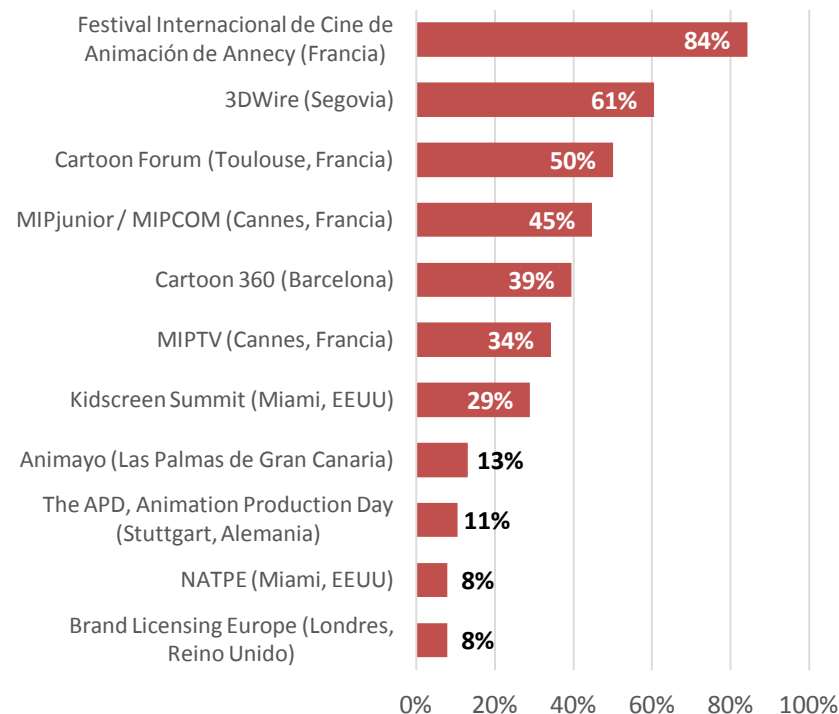
Además, otros eventos como **Cinekids** (Amsterdam) o **Children's Media Conference** (Reino Unido) van cobrando cada año más importancia.

Finalmente, cabe destacar que la edición 2018 de **Cartoon Movie**, el foro europeo de coproducción para largometrajes de animación, que se ha celebrado en la ciudad francesa de Burdeos del 7 al 9 de marzo, ha decidido dedicar su Spotlight a la animación española al considerarla una de las más dinámicas de Europa. Organizado por ICAA y Diboos, con el apoyo del ICEX España Exportación e Inversiones y Animation from Spain, el Spotlight on Spain incluyó, además de los pitchings de los proyectos seleccionados, presentaciones de estudios, un punto de difusión de los estudios españoles (Spanish Corner) y varios eventos sociales concebidos para difundir el trabajo de las productoras de animación de este país. España estuvo presente en 'Cartoon Movie 2018' con ocho proyectos en distintas etapas de producción que acudieron a la cita francesa para acelerar su finalización, encontrar coproductores y socios financieros y cerrar acuerdos de pre-ventas. Dos de ellos fueron galardonados:

- **“Un día más con vida”** (Kanaki Films, Platige Films, Walking the Dog, Wüste Films, Animations Fabrik), ganadora del premio a Productor del Año.
- **Latido Films**, ganadora del premio a Distribuidor del Año
- **“Dragonkeeper”** (Dragoia Media, Movistar+, Atresmedia Cine, China Film Animation).
- **“Buñuel en el laberinto de las tortugas”** (The Glow Animation Studio, Sociedad Pública de Radiodifusión Y Televisión Extremeña, Sygnatia, Submarine).
- **“Elcano, la primera vuelta al mundo”** (Dibulitoon Studio, Irusoin).
- **“Gabo – Memorias de una vida mágica”** (Sygnatia, The Glow Animation Studio, Rey Naranjo).
- **“El viaje imposible”** (El Viaje Imposible, 3 Doubles Producciones, Virtual IT Projects).

- **“Unicorn Wars”** (Uniko, Abano Produções, Autour de Minuit, SchmuBy Productions).
- **“Trip to Teulada”** (12 Pingüinos, Mareterraniu, Mommotty).

Participación en eventos y mercados



Fuente: encuesta DIBOOS

Animation From Spain

Animation from Spain⁴⁰ es la marca creada por ICEX España Exportación e Inversiones para impulsar el negocio internacional de las empresas españolas de animación. ICEX España Exportación e Inversiones es una entidad pública empresarial de ámbito nacional que tiene como misión promover la internacionalización de las empresas españolas para contribuir a su competitividad y aportar valor a la economía en su conjunto, así como atraer inversiones exteriores a España. Presta sus servicios a través de una red de 31 Direcciones Provinciales y Territoriales de Comercio en España y casi 100 Oficinas Económicas y Comerciales en el exterior.



Bajo la marca Animation from Spain, ICEX organiza la participación española en los principales eventos y mercados internacionales, como Kidscreen Summit, MIPTV, MIFA de Annecy y MIPJunior/MIPCOM. Además realiza jornadas formativas y tiene en marcha un plan de medios para el sector.

La principal herramienta de promoción de la marca Animation from Spain es la **guía Who is Who**⁴¹, que repasa las empresas españolas dedicadas a la animación con proyectos internacionales en activo, así como los incentivos fiscales que ofrece España a las producciones de animación.

⁴⁰ <http://www.animationfromspain.com/>

⁴¹ <https://www.audiovisual451.com/wp-content/uploads/ANIMATION-from-Spain-WHO-IS-WHO-2018.pdf>

FACILIDADES PARA PRODUCIR Y COPRODUCIR EN ESPAÑA

Incentivos fiscales

Los diferentes países, en lo que a cinematografía se refiere, han ido adoptando distintos sistemas de estímulos al sector. Cada vez es más común que los países de diferentes continentes incorporen incentivos fiscales tales como los esquemas *tax rebate*, *tax shelter* o *tax credit* para facilitar una mejor financiación de las obras. Como ejemplos de *Tax Rebate* en Francia existe el *Tax Rebate For International Productions* (TRIP) que aplica un incentivo del 30% sobre el gasto realizado en territorio francés, en Bélgica se aplica un *Tax Shelter* con unos porcentajes de incentivo de un 40 a un 45% de los gastos. Irlanda, por otro lado, aplica un *Tax Credit* del 32% de los gastos elegibles. Finalmente, Italia ha potenciado recientemente su *Tax Credit* para las producciones extranjeras hasta un 30% del gasto en el país.

Los resultados son importantes: como vimos en el anterior capítulo, Universal realizó los largometrajes de animación de éxito mundial "**¡Canta! (Sing)**" y "**Mascotas**" en París con el estudio francés Illumination Mac Guff, que también realizó en pasado la serie "Minions" y "Gru, mi villano favorito". Irlanda es sede habitual de producciones Canadienses y de Disney.

Además, hay que tener en cuenta el impacto indirecto y el efecto multiplicador de estos mecanismos, lo que beneficia a las economías nacionales mucho más allá de la inversión y generación de trabajo.

Por ejemplo, Francia ha calculado que por cada euro invertido en el incentivo fiscal, las producciones generan un gasto directo de 7 euros y se produce un retorno de 2,7 euros de recaudación fiscal. Por otro lado, Reino Unido ha demostrado que por cada libra invertida, se genera un valor añadido bruto de 12,49 libras y se produce un retorno de 3,74 libras de recaudación fiscal⁴².

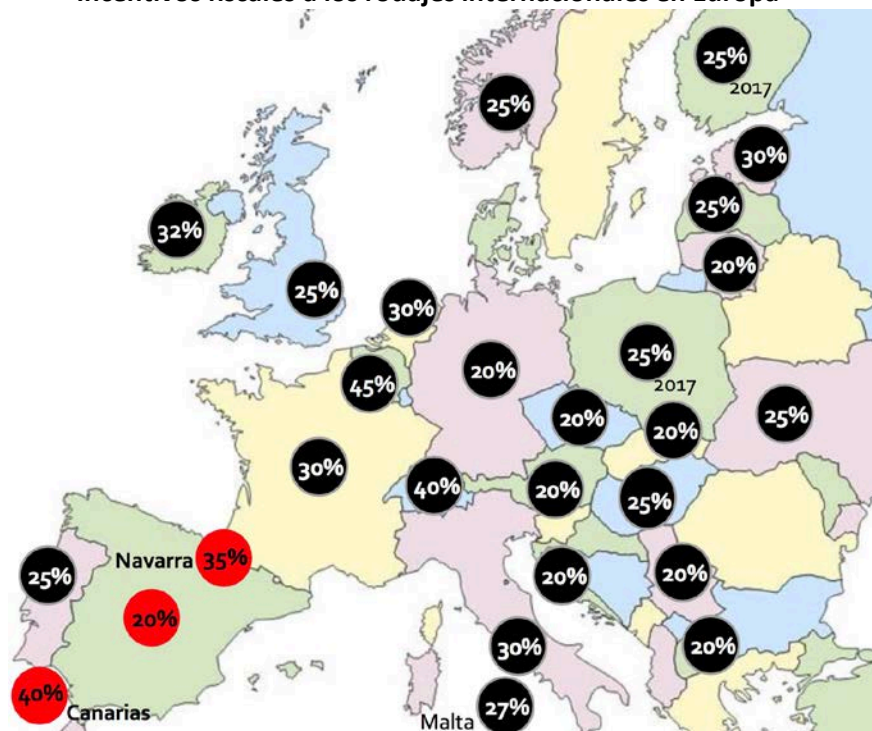
A tales efectos en España, a partir de 2015, se han incorporado también dichos incentivos fiscales, que sucesivamente han sido mejorados y ampliados en 2017. Aún así, no consiguen posicionar nuestro país en las mismas condiciones que Francia, Bélgica e Irlanda, que siguen contando con incentivos más potentes. Sin embargo, constituyen excepción las Comunidades Autónomas de las Islas Canarias y de Navarra, cuya autonomía fiscal les ha permitido mejorar el incentivo, a un nivel que ya es competitivo en el panorama internacional.

Las nuevas condiciones fiscales en España están permitiendo a algunos de los estudios españoles con más solvencia, captar proyectos internacionales. Es el caso de Ilion Animation, que se encuentra realizando la película "**Amusement Park**" bajo encargo de la productora estadounidense Paramount, una producción de 100 millones de dólares y en la cual están trabajando 400 personas, 200 de ellas en España. El estudio madrileño además ha sido elegido como socio por la nueva división de animación de la productora Skydance,

⁴² <http://www.audiovisual451.com/wp-content/uploads/Incentivos-fiscales-SFC-2017.pdf>

para la cual está desarrollando dos largometrajes – “Split” y “Luck” – así como otros proyectos como series de animación⁴³.

Incentivos fiscales a los rodajes internacionales en Europa



Fuente: Spain Film Commission (actualizado)

⁴³ <http://deadline.com/2017/03/skydance-animation-studio-launch-ilion-animation-studios-1202044553/>

Principales incentivos fiscales a los rodajes internacionales en Europa

País	Deducción	Importe máximo de la deducción
España	20% tax rebate	3.000.000 €
España (Canarias)	40% tax rebate	4.500.000 €
España (Navarra)	35% tax credit	No
Francia	30% rebate	30.000.000 €
Reino Unido	25% tax rebate	No
Bélgica	40-45% tax shelter	
Irlanda	32% tax credit	
Italia	30% tax credit	

Fuente: Elaboración interna

DEDUCCIÓN POR INVERSIÓN EN PRODUCCIONES ESPAÑOLAS

La Ley 55/2007, de 28 de diciembre, del Cine en el artículo 21 establece que para un mejor aprovechamiento de los incentivos fiscales correspondientes al sector de la producción audiovisual regulados en el Impuesto sobre sociedades, el Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales fomentará la constitución de Agrupaciones de Interés Económico en sus siglas A.I.E.

En la actualidad los incentivos fiscales aplicables al sector audiovisual se encuentran regulados en el artículo 36 de la Ley 27/2014, de 27 de noviembre, del Impuesto sobre Sociedades.

La inversión en una producción española, entendiéndose por tal largometrajes cinematográficos y series de ficción, animación y documental, da lugar a una deducción del **25% sobre el primer millón** de la base de la deducción y **20% sobre el exceso** a partir del primer millón.

La base de la deducción se corresponde al coste total de producción, más los gastos para la obtención de copias y publicidad soportados por el productor, limitados ambos al 40% del coste de producción y menos las subvenciones recibidas para financiar el proyecto.

Requisitos para poder aplicar la deducción:

- Al menos el 50% de la base de la deducción deberá corresponderse con gastos efectuados en España.
- La producción debe obtener el certificado de nacionalidad y el certificado que acredite el carácter cultural.

- Se debe depositar una copia de la obra audiovisual en la Filmoteca Española.

Límites en su aplicación:

- El importe de la deducción no puede superar los **3 millones de euros**.
- La deducción se genera en cada periodo impositivo.
- La deducción se aplica a partir del periodo impositivo en el que se obtiene la nacionalidad de la obra.
- El importe de la deducción junto con el resto de ayudas públicas no puede superar el 50% del coste de producción de la obra.

Especialidades territoriales:

Islas Canarias: Deducción del **45% sobre el primer millón** de la base de la deducción y del **40% sobre el exceso**.

Requisitos, obtención del certificado de Obra Audiovisual Canaria

- El productor debe tener domicilio social y sede en Canarias siendo su aportación mínima del 20% en caso de coproducción.
- La aportación en términos artísticos, será de al menos el jefe de equipo o un lead de animación, animador senior o actor/actriz de doblaje en papel principal o secundario, entendiéndose como técnico o artista canario a aquella persona con residencia o domicilio fiscal en Canarias.
- Obras de más de 5.000.000€ el 10% del tiempo de producción debe ser en Canarias. Para obras de menos de 5.000.000€ el 15% del tiempo de producción debe ser en Canarias.

Límites en su aplicación:

- El importe de la deducción no podrá ser superior a **5.400.000€**.

Navarra: Deducción del **35% sobre el coste de producción**.

Requisitos para su aplicación:

- El productor debe tener domicilio social en Navarra.
- Al menos el 25% de la base de la deducción debe corresponderse con gastos realizados en territorio Navarro.

Aplicación:

- Cuando la producción tenga un plazo superior a los doce meses o afecte a más de un período impositivo se podrá aplicar la deducción a medida que se efectúen los pagos y por la cuantía de estos.

País Vasco: Deducción del **30% sobre el coste de producción**. Cuando la producción tenga un plazo superior a los doce meses o afecte a más de un período impositivo se podrá aplicar la deducción a medida que se efectúen los pagos y por la cuantía de estos

DEDUCCIÓN POR EJECUCIÓN DE UNA PRODUCCIÓN EXTRANJERA

Así mismo en el caso de rodajes de largometrajes cinematográficos o series extranjeras que realicen trabajos en territorio español el artículo 36.2 establece lo que se denomina *tax rebate*.

Los productores registrados en el Registro de Empresas Cinematográficas del Ministerio de Educación Cultura y Deporte que se encarguen de la ejecución de la producción de una obra extranjera tendrán derecho a una **deducción del 20% sobre los gastos** realizados en territorio español.

A diferencia del incentivo para producciones españolas este incentivo se puede anualizar.

Requisitos:

- El gasto mínimo para poder aplicar la deducción debe ser de un millón de euros.
- El importe de la deducción no podrá ser superior a **3 millones de euros**.
- El importe de la deducción junto con el resto de ayudas públicas no podrá superar el 50% del coste de producción de la obra.

Aplicación.

- Cuando la deducción tenga un plazo superior a los doce meses o afecte a más de un periodo impositivo es posible aplicar la deducción sobre la base y los gastos justificados en las certificaciones de obra parciales.
- En caso de insuficiencia de cuota posibilidad de solicitar su abono a la administración.

Especialidades territoriales:

Canarias: Deducción del **40% sobre los gastos** realizados por una productora Canaria siempre que sean de, al menos, 1.000.000€. El importe de la deducción no podrá ser superior a **4.500.000€**.

Navarra: Deducción del **35% sobre los gastos** realizados en territorio Navarro. Se requiere al menos una semana de rodaje en interiores o exteriores Navarros.

DEDUCCIÓN POR ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO E INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

La realización de actividades de investigación y desarrollo efectuadas en España o en cualquier Estado miembro de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo dará derecho a practicar una **deducción de la cuota íntegra, del 25 por ciento de los gastos** efectuados.

En el caso de que los gastos efectuados en la realización de actividades de investigación y desarrollo en el período impositivo sean mayores que la media de los efectuados en los 2 años anteriores, se aplicará el porcentaje establecido en el párrafo anterior hasta dicha media, y el 42 por ciento sobre el exceso respecto de ésta. Además se practicará una deducción adicional del 17 por ciento del importe de los gastos de personal de la entidad correspondientes a investigadores cualificados adscritos en exclusiva a actividades de investigación y desarrollo.

Además se tendrá derecho a practicar una deducción de la cuota íntegra, del 8 por ciento de las inversiones en elementos de inmovilizado material e intangible, excluidos los edificios y terrenos, siempre que estén afectos exclusivamente a las actividades de investigación y desarrollo.

Por otro lado, la realización de actividades de innovación tecnológica dará derecho a practicar una **deducción de la cuota íntegra del 12 por ciento** de los gastos efectuados. Estas actividades incluyen la materialización de los nuevos productos o procesos en un plano,

esquema o diseño, la creación de un primer prototipo no comercializable, los proyectos de demostración inicial o proyectos piloto. La deducción abarca las siguientes fases de un proyecto de animación:

- Diseño y definición. Biblia y Guía de Estilo.
 - Plan de trabajo
 - Desarrollo del Concepto y Sinopsis.
 - Concepto gráfico
 - Elaboración del guion, storyboard y animática.
 - Elaboración de los documentos de planificación, tecnologías y herramientas a nivel técnico y conceptual
- Materialización de los prototipos. Trailer y Episodio(s) piloto
 - Producción
 - Muestras de Animación y Trailer
 - Episodio(s) Piloto

En este sentido, el Ministerio de Economía, Industria y Competitividad publicará próximamente una guía para la redacción de los informes motivados necesarios para que las empresas se puedan acoger al beneficio fiscal desde una situación de seguridad.

Especialidades territoriales:

Canarias: Deducción del 45% para actividades de innovación tecnológica

Navarra: Deducción del 40% para actividades de investigación y desarrollo. Deducción del 15% para actividades de innovación tecnológica

Incentivos fiscales en España

Deducción	España	Canarias	Navarra	País Vasco
Inversión en producciones españolas	20% (25% hasta 1M€)	40% (45% hasta 1M€)	35%	30%
Ejecución de producciones españolas para el extranjero	20%	40%	35%	-
Actividades de investigación y desarrollo (I+D)	25%	45%	40%	-
Actividades de innovación tecnológica (trailers y pilotos)	12%	-	-	-

Elaboración propia

Deducción/crédito fiscal por Inversión en Producciones Cinematográficas en España

Características	Territorio Común	Canarias
BASE:	Coste Producción+Gastos P&A con limite 40%Coste Producción	Coste Producción+Gastos P&A con limite 40%Coste Producción
Porcentaje	25% 1º Millón/ 20% exceso	45% 1º Millón/ 40% exceso
Límite 2	Al menos el 50% de la base de la deducción, Territorio Español	Al menos el 50% de la base de la deducción, Territorio Español
Límite 3	Importe Deducción - No superior a 3M de euros	Importe Deducción - No superior a 5,4 M €
Límite 4	Deducción + Ayudas no puede superar 50% Coste Prod; 60% si es una Prod. transfronteriza financiada +1 EM UE; 70% si nuevo realizador con un presupuesto< 1 M €	Deducción + Ayudas no puede superar 50% Coste Producción
Límite 5	25% de la Cuota Integra	60% de la cuota íntegra
Coproducción	Importes señalados en función de su % de participación.	Importes señalados en función de su % de participación.
Plazo	A partir del periodo impositivo en que finalice la producción. En curso de aprobación plurianualización.	A partir del periodo impositivo en que finalice la producción. En curso de aprobación plurianualización.
Imputación BINS y Deducciones de Cuota en AIE'S	-	-
Extranjeras	Deduc. 20% con un límite de 3 M de los gastos realizados en España con 1 M € mínimo de gasto	Deduc. 40% gastos realizados en España, si superan 1 M€ (lím: 4,5 M €)

Elaboración propia

Navarra	País Vasco (Territorios Históricos)
Coste Producción+Gastos P&A con limite 50%Coste Producción	Coste Producción+Gastos P&A con limite 40%Coste Producción
35%	30% en los tres territorios. En Álava el 40% si la lengua original es el Euskera.
Al menos el 25% de la base de la deducción, Territorio Navarra	En Álava, al menos, el 50% de la base de la deducción, en el THA
-	Álava: Importe Deducción - No superior a 3M €
Deducción + Ayudas no puede superar 50% Coste Prod; 60% si es una Prod. transfronteriza financiada +1 EM UE	En Álava y Bizkaia, la Deducción + Ayudas no puede superar 50% Coste Producción; 60% si es una Prod. Transfronteriza financiada
-	45% cuota íntegra
Importes señalados en función de su % de participación.	Importes señalados en función de su % de participación.
Finalización + Opción si la producción es superior a doce meses y afecte a más de un periodo impositivo: a medida en que se efectúen los pagos. Limitado a multiplicar por "1,3" la aportación desembolsada.	Finalización + Opción si la producción es superior a doce meses y afecte a más de un periodo impositivo: a medida en que se efectúen los pagos.
Deduc.35% gastos realizados en Navarra (1)	En Álava limitado a multiplicar por "1" la aportación desembolsada. En Bizkaia y Gipuzkoa limitado a multiplicar por "1,20" la aportación desembolsada.
	Deducción 15% gastos realizados en Álava (mínimo 1 M€)

Principales convenios de coproducción y perspectiva futura

Los acuerdos de coproducción internacionales funcionan como una herramienta fundamental para el desarrollo y la expansión de la industria cinematográfica nacional. Es la fórmula perfecta para encontrar fuentes de financiación adicionales, compartir costes, riesgos, aplicar incentivos de diferentes países y poder llegar a un mayor número de mercados. España es la quinta potencia mundial en animación y esto hace que muchos países estén interesados en coproducir con compañías españolas. El talento de los profesionales españoles en animación se exporta año tras año a diferentes estudios internacionales.

España ha ratificado dos Convenios de carácter multilateral; el **Convenio Europeo** (firmado por 15 países: Alemania, Austria, Dinamarca, Eslovaquia, España, Finlandia, Letonia, Luxemburgo, Países Bajos, Reino Unido de Gran Bretaña e Irlanda del Norte, Federación de Rusia, Suecia, Suiza) y el **Acuerdo Latinoamericano** (Argentina, Bolivia, Chile, Brasil, Costa Rica, Cuba, Ecuador, España, México, Panamá, Perú, Venezuela). Así mismo ha suscrito **Convenios Bilaterales** con: Alemania, Argentina, Austria, Brasil, Canadá, Chile, China, Cuba, Francia, India, Irlanda, Israel, Italia Marruecos, México, Nueva Zelanda, Portugal, Puerto Rico, Rusia, Túnez y Venezuela.

Los Acuerdos ratificados por España contienen los siguientes tipos de coproducciones:

- **Coproducciones en las que la aportación económica debe ser equivalente a la aportación técnica y creativa.** En este supuesto el porcentaje de participación de ambos coproductores debe

oscilar entre el veinte por ciento y ochenta por ciento para el caso de coproducciones bipartitas, en el caso de coproducciones multilaterales la participación mínima inferior no puede ser inferior al diez por ciento ni la máxima superior al setenta por ciento. Así mismo, la participación del coproductor español minoritario debe comportar, al menos, la participación de un autor, dos actores y un creativo de carácter técnico. En el audiovisual español hay múltiples ejemplos de coproducciones artístico financieras que analizaremos.

- **Coproducciones financieras**, en las que lo único que aporta el coproductor minoritario será capital económico (China excluye la coproducción financiera). Este tipo de coproducciones en el sector de la animación no se han dado con frecuencia.

Si bien es cierto, que existen más de una veintena de Convenios ratificados por España, solo tres; China, India e Israel recogen alguna de las especialidades que presenta el proceso de producción de una obra de animación en relación a la ejecución de determinados trabajos (storyboard, animática, animación principal).

Principales resultados

Algunos largometrajes de animación que han sido producidos coproduciendo una agrupación de interés económico son: **“Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo”**, **“Atrapa la bandera”** y **“Yoko eta lagunak”**.

En el caso de **“Atrapa la Bandera”**, largometraje dirigido por Enrique Gato fue producido por Lightbox Entertainment, S.L., 4 Cats Pictures, S.L., Telefónica Studios, S.L.U., Ikiru Films, S.L., Telecinco Cinema, S.A.U. y Los Rockets la Película, A.I.E., dicha agrupación de interés económico está radicada en Canarias por lo tanto se benefició de los incentivos regionales. En este caso el largometraje calificó una titularidad de la agrupación de interés económico sobre el largometraje de un 39,5%.

En el caso de los incentivos fiscales para ejecución de producciones extranjeras, el principal resultado ha sido la inversión en importantes proyectos que se están realizando en España: **“Animal Crackers”**, nominada este año en el Festival de Animación de Annecy, coproducida entre España (el estudio valenciano Blue Dream Studios) y Estados Unidos con una importante inversión de China y recientemente adquirida por el estudio estadounidense Entertainment Studios Motion Pictures; el desarrollo de **“Amusement Park”**, producida por Paramount Animation y Nickelodeon Movies, se está llevando a cabo en España; **“Bikes the Movie”** también está siendo coproducido con China, además de con Argentina.

Finalmente, es importante analizar el papel que juegan determinados Convenios en el sector de la animación, bien por cuestiones estratégicas y de mercado o por cuestiones culturales destacaremos algunos territorios en los que la coproducción presta una mayor relevancia:

Europa: el Convenio Europeo de coproducción cinematográfica brinda la posibilidad de crear una producción multilateral y coproducir con países que junto con España son punteros en el sector de la animación como; Francia, Reino Unido, Suecia, Rusia o Alemania. En la animación española se han dado casos de coproducción con algún país de la Unión Europea como fue el caso de **“Planet 51”** (2009), largometraje dirigido por Jorge Blanco, Javier Abad y Marcos Martínez que fue una coproducción entre Ilion Studios, S.L., Chuck & Lem, A.I.E., Antena 3 Films, S.L. y la empresa británica Lem Films. Otros casos notables son: **“Blackie & Kanuto”** (2012) coproducción entre España (Baleuko y Talape Producciones Audiovisuales), Francia (Art Mell) e Italia (Lumiq) y **“Los cachorros y el código de Marco Polo”** (2012), entre España (Edebé Audiovisual) e Italia (Gruppo Alcini).

Latinoamérica: España es uno de los trece países que ha suscrito dicho acuerdo y el único europeo parte del mismo. Está situación posiciona a nuestro país como puente entre los dos continentes. Casos relevantes: **“Futbolín”** (2013), coproducción hispano argentina; **“La Tropa de trapo en la selva del arco iris”** (2014), coproducción hispano brasileña; **“El secreto de Amila”** (2015) coproducción hispano argentina.

China ha sido el último país con el que España ha suscrito un acuerdo de coproducción, este acuerdo nació como una pieza clave para fortalecer las relaciones cinematográficas entre ambos países. China cuenta con una gran capacidad de inversión que debe unirse a la importante apuesta que se está haciendo en el mercado cinematográfico con la apertura de nuevas salas de exhibición. China ya ha sobrepasado a Estados Unidos como el mayor mercado de películas 3D y se prevé que en los próximos años su industria supere a la de Hollywood. Además, al coproducir con China y obtener la nacionalidad no se aplicaría la limitación existente en el número de películas extranjeras que pueden exhibirse y emitirse en el país.

La primera coproducción entre España y China, es el largometraje de animación "**Bikes, The Movie**", producida por la compañía española Animation Bikes A.I.E, la china CVC Group y la argentina Aleph Media. La película está dirigida por Manuel Javier García, y cuenta con un guión de Michael Mauer. La mayor parte del trabajo de diseño, preproducción y postproducción se lleva a cabo en España, en estudios de Valencia⁴⁴.

Otra coproducción fue anunciada este año en el Festival de Cine de Beijing y es la película "**Dragonkeeper**", basada en la primera novela de la saga de seis libros de Carole Wilkinson, que han vendido millones de copias en todo el mundo. La película será producida por Dragoia Media, Movistar +, Atresmedia Cine y China Film Animation y dirigida por Ignacio Ferreras (Arrugas) y Zhang Bo.

El desarrollo visual ha sido realizado en España por The SPA Studios, y completado por BASE FX en China. La animación se realizará en Ilion Animation Studios en España y en China Film Animation y otros estudios en China⁴⁵.

Otros casos de coproducción con otros países son: "**The wish fish**" (2012), coproducidas por las españolas Baleuko y Talape Producciones Audiovisuales y la india Image Venture Private; "**Yoko eta lagunak**" coproducción hispano rusa (Yokoren Kluba A.I.E., Dibulitoon Studio, Somuga, Wizart Animation y Wizart Film), especialmente interesante por el amplio mercado digital y cinematográfico ruso, y la reciente "**Ozzy**" (2016), coproducida entre España (Arcadia Motion Pictures, Capitan Araña, Pachacamac Films A.I.E.) y Canadá (Bd Animation).

LA ANIMACIÓN Y LOS EFECTOS VISUALES: UNA INDUSTRIA ALTAMENTE TECNOLÓGICA

Las empresas españolas de animación y efectos visuales son altamente innovadoras. El 47% de ellas declara llevar a cabo investigación, desarrollo e innovación tecnológica. De media, **las empresas reinvierten el 11% de su facturación en actividades de I+D+i**, aunque hay casos de empresas que llegan a invertir el 30%. Por otra parte, de media el sector destina el 9% de su plantilla para labores de I+D+i.

⁴⁴ <https://www.efe.com/efe/espana/cultura/bikes-the-movie-primera-coproduccion-chino-espanola-se-presenta-en-china/10005-3045455>

⁴⁵ <https://3dwire.es/dragon-keeper-se-presentara-3d-wire-2017/>

Los exponentes más notables del alto nivel tecnológico de esta industria son las compañías españolas de **software y efectos visuales**, que en los últimos años han generado importantes éxitos comerciales y reconocimientos y premios.

Solid Angle ha recientemente sido galardonada con el Oscar técnicos y científicos por su software **“Arnold”**, un motor de renderizado que ha sido utilizado en producciones como **“Doctor Extraño”** y **“Rogue One: Una historia de Star Wars”**⁴⁶.

Anteriormente, otra compañía española, **Next Limit** ganó el mismo reconocimiento en 2008 por su software **“RealFlow”**, que simula el movimiento de fluidos como el agua, la lava o la espuma.

El Ranchito, empresa de efectos visuales, ha desarrollado los efectos especiales para **“Un monstruo viene a verme”**, película que ganó el premio Goya 2017 para Mejores Efectos Especiales. Entre sus proyectos, se encuentran películas como **“Lo imposible”**, **“El Niño”**, o **“La fría luz del día”** y trabajos para series de televisión como la temporada 6 de la serie **“Juego de tronos”**, **“Cosmos”** o el drama médico de época **“The Knick”**.

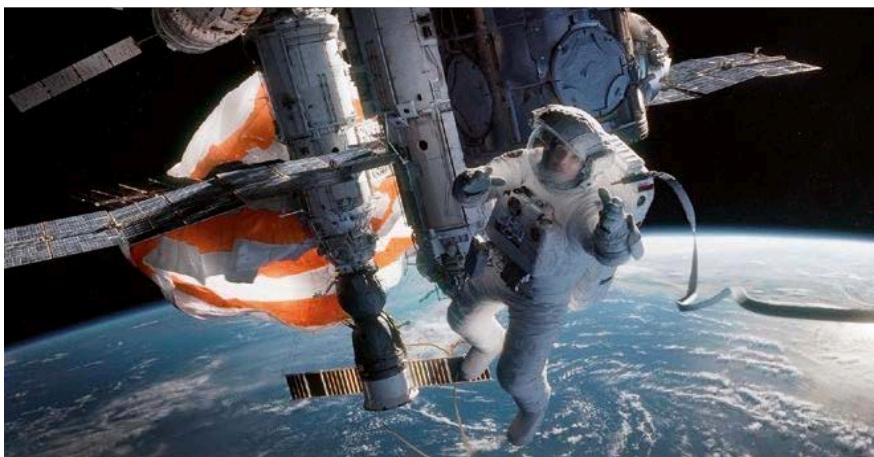
La empresa **SummuS Render** tiene un Centro de Procesado de Datos (CPD) que ha sido galardonado con los premios Data Center Market 2013 y Datacenter Dynamics 2014, prestigioso premio internacional a la innovación en el micro data center.

⁴⁶ <https://www.efe.com/efe/america/cultura/el-espanol-marcos-fajardo-recibe-oscar-tecnico-nunca-tire-la-toalla/20000009-3176858>

SOLIDANGLE

Solid Angle es el proveedor líder de software de renderizado para animación y efectos visuales. Solid Angle se basa en la pasión por los métodos numéricos y la obsesión por el rendimiento. Creemos que la computación precisa y eficiente del transporte de luz en escenas CG es la mejor manera de crear impresionantes imágenes para películas y televisión. Nos esforzamos por ofrecer a nuestros clientes las mejores herramientas de renderizado para crear imágenes realistas de manera eficiente. La compañía es parte del grupo Autodesk y tiene sus oficinas en Madrid y Londres. Contratamos a los investigadores e ingenieros de renderizado más brillantes del mundo.

Arnold es un renderizador avanzado de trazado de rayos Monte Carlo rápido, eficiente y programable, creado para las demandas de largometrajes de animación y efectos visuales. Arnold se utiliza en más de 300 estudios en todo el mundo, incluidos ILM, Framestore, MPC, The Mill y Digic Pictures.

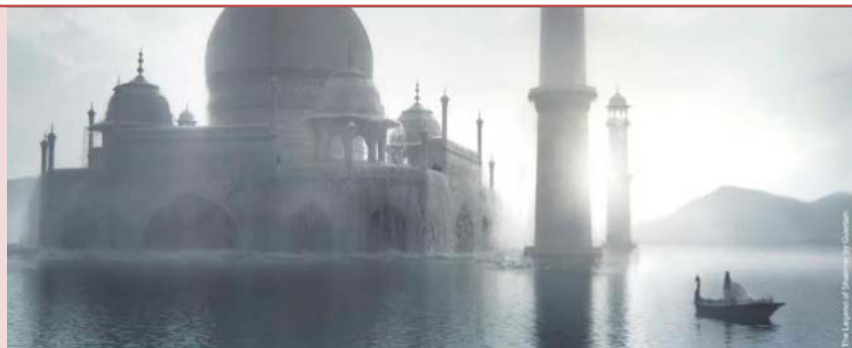


Next Limit Technologies se fundó en 1998 y tiene su sede en Madrid, España. Next Limit se especializa en la investigación y el desarrollo de productos de software innovadores que admiten simulaciones físicas y actividades de visualización en los campos de ingeniería, efectos visuales, arquitectura y diseño.

Además, cuenta con un equipo internacional cada vez mayor de los mejores profesionales de la industria. Algunos de los premios de Next Limit incluyen el Academy Technical Achievement Award 2008 (Oscar técnico), Segundo de Chomón 2008 de la Academia Española de Artes y Ciencias Cinematográficas, premio IST de la Comisión Europea,

El departamento de I+D de Next Limit continúa explorando y mejorando las técnicas de simulación, los modelos matemáticos avanzados y las metodologías de programación. Con una pasión por la innovación, la misión de Next Limit es superar los límites de la investigación y la tecnología de simulación, ir más allá del próximo límite.

RealFlow es un software de simulación de fluidos autónomo que se puede utilizar en conjunto con todas las plataformas 3D principales para crear fluidos de gran escala a pequeña y gran escala rápida y fácilmente. RealFlow se ha utilizado en la producción de películas como: El señor de los anillos: El retorno del rey, 300, Charlie y la fábrica de chocolate, Pompeya, Millennium: los hombres que no amaban a las mujeres y otros.



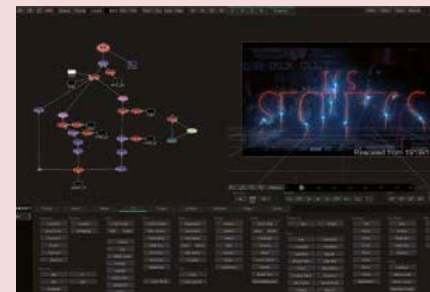
CARONTEFX permite: animaciones de física de alta fidelidad para Unity (como un complemento); simulación precisa de escenas complejas con cuerpos rígidos, blandos, fracturas, explosiones y más. Las animaciones pre-calculadas resultantes se pueden jugar directamente en los juegos.

Maxwell Render es un estándar reconocido en calidad de renderizado para visualización arquitectónica, diseño de productos y muchos otros renderizado de gama alta. La tecnología detrás de Maxwell Render permite a los usuarios crear materiales, configurar luces y cámaras, y renderizar escenas de increíblemente realista e intuitiva, lo que resulta en imágenes que son indistinguibles de las fotografías.



SGO es una empresa de desarrollo de software ampliamente reconocida como desarrollador consolidado de sistemas de postproducción y soluciones de trabajo de MISTIKA innovadores, galardonados y extremadamente potentes, incluido el software de composición MAMBA FX para las industrias del cine y la radiodifusión. Cartera de películas: Star Wars: EPISODIO VII; Transformers; Perdiendo el Norte; San Andreas; La trilogía de Hobbit; Atrapa la Bandera; Tadeo Jones 2; Pourquoi j'al pas mangé mon père; Las aventuras de Tintín.

MAMBA FX es la suite completa de VFX en tiempo real. Es el software de composición VFX dedicado de SGO que puede utilizarse como una plataforma de efectos visuales independientes o como el complemento perfecto para cualquier suite de edición o color.



MISTIKA es la suite de creación visual integral más poderosa del mercado diseñada para artistas ambiciosos que aspiran a estar a la vanguardia de la postproducción.



SummuS Render, es de las principales granjas de render a nivel mundial especializada en cine de animación y efectos especiales. Desde su fundación, SummuS se ha especializado en el sector de la animación y los efectos especiales, dando servicio a largometrajes de animación ganadores de varios premios Goya – “Las Aventuras de Tadeo Jones” (2012) y “Futbolín” (2013) – además de otros como “Atrapa la bandera” (2015), “Ozzy” (2016), “Final Fantasy XV” (2016), “Animal Crackers” y “Tadeo Jones 2 El Tesoro del Rey Midas” (2017).

Entre otras actividades, SummuS Render, a través de su concurso de animación **Summa3D**, apoya activamente el sector en España mediante la participación en el renderizado de cortos de animación, entre los que destacan “Blue & Malone, Detectives Imaginarios” (2013, nominado a un Goya), “Just the beggining” (2015) o “La Noria” (2017) entre otros. SummuS Render tiene un Centro de Procesado de Datos (CPD) propio, lo que le permite adaptarse a los procesos internos de sus clientes.



simple animation

SimpleAnimation es la primera plataforma que ofrece un estudio profesional de animación virtual globalizado con base en la nube.

Simple Animation ofrece un conjunto de servicios unificados para configurar las necesidades de producción de un estudio animación.

Simple Animation incluye:

- Estaciones de trabajo virtuales aceleradas y escalables que utilizan la tecnología GRID de NVIDIA
- Centros de datos multi-site situados en USA, Europa y Asia
- Soporta licencias de software de líderes de la industria como Autodesk, Adobe, Chaos Group, Blender y Natron.
- Almacenamiento de gestión de datos
- Integración de gestión de producción con el gestor de activos(Shotgun)
- Pipeline configurable
- Proceso de renderizado en la nube

Gracias a su sencillo e intuitivo interfaz, Simple Animation permite a sus usuarios crear un completo estudio virtual seguro y escalable en la nube. Los usuarios podrán definir el número y el rendimiento de sus estaciones de trabajo, capacidad del almacenamiento principal o secundario y las licencias de software necesarias, así como asignar roles y permisos dentro del gestor de producción Shotgun utilizando un plan de pago por uso.

Su arquitectura de nube permite a los usuarios acceder a la plataforma desde cualquier lugar en el mundo, permitiendo a los artistas trabajar desde localizaciones remotas evitando descargas de software y configuraciones complejas. Simple Animation permite a los artistas cambiar de tareas o producciones con solo unos pocos clics a medida que se adapta automáticamente a las necesidades de cada producción proporcionando la versión de software correcta en todo momento.

EL RANCHITO



El Ranchito es una compañía española de efectos visuales para cine, televisión y publicidad creada en 2004 por un grupo de profesionales con una dilatada experiencia en el sector de la postproducción. Con los años, El Ranchito se ha convertido no solo en una empresa de referencia para la industria audiovisual de nuestro país sino también en un proveedor de efectos que compite en igualdad de condiciones con algunas de las compañías más importantes a nivel internacional.

Lo imposible, de J. Bayona, marca un punto de inflexión en la trayectoria de El Ranchito gracias al premio VES de la Visual Effects Society que la empresa española recoge en Los Angeles en 2013 por su trabajo en esta producción. A partir de ahí, El Ranchito potencia una carrera internacional llena de éxitos, cuyo máximo exponente en su presencia continuada en la serie de HBO Juego de Tronos desde la quinta temporada. El Ranchito realizó los efectos de la espectacular batalla entre hombres y caminantes blancos en Casa Austera,

incluida en el episodio 8 de esa temporada, y obtuvo dos premios VES a la mejor composición realista de efectos visuales y a la mejor simulación en una serie de televisión en 2016. En la sexta temporada se encargó, entre otras cosas, de la secuencia en la cueva del episodio 5 que culmina con la triste muerte del personaje de Hodor a manos de los caminantes blancos; y en la séptima de la emocionante batalla en la nieve entre humanos, dragones y caminantes blancos del episodio 6.

En la carrera internacional de El Ranchito figuran también otras series de HBO como The Knick, Vinyl o Boardwalk Empire, junto a series de productoras como Netflix, Fox, ABC o CBS, entre las que destacan Colony, Star Trek Discovery, Sleepy Hollow, Of Kings and Prophets o Still Star-Crossed, además de la serie documental Cosmos: Una odisea en el espacio-tiempo. La proyección internacional de El Ranchito también se ha visto reflejada en el cine gracias a producciones como Libertador, Warcraft: El origen, Deuda de honor, Relatos salvajes, Regresión, Geostorm, Agora, Che, Un monstruo viene a verme o La piel fría.

En nuestro país El Ranchito tiene en su haber siete premios Goya y dos Gaudí, y ha participado en la postproducción de más de setenta películas, entre las que se encuentran títulos tan significativos del cine español como Volver, Mar adentro, El Niño, Alatriste, Celda 211, Los abrazos rotos, Biutiful, La piel que habito, Julieta o La reina de España. El Ranchito es un claro ejemplo de empresa española de éxito en un mercado global y su receta para la excelencia se basa en la confianza de sus clientes y, muy especialmente, en la búsqueda constante de talento tanto dentro como fuera de nuestras fronteras.

UN SECTOR TRANSVERSAL

Ya hemos visto como la animación es un sector altamente transversal, cuyas producciones trascienden su formato y generan *spillovers* en otros sectores. Muchas de las producciones, se desarrollan desde el comienzo para ser *transmedia*, es decir, generando un universo de contenidos que se puede consumir a través de múltiples formatos y dispositivos: animación, videojuegos, libros, cuentos interactivos, apps, juguetes, productos textiles, merchandising, etc.

Actividades realizadas en sectores relacionados



Fuente: encuesta DIBOOS

Juguetes

Típicamente, las ampliaciones de las marcas a otros formatos se realizan en colaboración con otras empresas y se implementan con la cesión de licencias. Además, como se ha visto anteriormente, la venta de licencia constituye una fuente de financiación importante para las empresas de animación. Un caso representativo es el del juguete, donde se suele cerrar un acuerdo con lo que se define como *Master Toy*, el socio que se encarga de desarrollar todas las categorías de la marca y colaborar en la del contenido, si es necesario.

Algunos ejemplos relevantes:

- **Mattel** cerró un acuerdo para convertirse en Master Toy de “**Cleo & Cuquín**” la nueva producción de Anima Kitchent basada en “La Familia Telerín”.
- **Simba Iberia** realizó los juguetes de la serie “**Sendokai Champions**”, coproducida por Kotoc, TVE y Planeta Junior. La serie contó también con otros licenciarios, como **Panini** para cromos, **Dracco** para los caramelos o **Joumma Bags** y **Copywrite Europe Group** para los productos de vuelta al cole. Además, Planeta Junior editó una colección de libros narrativos y de actividades basados en la serie.
- En 2014, compañía **IMC TOYS** creó colecciones de figuras de acción y otros juguetes licenciados para la serie “**Invizimals**”, producida por BRB Internacional y basada en el videojuego creado por el estudio español Novarama, en colaboración con Sony.

- **Bandai** posee el Master Toy de la serie **“Pocoyó”**, que además cuenta innumerables licenciarios, desde todo tipo de merchandising hasta parques temáticos, el último de los cuales se abrió en China. También se debe mencionar la app **“Pocoyo PlaySet: Let's Move”**, ganadora del Premio Kidscreen 2017 a la Mejor Aplicación de Aprendizaje Preescolar; la app ayuda a niños preescolares a desarrollar conocimientos del idioma inglés.
- **Giochi Preziosi** junto a **Planeta Junior** y el estudio de animación **Kotoc**, ha presentado recientemente el relanzamiento de **“Gormiti”**. El fenómeno nació en 2005 y rápidamente se convirtió en la propiedad “de acción” líder para niños en toda Europa. Se ha distribuido en más de 50 países y se han vendido más de 500 millones de figuras de Gormiti desde entonces, lo que significa más de 1.500 millones de euros en ventas.
- **KD Group** diseña, manufactura y distribuye la **tablet Kurio**⁴⁷ licenciada en España bajo CLAN TV y con contenidos de Clan, además de aplicaciones, juegos y ebooks. Se trata de una tableta Android especialmente diseñada para niños, con características de seguridad para tranquilizar a los padres y está diseñada para resistir hasta el juego más extremo. El sistema de filtrado de Internet Kurio Genius permite a los niños buscar en la web de forma segura, cubriendo más de 500 millones de sitios web en 170 idiomas y proporcionando filtrado web en la aplicación para bloquear contenido inapropiado. El total de tabletas Kurio

ventas internacionalmente en los últimos tres años es de 635.000 unidades.

Por otro lado, debido a la reducción de las inversiones por parte de actores tradicionales (como las televisiones), cada día más las empresas buscan cada vez más nuevas fuentes de financiación alternativas y nuevos socios para desarrollar sus IP. Para ello, a menudo el Master Toy se convierte en un socio clave desde el comienzo, que puede aportar, además de la financiación, experiencia en marketing y puede abrir las puertas a que las producciones se conviertan en fenómenos infantiles.

Famosa, compañía juguetera española, ha producido directamente series de animación, como **“PinyPon”**, junto a Anima Kitchent y una serie sobre las figuras de acción **“Mutant Busters”** junto a Planeta Junior y Kotoc. Esta última contó con una novedad en el formato: los últimos 3 minutos de cada episodio se pueden explotar independientemente, y permiten a la audiencia disfrutar de una experiencia interactiva en plataformas digitales a modo de webisodio en el que se cuenta la misma historia del episodio desde un punto de vista diferente, al más puro estilo de un videoblog.

⁴⁷ <http://www.kurioworld.com/k/es/parents/>

Editorial

Otros casos notables son las colaboraciones con el mundo literario: **"Yo, Elvis Riboldi"**, serie originalmente desarrollada por Edebé Audiovisual y producida por Peekaboo Animation, basada en la obra literaria del mismo nombre, que ganó el premio otorgado por Disney Channel a un nuevo proyecto de serie de animación para televisión en el festival de animación de Annecy de 2014. **"Bat Pat"**, coproducción de RTVE e Imira Entertainment, basada en el éxito editorial internacional del mismo nombre con más de 50 libros publicados, 2,5 millones de libros vendidos y traducido a 16 idiomas. **"Cuatro amigos y medio"**, coproducida por RTVE, TVC y Edebé Audiovisual y basada en la serie de libros del mismo nombre con más de 500.000 ejemplares vendidos en España. **"Flo y los atrevidos"**, coproducida por RTVE y Ánima Kitchen, es una serie basada en los cuentos firmados por Elsa Punset, autora e importante referente en el ámbito de la inteligencia emocional. En noviembre de 2015, Willy Fog y D'Artacán (BRB Internacional) saltan al e-book participando en un libro interactivo a beneficio de Ronald McDonald Houses Charities; y en diciembre de 2015, las dos propiedades lanzan sus primeros cuentos interactivos de la mano de BRB y Meikme.

Videojuegos

La complementariedad entre las industrias de la animación y del videojuego es notable y ha llevado a que grandes IP de la animación busquen en el videojuego una extensión tanto *transmedia* como *crossmedia* y un canal más de explotación de la marca.

Sin embargo, en los últimos tiempos se ha asistido al paso inverso, es decir, a grandes éxitos del videojuego dando el salto a la animación. Es el caso de dos grandes marcas de *casual games*, como **"My Talking Tom"** y **"Angry Birds"**.

"My Talking Tom", desarrollado por el estudio esloveno Outfit7 (Recientemente el estudio fue adquirido por la empresa china Zhejiang Jinke Entertainment Culture por 1.000 millones de dólares⁴⁸), se convirtió en diversa serie de animación: **"Talking Friends"** que se emitió en 2012 en el canal Youtube oficial de Disney; **"Talking Tom and Friends"**, cuyas primeras dos temporadas fueron producidas por el estudio austriaco Arx Anima, que tiene previsto implantarse en Canarias. Las nuevas temporadas serán producidas por el estudio danés People Moving Pixels, desde su nueva sede de Tenerife.

Por otro lado, la franquicia **"Angry Birds"**, basada en el videojuego desarrollado por el estudio finlandés Rovio se adaptó en 2013 a una serie web denominada **"Angry Birds Toons"** que acumuló en 2 años más de 3.000 millones de visionados.

⁴⁸ <http://www.gamesindustry.biz/articles/2017-01-18-outfit7-purchased-by-chinese-firm-for-1-billion-report>

Sin embargo, el verdadero éxito de la franquicia fue el largometraje de animación “The Angry Birds Movie”, producida en colaboración con Sony Pictures Imageworks, que recaudó en todo el mundo 350 millones de dólares⁴⁹ convirtiéndose en la segunda película de videojuegos más taquilleras de todos los tiempos, sólo por detrás de Warcraft. Un segundo largometraje, se encuentra en producción – en Canadá, para beneficiarse de los incentivos fiscales locales – y se estrenará en 2019. La compañía, recientemente salida a la bolsa, ha sido evaluada más de 1.000 millones de dólares. Rovio reportó unos ingresos de 153 millones de euros en el primer semestre de 2017, casi el doble de lo que la compañía tenía en el mismo período del año pasado. La rentabilidad en ese período casi se cuadruplicó en 42 millones de euros este año, en comparación con 11 millones el año pasado⁵⁰.

En España, destacan las siguientes producciones:

- El videojuego de **Mirette Investiga**, producido por **KD Productions Toons & Games**, es un divertido juego de objetos ocultos con 168 puzzles disponible en Google Play y iTunes App Store. También se distribuye a través de las tablets Kurio. Es un juego basado en la serie de animación de Mirette Investiga, orientado para niños y para toda la familia. En este juego de

escenas de objetos ocultos podrán resolver casos misteriosos con los divertidos personajes de Mirette y Jean-Pat, siguiendo sus aventuras viajando alrededor del mundo.

- Basada en el videojuego español **Invizimals** (Novarama), es la serie onomina, producida por Screen 21/SCEE, TVE y Corporació Catalana de Mitjans Audiovisual, primera serie transmedia que incorpora Realidad Aumentada. La potencia de la licencia asociada a Invizimals es enorme: el videojuego obtuvo unas ventas de más de 675.000 copias en el Sur de Europa; se vendieron millones de cromos en Iberia por Panini (8 millones en 2010; 10 millones en 2011; 12 millones en 2013; 14 millones en 2014); 1,5 millones de figuras de acción vendidas por IMC en 2014 (año que Invizimals cerró como 3ª licencia en figuras de acción en España, según el índice NPD).

Publicidad

La producción de campañas publicitarias con alto componente de animación 3D es una tendencia en aumento, aunque en España todavía se relaciona sobre todo con anunciantes de productos infantiles. Como consecuencia de la crisis económica de 2008, los anunciantes publicitarios redujeron drásticamente sus presupuestos, lo que limitó el desarrollo de la postproducción de los spots publicitarios. Por esto, muchas empresas de efectos visuales migraron desde la concepción inicial del servicio de postproducción, hasta convertirse en productoras de animación.

⁴⁹ <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=angrybirds.htm>

⁵⁰ <https://techcrunch.com/2017/09/28/angry-birds-maker-rovio-priced-ipo-valuing-company-at-1-billion/>

The Frank Barton Company es una de las principales productoras de animación para publicidad. Sus clientes son agencias y anunciantes tanto en España como extranjeros, para los cuales produce y dirige spots realizados íntegramente en 3D. Algunas de las campañas más relevantes dirigidas y producidas por Frank Barton son:

- Cortometraje para el 18 Aniversario de ING, en el que se triplicó la expectativa de visitas esperada por agencia y anunciante (el cortometraje tuvo 1,5 millones de visitas en la primera semana).
- “El Monstruo”, un cortometraje con final interactivo producido para ING, que ha sido la campaña más premiada para Ogilvy en España, en toda la historia de la agencia. Entre otros, recibió en 2013 un León de Plata en animación en el festival de Cannes.
- Campaña para TRINA en 2015, con la cual la empresa consiguió revertir la caída de ventas de la marca y recuperar un 15% el primer año.
- Spots de animación 3D con una estética de stop motion para la marca vietnamita ADM de Vinamilk. Con las imágenes de los spots se han producido cromos para el 35 Aniversario de la marca, puzzles, muñecos y material escolar.

PRINCIPALES TENDENCIAS

La industria de la animación y de los efectos visuales está en constante evolución y lidera las principales tendencias y paradigmas tecnológicos junto con otros sectores afines, como la Realidad Virtual y Aumentada, el Cloud Computing y las nuevas herramientas software para simplificar los procesos de animación y reducir tiempos y costes, el renderizado en tiempo real de la mano de herramientas propias de la industria del videojuego, la aplicación de la Inteligencia Artificial en los procesos de automatización de interfaces o en el reconocimiento facial. Además, existen multitudes de áreas donde la animación contribuirá a que se produzcan muchos avances, como en la animación interactiva en el campo de la educación y la comunicación, los avatares personalizados animados en las redes sociales, la automatización animada de simuladores de todo tipo, por mencionar algunos. A continuación, se analizarán las principales tendencias.

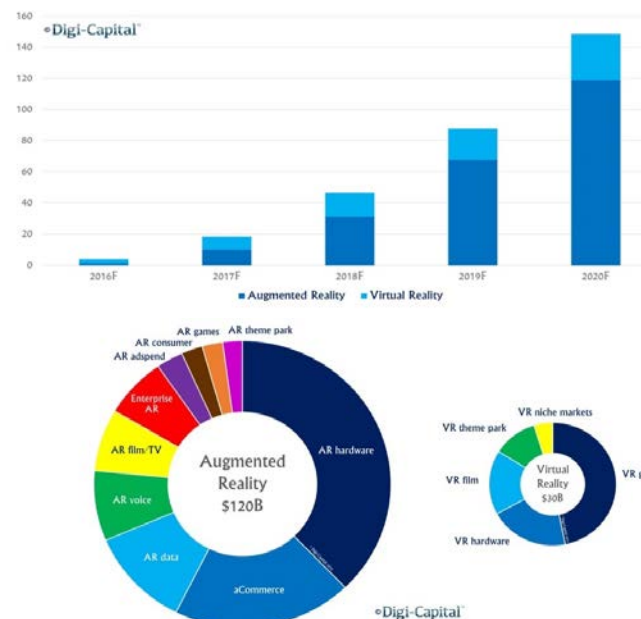
Realidad Virtual y Aumentada

Tanto la realidad virtual como la realidad aumentada son algunas de las tendencias tecnológicas que más están afectando al múltiples negocios, y, sobre todo, a las industrias del entretenimiento. Aunque los dispositivos disponibles actualmente en el mercado para los usuarios tiene un coste todavía alto, diferentes análisis están de acuerdo en prever una difusión masiva de estas formas de consumir contenidos y servicios en los próximos años.

Según datos de Digicapital, el mercado global de realidad virtual y aumentada podría alcanzar unos ingresos de 150.000 millones de

dólares para el año 2020, repartidos en 120.000 millones para realidad aumentada y 30.000 millones para realidad virtual. Las películas representarán casi un 20% de los ingresos de realidad virtual, y poco menos del 10% en el caso de la realidad aumentada⁵¹.

Previsión de ingresos para realidad virtual / aumentada y revenue share en 2020 (mil millones de dólares)



Fuente: Digicapital

⁵¹ <http://www.digi-capital.com/news/2015/04/augmentedvirtual-reality-to-hit-150-billion-disrupting-mobile-by-2020/#.WLWNMRB2Afi>

Una de las aplicaciones más interesantes en el sector del entretenimiento es el uso de la realidad virtual y de la realidad aumentada en los parques temáticos. Destaca el proyecto de Disney de realizar una gran atracción inmersiva en realidad virtual basada en el universo de Star Wars, en colaboración con la startup The Void – que ha recibido una inversión de decenas de millones de dólares por parte de la compañía china Shanda y de la misma Walt Disney – ILM X Labs as well as Lucasfilm, para sus parques de California y Florida⁵². En España, Parques Reunidos ha reportado recientemente que la incorporación de la realidad virtual en sus parques ha impulsado de forma considerable el negocio, superando las expectativas⁵³.

También las empresas españolas del sector de la animación reflejan un fuerte interés hacia esta tendencia. **El 26% de las empresas encuestadas declara estar ya llevando a cabo desarrollos para realidad virtual o realidad aumentada, mientras que el 63% quiere hacerlo en un futuro cercano.**

Renderizado en tiempo real

Las industria de la animación y efectos visuales y la del videojuego comparten cada día más características, perfiles profesionales y hasta herramientas. Sin embargo, esta convergencia se está haciendo cada día más fuerte debido a las oportunidades que abre el renderizado en tiempo real en la animación. La calidad de los videojuegos se está acercando cada vez más al nivel de realismo fotográfico que se puede lograr con los efectos visuales, aunque los juegos necesitan renderizar en milisegundos para ofrecer una experiencia interactiva en tiempo real. Aunque la animación no necesite en principio esta interactividad, el renderizado en tiempo real puede ofrecer instrumentos interesantes que permiten disfrutar de ventajas que solamente estaban disponible en un rodaje de ficción real, principalmente la posibilidad de visualización previa de los resultados - experimentando con la cámara para buscar nuevos ángulos o efectos inesperados – y menos dependencia de las granjas de renderizado ya que las escenas se componen en tiempo real. El estudio Digital Dimension también está produciendo su serie animada Zafari utilizando Unreal Engine, una software nacido en el ámbito del videojuego y que recientemente ha lanzado una herramienta de composición en tiempo real⁵⁴. Gracias a esto, el estudio ha estado produciendo el layout de un episodio de 11 minutos en una semana, la animación en dos semanas y el renderizado en una semana, lo que significa poder producir un episodio completo casi todos los meses.

⁵² <http://www.expansion.com/economia-digital/innovacion/2017/09/30/59ceac60ca47416f1a8b457c.html>

⁵³ <http://www.eleconomista.es/mercados-cotizaciones/noticias/8657248/10/17/Parques-Reunidos-cae-en-bolsa-tras-anunciar-un-profit-warning-por-los-huracanes-Harvey-e-Irma.html>

⁵⁴ <http://www.cartoonbrew.com/tools/upcoming-animated-series-zafari-rendered-completely-unreal-game-engine-153123.html>

Inteligencia Artificial

Se espera que los avances en Inteligencia Artificial, proporcionen interesantes herramientas a los profesionales de la animación y de los efectos visuales para generar imágenes o efectos inusuales, además de poder ahorrarse tareas más pesadas o repetitivas, como la limpieza de imágenes, la eliminación de objetos y el mapeo de profundidad. Ya existen en el mercado herramientas que proporcionan importantes ahorros: Mixamo, una compañía adquirida por Adobe Systems en 2015, ofrece una herramienta Auto-Rigging que permite a los animadores ahorrarse el 90 por ciento del trabajo que conlleva el rigging. El servicio Face Plus de Mixamo, permite grabar datos de animación facial a través de una cámara web estándar y, luego, aplicar la animación a personajes.

Servicios en la nube

Hace tres años, la compra de la empresa de efectos visuales Zync por parte de Google⁵⁵, abrió la puerta a la oferta de servicios de renderizado y de pipeline en la nube. Y la adquisición este año de Thinkbox por parte de Amazon⁵⁶ consolida esta tendencia, que puede proporcionar ahorros interesantes a los estudios de animación evitando inversiones en infraestructuras costosas y que rápidamente se quedarían obsoletas. En este sentido, el reto principal consiste en la definición de políticas de licensing adecuadas para el uso de estas herramientas.

⁵⁵ <http://www.abc.es/tecnologia/redes/20140827/abci-google-compra-empresa-efectos-201408271940.html>

⁵⁶ <https://techcrunch.com/2017/03/06/amazons-aws-buys-thinkbox-software-maker-of-tools-for-creative-professionals/>

Series originales exclusivas

Finalmente, una tendencia no tecnológica pero que está impactando de forma importante en el modelo de negocio y en la cadena de valor de la industria es la producción de series originales exclusivas. Cada día, son más los proveedores de TV de pago que necesitan producir sus propias series para poder diferenciar su oferta frente a los consumidores. Más allá de los proveedores españoles (destaca el caso de Movistar+ produciendo la serie original “Virtual Hero”, que ya vimos anteriormente), que también están vinculados a la producción europea por la normativa vigente, también los proveedores extranjeros (como Netflix, Hulu, HBO y Amazon) que intentan introducirse en el mercado español, están interesados en dotarse de contenidos de origen local con el doble objetivo de generar contenidos de interés tanto para el público en España como en Latinoamérica.

En el caso de Netflix, la principal razón de su popularidad en los países europeos, como Alemania y Francia (donde superó los 2 millones de suscriptores), ha sido su mezcla de programación en inglés original y contenido local. En nuestro país, Netflix ya superó el millón de hogares a mediados de 2017, duplicando sus cifras en apenas seis meses.

El segmento infantil se vuelve cada día más importante para estos operadores por varias razones, la principal es diferenciar contenido para agradar a todos los miembros de la familia, pero también porque el público infantil es particularmente fiel y aumentaría la tasa de adherencia a una particular plataforma. Además, estos servicios suelen transmitir contenidos sin interrupciones publicitarias, lo que en público infantil representa un gran valor añadido, sobre todo para los padres. Algunos datos: Netflix ha lanzado más de 35 series originales orientadas a público infantil en 2016. Amazon cerró un acuerdo con PBS Kids para ofrecer sus contenidos orientados a público preescolar, y HBO emite en exclusiva series tan populares como “Barrio Sésamo”.

De momento, solamente el 9% de las empresas españolas de animación está trabajando en series originales exclusivas para estos tipos de proveedores, aunque **el 73% declara contemplar hacerlo en un futuro cercano**. La mejora del sistema de incentivos a la producción junto las recientes medidas de protección acordadas por la Unión Europea comportarán el aumento de más producciones españolas para estas plataformas, una receta que ya ha sido aplicada por otros países, como Irlanda, Francia y Canadá.

Netflix ha anunciado recientemente que ha adquirido los derechos de “Cleo & Cuquín”, la serie preescolar que prepara la compañía española Ánima Kitchent desde su estudio de Gran Canaria⁵⁷.

⁵⁷ <https://www.audiovisual451.com/netflix-adquiere-cleo-cuquin-para-todo-el-mundo/>

Además, Netflix ha también anunciado recientemente⁵⁸ que ha adquirido los derechos de explotación del largometraje “Klaus”, producido por The SPA Studios y Atresmedia Cine; la película de animación 2D se estrenará de esta manera a nivel mundial para Navidad de 2019 a través de la plataforma de streaming. Entre otras producciones (no exclusivas) adquiridas por Netflix para muchos territorios, destacan: los largometrajes “Las aventuras de Tadeo Jones”, “Atrapa la bandera” y las series “Zoobabu”, “Invizimals”, “Bernard”, “Sandra Detective de Cuentos”, “Bat Pat”, “Mutant Busters” y muchas más. En particular, en 2016 la serie “Suckers” fue el programa de TV más presente en los catálogos de Netflix Europa y la serie “Invizimals” ocupó el tercer lugar⁵⁹.

PROGRAMAS DE AYUDAS PÚBLICAS DISPONIBLES PARA EMPRESAS ESPAÑOLAS

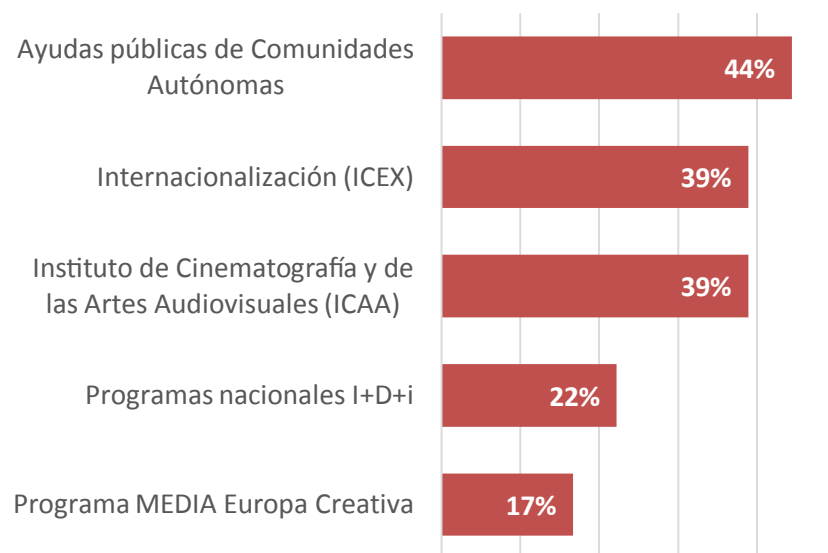
Actualmente, el 50% de las empresas encuestadas declara haber recibido algún tipo de ayuda pública, tanto a nivel autonómico (destacan las ayudas del ICEC en Cataluña), nacional (ayudas del ICAA, a la internacionalización y a la I+D+i) y europeo (principalmente el programa Media Europa Creativa). El promedio de la subvención recibida en el ejercicio 2015 es de 190 mil euros, con importes de ayuda que van desde los 2 mil hasta los 500 mil euros.

⁵⁸ <https://www.audiovisual451.com/netflix-produce-klaus-el-debut-en-la-direccion-de-sergio-pablos/>

⁵⁹ Estudio “Origin of films and TV content in VOD catalogues in the EU & Visibility of films on VOD services” (publicado por The European Audiovisual Observatory)

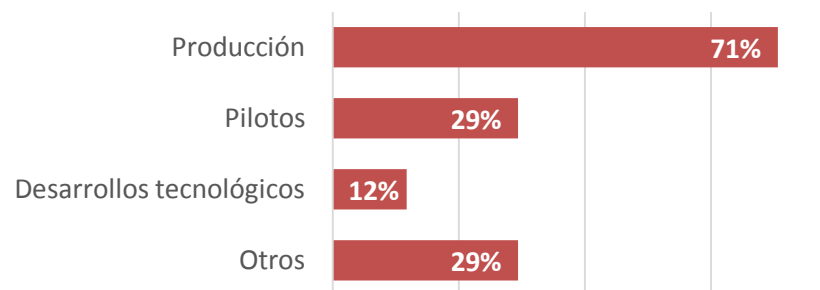
Estas ayudas se destinaron principalmente a cubrir los costes de producción, pero también para la producción de pilotos y para desarrollos tecnológicos.

Ayudas públicas recibidas (empresas que recibieron ayudas públicas)



Fuente: encuesta DIBOOS

¿A qué actividades se destinaron las ayudas públicas recibidas?



Fuente: encuesta DIBOOS

En 2017, la industria ha acogido con mucha expectación la inclusión de medidas orientadas a la industria de la animación en el **Plan Cultura 2020 del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte**, documento que define las metas, finalidades y propósitos de carácter general que se pretende conseguir por la Secretaría de Estado de Cultura en un periodo de cuatro años, de 2017 a 2020.

El Plan prevé actuaciones como la clarificación de los criterios para las deducciones fiscales a las producciones cinematográficas y series audiovisuales, para hacer el actual sistema más claro, accesible y aplicable sobre todo para las producciones de animación y efectos visuales. Además se prevé la puesta en marcha del programa “ICAA-Difusión Animación”, que pretende fomentar la difusión de obras cinematográficas y audiovisuales de animación como medio de expresión artística e innovación mediante ayudas, apoyo en festivales y promoción internacional.

Modelos de financiación audiovisual en Europa

En la tabla a continuación, es posible observar como España tenga implementados solamente tres de los siete mecanismos de financiación a las producciones audiovisuales presentes en los distintos países europeos: fondos públicos nacionales, regionales y contribución directa de las empresas difusoras. Sin embargo hay países en los cuales las empresas difusoras están obligadas a una contribución indirecta (a través de un fondo público), se recaudan ingresos provenientes de la exhibición cinematográfica y del sistema de loterías, además de existir una licencia o impuesto especial para financiar la televisión pública.

LIBRO BLANCO.

> LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN Y DE LOS EFECTOS VISUALES



País	Fondos públicos		Contribución empresas difusoras		
	Fondos públicos nacionales	Fondos públicos regionales / locales	Contribución directa (EN PRODUCCIÓN)		Contribución Indirecta (AL FONDO PÚBLICO)
			Empresas públicas	Empresas privadas	Empresas públicas
Alemania	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ
Austria	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO
Bélgica	NO	SÍ	SÍ	SÍ	NO
Croacia	SÍ	SÍ	SÍ	NO	SÍ
Dinamarca	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO
Finlandia	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO
Francia	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
Hungría	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO
Irlanda	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO
Islandia	SÍ	NO	SÍ	NO	NO
Italia	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
Luxemburgo	SÍ	NO	N.A.	NO	N.A.
Malta	SÍ	NO	NO	NO	NO
Noruega	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
Países Bajos	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
Polonia	SÍ	SÍ	SÍ	NO	NO
Portugal	SÍ	NO	SÍ	SÍ	NO
Reino Unido	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
República Checa	SÍ	SÍ	NO	NO	SÍ
Rusia	SÍ	NO	NO	NO	NO
Suecia	SÍ	SÍ	NO	NO	NO
Suiza	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO
TOTALES	21/22	14/22	14/22	9/22	4/22
España	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ	NO

	Ingresos provenientes de la exhibición cinematográfica (impuesto entradas cine, contribución obligatoria, etc.)	Ingresos provenientes del sistema de lotería	Pago de licencia / impuesto especial para financiar la televisión pública
Empresas privadas			
SÍ	SÍ	NO	SÍ
NO	NO	NO	SÍ
SÍ **	NO	NO	NO (Flandes) / SÍ (Valonia)
SÍ	SÍ	NO	SÍ
NO	NO	NO	SÍ
NO	NO	SÍ	SÍ
SÍ	SÍ	NO	SÍ
NO	NO	SÍ	NO
NO	NO	NO	SÍ
NO	NO	NO	NO
NO	SÍ	NO	SÍ
NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	NO
NO	NO	NO	SÍ
NO	SÍ	NO	NO
SÍ	SÍ	NO	SÍ
NO	SÍ	NO	SÍ
NO	NO	SÍ	SÍ
SÍ	SÍ	NO	SÍ
NO	NO	NO	NO
NO	SÍ	NO	SÍ
NO	NO	SÍ (fondos regionales)	SÍ
6/22	9/22	4/22	16/23
NO	NO	NO	NO

Principales ayudas disponibles en España

Ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas mediante proyectos digitales y tecnológicos

- Organismo: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte
- Última convocatoria: desde el 15 de febrero hasta el 14 de marzo de 2017
- Tipo de ayuda: subvenciones a fondo perdido que cubren hasta el 70% del coste del proyecto
- Presupuesto total: 1,5M€ (2017)
- Proyectos elegibles: ayudas para la modernización e innovación de las industrias culturales y creativas mediante proyectos digitales y tecnológicos que tienen por objeto incrementar la oferta legal de contenidos digitales culturales en Internet y modernizar e innovar las industrias culturales y creativas.
- Enlace: <http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/industriasculturales/sc/becas-ayudas-subvenciones/modernizacion-innovacion-industrias-culturales.html>

Acción Estratégica Economía y Sociedad Digital (AEESD)

- Organismo: Ministerio de Energía, Turismo y Agenda Digital
- Última convocatoria: Desde 14/06/2017 hasta 11/07/2017
- Tipo de ayuda: subvención (entre 20% y 50% de los gastos elegibles) y préstamo (complementa subvención hasta el 100% de los gastos elegibles)
- Presupuesto total: 80M€
- Proyectos elegibles: proyectos de investigación industrial y desarrollo experimental. Prioridad temática contenidos digitales: producir avances, respecto a las soluciones ya existentes, en la digitalización del contenido cultural y su acceso, modelado 3D, realidad aumentada, herramientas de formación como soluciones adaptativas, juegos y procedimiento de ramificación, así como interacción hombre-máquina entre otras.
- Enlace: <http://www.minetad.gob.es/PortalAyudas/AEESD-2017/Paginas/Index.aspx>

NEOTEC

- Organismo: CDTI
- Última convocatoria: Desde 18 de julio a 20 de septiembre de 2017.
- Tipo de ayuda: subvención de hasta el 70% del presupuesto de la actuación, con un importe máximo de 250.000€
- Presupuesto total: 20M€
- Proyectos elegibles: puesta en marcha de nuevos proyectos empresariales que requieran el uso de tecnologías o conocimientos desarrollados a partir de la actividad investigadora, en los que la estrategia de negocio se base en el desarrollo de tecnología.
- Enlace: <http://www.cdti.es/index.asp?MP=7&MS=651&MN=3>

INNVIERTE

- Organismo: CDTI
- Última convocatoria: siempre abierta
- Tipo de ayuda: toma de participaciones temporales en el capital social de empresas objetivo.
- Presupuesto total: n.a.
- Proyectos elegibles: CDTI, bajo el programa INNVIERTE, gestiona su participación en varios fondos de inversión de capital riesgo que invierten en empresas de base tecnológica o innovadoras en distintos sectores y etapas de crecimiento.
- Enlace: <https://www.cdti.es/index.asp?MP=7&MS=652&MN=3>

Proyectos de Investigación y Desarrollo del CDTI

- Organismo: CDTI
- Última convocatoria: siempre abierta
- Tipo de ayuda: Ayuda Parcialmente Reembolsable, con una cobertura financiera hasta el 75% del presupuesto total aprobado, pudiendo alcanzar hasta el 85% con carácter excepcional.
- Presupuesto total: n.a.
- Proyectos elegibles: proyectos empresariales de carácter aplicado para la creación y mejora significativa de un proceso productivo, producto o servicio presentados por una única empresa o por una agrupación empresarial. Presupuesto mínimo de 175.000 euros.
- Enlace: <http://cdti.es/index.asp?MP=7&MS=20&MN=3>

ICEX Next

- Organismo: ICEX
- Última convocatoria: siempre abierta
- Tipo de ayuda: Asesoramiento estratégico. Apoyo económico del 50% de los gastos de prospección, promoción exterior y contratación de personal para el Departamento Internacional, siendo el apoyo total máximo de 10.400€.
- Presupuesto total: n.a.

- Proyectos elegibles: pymes españolas que deseen internacionalizar su negocio y/o consolidar su presencia en el exterior.
- Enlace: <http://www.icex.es/icex/es/navegacion-principal/todos-nuestros-servicios/programas-y-servicios-de-apoyo/programa-icex-next/que-es/index.html>

Préstamo participativo ENISA

- Organismo: ENISA
- Última convocatoria: siempre abierta
- Tipo de ayuda: préstamo participativo, de 25.000 € a 1,5M€. Deuda subordinada. Se financia adquisición de activos fijos y circulante necesario para la actividad. Aportaciones mínimas de socios vía capital/fondos propios de al menos el 50% del préstamo concedido.
- Presupuesto total: n.a.
- Proyectos elegibles: tres líneas distintas: pymes de reciente constitución, en crecimiento o en expansión.
- Enlace: <http://www.enisa.es/es/financiacion>

Aval CREA SGR

- Organismo: CREA SGR
- Última convocatoria: siempre abierta
- Tipo de ayuda: Aval para facilitar la financiación bancaria y proveniente de ayudas públicas (Ministerio de Agenda Digital, CDTI, etc.).
- Presupuesto total: n.a.

- Proyectos elegibles: Para empresas del sector audiovisual que desarrollen su actividad como productor, distribuidor, exhibidor o industria técnica.
- Enlace: http://www.creasgr.com/CREASGR_Sectores.asp

Principales ayudas autonómicas en España

Canarias – Producción, desarrollo y finalización de obra audiovisual canaria

- Organismo: Gobierno de Canarias
- Última convocatoria: de 10 de Abril al 25 de mayo de 2017
- Tipo de ayuda: subvención. Desarrollo de proyectos audiovisuales: 50.000 €. Producción de largometrajes cinematográficos de ficción y animación y documental y series de televisión: 300.000 €. Producción de cortometrajes: 20.000 €. Finalización de obra audiovisual: 60.000 €
- Presupuesto total: 3M€
- Proyectos elegibles:
 1. Desarrollo de proyectos audiovisuales.
 2. Producción de obras audiovisuales: largometrajes cinematográficos de ficción y animación y documental y series de televisión; de cortometrajes.
 3. Finalización de obra audiovisual.
- Enlace: http://www.gobiernodecanarias.org/promocioneconomica/ayuda_audiovisual/

Cataluña – Subvenciones para el desarrollo de proyectos audiovisuales

- Organismo: Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC)
- Última convocatoria: del 4 al 27 de septiembre de 2017
- Tipo de ayuda: subvención
- Presupuesto total: 850.000€
- Proyectos elegibles: largometrajes cinematográficos de animación, series de animación, en su fase de desarrollo (actividades previas al inicio del rodaje necesarias para la realización del proyecto audiovisual con el fin de conseguir proyección y financiación para un proyecto audiovisual determinado).
- Enlace: <http://web.gencat.cat/ca/tramits/tramits-temes/Subvencions-per-al-desenvolupament-de-projectes-audiovisuals?category=73da721c-a82c-11e3-a972-000c29052e2c>

Cataluña – Subvenciones a la producción de largometrajes cinematográficos, largometrajes y miniseries de ficción y series de animación para televisión

- Organismo: Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC)
- Última convocatoria: del 22 de marzo al 13 de abril de 2017 (a partir de 2018 esta línea acogerá únicamente a la producción de obras audiovisuales de imagen real)
- Tipo de ayuda: subvención
- Presupuesto total: 3,5M€

- Proyectos elegibles (de animación): Series de animación destinadas a ser emitidas por televisión (duración global mínima superior a los 90 minutos); largometrajes cinematográficos de animación.

- Enlace: <http://web.gencat.cat/ca/tramits/tramits-temes/Subvencions-a-la-produccio-de-llargmetratges-cinematografics-llargmetratges-i-miniseries-de-ficcio-i-series-danimacio-per-a-televisio-00001?category=73da721c-a82c-11e3-a972-000c29052e2c>

Cataluña – Subvenciones para la producción de obras audiovisuales de animación

- Organismo: Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC)
- Última convocatoria: del 7 de septiembre al 2 de octubre de 2017 (nueva línea exclusiva para animación desde 2017)
- Tipo de ayuda: subvención
- Presupuesto total: 1,15M€
- Proyectos elegibles: Series de animación destinadas a ser emitidas por televisión; largometrajes cinematográficos de animación.
- Enlace: <http://web.gencat.cat/ca/tramits/tramits-temes/Subvencions-per-a-la-produccio-dobres-audiovisuals-danimacio?category=73da721c-a82c-11e3-a972-000c29052e2c&temesNom=Cultura>

Catalunya: Subvenciones para la producción de cortometrajes cinematográficos

- Organismo: Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC)
- Última convocatoria: del 4 al 27 de septiembre de 2017
- Tipo de ayuda: subvención
- Presupuesto total: 225.000€
- Proyectos elegibles: cortometrajes cinematográficos de animación.
- Enlace: <http://cultura.gencat.cat/es/tramits/tramits-temes/Subvencions-per-a-la-produccio-de-curtmetratges-cinematografics?evolutiutramit=1>

Cataluña – Subvenciones a proyectos de internacionalización de empresas audiovisuales

- Organismo: Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC)
- Última convocatoria: del 15 de mayo al 15 de junio de 2017
- Tipo de ayuda: subvención
- Presupuesto total: 120.000,00 €
- Proyectos elegibles: proyectos de internacionalización de empresas audiovisuales que contribuyan a la comercialización de la producción audiovisual.
- Enlace: <http://web.gencat.cat/ca/tramits/tramits-temes/Subvencions-a-projectes-dinternacionalitzacio-dempreses-audiovisuals?category=73da721c-a82c-11e3-a972-000c29052e2c>

Cataluña – Subvenciones para la realización de consultorías para empresas o entidades culturales

- Organismo: Institut Català de les Empreses Culturals (ICEC)
- Última convocatoria: del 30 de marzo al 27 de abril de 2017
- Tipo de ayuda: subvención
- Presupuesto total: 134.749,00 €
- Proyectos elegibles: realización de consultorías para empresas, personas físicas y jurídicas, y entidades de los ámbitos de las artes escénicas, artes visuales, editorial, musical, audiovisual, cultura digital y arquitectura, en las modalidades siguientes: consultoría diagnosis, consultoría preferente y consultoría específica.
- Enlace: <http://cultura.gencat.cat/ca/tramits/tramits-temes/Subvencions-per-a-la-realitzacio-de-consultories-per-a-empreses-o-entitats-culturals>

Cataluña – Financiación ICF

- Organismo: Institut Català de Finances
- Última convocatoria: n.a.
- Tipo de ayuda: préstamos a inversión y/o circulante
- Presupuesto total: 25M€
- Proyectos elegibles: proyectos relacionados con la producción, distribución, comercialización y difusión, exhibición o protección de bienes y/o servicios culturales.
- Enlace: <http://www.icf.cat/es/productesfinancers/prestecs/bens-culturals-financament-cultura/index.html>

Comunidad Valenciana – Ayudas para la producción audiovisual

- Organismo: CulturArts Generalitat
- Última convocatoria: del 28 de abril al 28 de mayo de 2017
- Tipo de ayuda: subvención
- Presupuesto total: 5M€
- Proyectos elegibles (animación): obras audiovisuales que sirvan de fomento y difusión de la creatividad, de la cultura y del idioma valenciano: largometrajes y series de animación; cortometrajes, pilotos de serie y proyectos multiplataforma de animación.
- Enlace: <http://ivac.gva.es/fomento/convocatorias-ayudas?anyo=2017&Enviar=Enviar>

Comunidad Valenciana – Ayudas para el desarrollo y preparación de proyectos de largometrajes de ficción, animación y documentales

- Organismo: CulturArts Generalitat
- Última convocatoria: del 6 de febrero al 5 de marzo de 2018
- Tipo de ayuda: subvención
- Presupuesto total: 176.000€
- Proyectos elegibles (animación): desarrollo de proyectos de largometrajes de animación (duración igual o superior a sesenta minutos).
- Enlace: <http://ivac.gva.es/fomento/convocatorias-ayudas?anyo=2018&Enviar=Enviar+consulta>

Comunidad Valenciana – Ayudas para la creación de guiones de largometrajes cinematográficos

- Organismo: CulturArts Generalitat
- Última convocatoria: del 2 de febrero al 1 de marzo de 2018
- Presupuesto total: 128.000€
- Proyectos elegibles (animación): creación de guiones de largometrajes cinematográficos de animación.
- Enlace: <http://ivac.gva.es/fomento/convocatorias-ayudas?anyo=2018&Enviar=Enviar+consulta>

Galicia – Subvenciones para el desarrollo de proyectos audiovisuales de producción gallega

- Organismo: Agencia Gallega de las Industrias Culturales
- Última convocatoria: del 17 de junio al 17 de julio de 2017
- Tipo de ayuda: subvención
- Presupuesto total: 200.000€
- Proyectos elegibles (animación): Desarrollo de proyectos de animación (largometrajes cinematográficos y series de animación para TV). Largometrajes: duración de sesenta minutos o superior. Series de animación para TV: duración mínima global de 130 minutos.
- Enlace: https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2017/20170616/AnuncioG1097-070617-0001_es.html

Galicia – Subvenciones a producciones y coproducciones audiovisuales de contenido cultural gallego

- Organismo: Agencia Gallega de las Industrias Culturales
- Última convocatoria: del 18 de febrero al 17 de marzo de 2017
- Tipo de ayuda: subvención
- Presupuesto total: 2M€
- Proyectos elegibles (animación): producciones y coproducciones de largometrajes cinematográficas de animación que posean un especial valor cultural y social, fomenten el tejido industrial del sector audiovisual gallego y tengan vocación de difusión y comercialización nacional e internacional; producción de cortometrajes de ficción, animación y documental de autoría gallega y en versión original gallega, con una duración máxima de 30 minutos; series de animación infantil y juvenil destinadas a ser emitidas por televisión que destaquen por su carácter innovador, fomenten la aplicación de las nuevas tecnologías de la producción y tengan una clara vocación de comercialización a nivel nacional e internacional (duración mínima global de 80 minutos).
- Enlace:
https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2017/20170217/AnuncioG1097-070217-0001_es.html

Principales ayudas europeas

MEDIA – Desarrollo de contenido audiovisual – Single Project

- Organismo: Comisión Europea, Programa MEDIA Europa Creativa
- Última convocatoria: 23/11/2017 y 19/04/2018
- Tipo de ayuda: cantidad a tanto alzado de 60.000 €
- Presupuesto total: 5,4M€
- Proyectos elegibles: películas de animación con una duración mínima de 60 minutos destinados principalmente a su estreno en cines; películas de animación con una duración total o una experiencia de usuario mínimas de 24 minutos para su explotación en plataformas digitales; proyectos de realidad virtual.
- Enlace: http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-single-project-2018_en

MEDIA – Desarrollo de contenido audiovisual – Slate Funding

- Organismo: Comisión Europea, Programa MEDIA Europa Creativa
- Última convocatoria: 06/02/2018 Tipo de ayuda: subvención de entre 70.000 € y 210.000 €
- Presupuesto total: 12,5M€
- Proyectos elegibles: desarrollo de 3 a 5 proyectos con potencial internacional: animaciones de una duración mínima de

60 min., con objeto de estreno cinematográfico; animación (proyecto único o serie) de mínimo 24 min., para su difusión en televisión o para su explotación en plataformas digitales; cortometraje de máximo 20 min., que apoye un talento emergente.

- Enlace: https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/support-for-development-slate-funding-2018_en

MEDIA – Difusión Televisiva

- Organismo: Comisión Europea, Programa MEDIA Europa Creativa
- Última convocatoria: 16/11/2017 y 24/05/2018
- Tipo de ayuda: subvención, con un máximo de 500.000 € o el 12,5% de los costes elegibles totales.
- Presupuesto total: 12,5M€
- Proyectos elegibles: Animación (películas o series) con una duración total de 24 minutos, como mínimo, destinada principalmente a la explotación televisiva. No se admitirán las continuaciones o segundas, terceras o más temporadas de una serie de animación existente.
- Enlace: http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding/tv-programming-2018_en

EURIMAGES – Ayudas a la coproducción

- Organismo: Consejo de Europa, Programa EURIMAGES
- Última convocatoria: cuatro plazos cada año, 12 enero, 20 abril, 24 agosto, 24 octubre de 2017.
- Tipo de ayuda: préstamo sin intereses reembolsable condicionalmente (anticipo sobre recibos) que no excederá del 17% del coste total de producción de la película (25% para documentarios) y en ningún caso será superior a los 500.000€.
- Presupuesto total: 25M€
- Proyectos elegibles: largometrajes cinematográficos y de animación, así como documentales de una duración mínima de 70 minutos, que tengan al menos dos coproductores de dos diferentes Estados miembros.
- Enlace: https://www.coe.int/t/dg4/eurimages/Support/SupportCoprod_en.asp

Ayudas IBERMEDIA

Apoyo a proyectos de obras de animación

- Próxima convocatoria: 2019
- Tipo de ayuda: Fondo mínimo de 200.000 dólares para financiar proyectos de animación. Cada proyecto seleccionado podrá acceder a una ayuda financiera máxima de 30.000 dólares.

Apoyo al desarrollo de proyectos de cine y televisión iberoamericanos

- Organismo: Conferencia de Autoridades Audiovisuales y Cinematográficas de Iberoamérica (CACI).
- Última convocatoria: del 2 de febrero al 23 de abril de 2018
- Tipo de ayuda: préstamo que no excede el 50 % del presupuesto de desarrollo del proyecto presentado y no puede ser superior en ningún caso a US \$ 15.000.
- Presupuesto total: n.a.
- Proyectos elegibles: Largometrajes de ficción, animación y documentales (mínimo 60 minutos) para exhibición en salas cinematográficas. Proyectos de ficción (capítulos piloto o series) con una duración TOTAL mínima de 90 minutos, destinadas esencialmente para la televisión o para su explotación en plataformas digitales.
- Enlace: <http://www.programaibermedia.com/nuestras-convocatorias/>

Apoyo a la coproducción de películas iberoamericanas y línea abierta al documental

- Organismo: Conferencia de Autoridades Audiovisuales y Cinematográficas de Iberoamérica (CACI).
- Última convocatoria: 2 de febrero al 23 de abril de 2018
- Tipo de ayuda: préstamo sin interés, condicionalmente reembolsable (anticipo sobre los beneficios), que no supera el 50 % del presupuesto total, ni excede a US\$ 150.000.

- Presupuesto total: n.a.
- Proyectos elegibles: largometraje de animación, y documental de creación con una duración mínima de 70 minutos, destinados a una explotación comercial.
- Enlace: <http://www.programaibermedia.com/nuestras-convocatorias/>

PRINCIPALES FESTIVALES EN ESPAÑA

En esta sección podemos distinguir 4 tipos de eventos, los mercados profesionales, los premios, los festivales y los eventos formativos.

El Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media, 3D Wire es el evento más importante a nivel nacional, donde se da cita el sector de la animación siendo el evento con mayor afluencia de empresas españolas (solo superado por Annecy).

En España se celebran cada año una veintena de festivales nacionales relacionados con la animación. Algunos, como **Animac, Animayo, Mundos Digitales y 3D Wire Fest**, llevan muchos años promoviendo la animación junto a otras propuestas de reciente creación como **Bridging the Gap, Animalada, Stop Motion Barcelona Film Festival, Summa 3D** o los **Premios Quirino de la Animación Iberoamericana**.

Hay otros eventos de carácter internacional que se han celebrado en España como el **Cartoon 360** con sede en Barcelona en sus últimas 3 ediciones. En el evento, organizado por CARTOON, la Asociación Europea de Cine de Animación, alrededor de 25 expertos en el mundo digital se dan cita para conocer proyectos transmedia de animación en busca de financiación y distribución. Cada proyecto seleccionado cuenta con 20 minutos para realizar un pitch, que después será valorado por un panel de expertos.

Además en 2017 Madrid ha acogido por primera vez la nueva edición de **Cartoon Digital**, también organizado por CARTOON, un seminario de tres días sobre las últimas novedades en entretenimiento y animación digital, con conferencias sobre cómo la combinación de Internet y la movilidad ha supuesto una gran oportunidad para la producción de animación. En 2018 se celebró también el **Cartoon Business** en Las Palmas.

A continuación, se detalla un listado de los eventos más relevantes sobre animación en España:

Mercados

MERCADO 3D WIRE

Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media

- Lugar: Segovia
- Ediciones: 10
- Fechas: 4 al 7 de octubre de 2018
- www.mercado3dwire.es
- 3dwire@3dwire.es



3D Wire es el Mercado Profesional más importante de animación, videojuegos y new media que se celebra en España y uno de los más importantes a nivel europeo. El Mercado 3D Wire aparece como evento destacado en el informe Mapping the Animation Industry in Europe del Observatorio Audiovisual Europeo y la Comisión Europea 2016.

El Mercado 3D Wire es un *meeting point* donde buscar sinergias entre sectores, un encuentro para darse a conocer y un centro de innovación donde descubrir las nuevas tecnologías en el sector audiovisual. Es el evento de referencia para los profesionales de la animación, los videojuegos y los new media en España, y sirve de puente de la creación del sector en nuestro país con el extranjero.

Con sede principal en el Palacio de Quintanar de Segovia y la nueva sede, el Museo Zuloaga, incorporado en su última edición como espacio para las conferencias, convoca a toda la industria del sector y crea el espacio de *networking* más importante del año siendo un punto de encuentro imprescindible tanto para profesionales consolidados como para jóvenes emprendedores del sector.

El Mercado 3D Wire cuenta con un amplio y diverso programa para cada edición compuesto por:

- **Conferencias y mesas redondas:** de las últimas novedades, proyectos, preocupaciones en el mercado...
- **País invitado de cada edición:** Reuniones de coproducción con empresas además de presentación de proyectos del país invitado.
- **Presentación de proyectos:** seleccionados de la convocatoria. Sus autores nos acercan las últimas novedades de cada producción.
- **Showroom:** Espacio de exhibición de los proyectos más punteros y las novedades tecnológicas del sector.

- **Workshops:** Talleres donde se presentan de primera mano las novedades tecnológicas y creativas de la animación y los videojuegos.
- **Umbrellas:** Asesorías a proyectos de la mano de importantes profesionales de la industria de la animación y los videojuegos.

3D Wire es más que algo puntual, durante los trescientos sesenta y cinco días del año consolida los puentes creados durante el evento, a la vez que busca nuevas uniones entre profesionales y empresas del sector.

Desde la búsqueda de apoyos para los proyectos más sencillos hasta el asesoramiento de empresas del sector, o la creación de espacios de encuentro con otros países. En la actualidad el Mercado 3D Wire tiene su reflejo tanto en Madrid (3DW MAD) como en Barcelona (3DW BCN).

Gracias a todo esto es la más importante red de interconexión profesional del sector de la animación, los videojuegos y los new media de nuestro país entre sí y hacia el extranjero.

Con más de mil asistentes de diecinueve países diferentes, entre los que Colombia se posiciona como país invitado en su edición 2017, el Mercado 3D Wire crece cada año y se consolida como un excelente punto de encuentro para profesionales de la industria, que fielmente repiten cada año.

Premios

PREMIOS QUIRINO DE LA ANIMACIÓN IBEROAMERICANA

- Lugar: Santa Cruz de Tenerife
- Edición: 1
- Fechas: 6 y 7 de abril de 2018
- <https://premiosquirino.org/>
- contacto@premiosquirino.org



Prémios Quirino
de Animação
Iberoamericana

Premios Quirino
de la Animación
Iberoamericana

Los Premios Quirino nacen de la necesidad de unos premios que reconozcan el talento en la industria de la animación iberoamericana, generando lazos y redes entre ambos lados del océano.

El evento reúne por tanto la floreciente industria latinoamericana, junto con la de Portugal, Andorra y España construyendo un verdadero hermanamiento para desarrollar juntos el gran mercado que es Iberoamérica.

En paralelo se celebra un foro de coproducción iberoamericano y un congreso internacional de la animación iberoamericana.

Los premios se han nombrado en honor al creador del primer largometraje de animación de la historia; en 1917 Quirino Cristiani dirigió “El Apóstol”, una producción argentina en donde se utilizaron 58.000 dibujos en 35 mm, además de varias maquetas.

Los Premios Quirino cuentan con el patrocinio principal de Turismo de Tenerife reflejando la apuesta decidida que se está haciendo por la animación desde hace años en la isla, no sólo con estos premios sino con la presencia en los principales eventos y mercados, atrayendo nuevas empresas, así como con el apoyo al floreciente sector local.

Los Premios Quirino tienen como objetivo:

- Poner en valor el talento y la industria de la animación iberoamericana, establecer lazos y redes entre ambos lados del océano.
- Construir un mercado iberoamericano de la animación donde circulen las obras audiovisuales.
- Premiar la animación iberoamericana en todos sus formatos: largometrajes, series, cortometrajes, cortometrajes de escuela, obras de encargo y obras innovadoras.
- Generar un foro de coproducción iberoamericano y un congreso internacional de la animación iberoamericana en paralelo a los premios.

PREMIOS DE ANIMACIÓN COMUNIDAD DE MADRID

- Lugar: Madrid
- Edición: 2
- Fechas 2017: 27 de octubre
- www.madridencorto.es/premios-de-animacion-de-la-comunidad-de-madrid

Los Premios de Animación Comunidad de Madrid en colaboración con la Escuela de Cine y Audiovisual de la Comunidad de Madrid (ECAM) quieren ser un incentivo para la promoción de los proyectos de todos los formatos producidos con técnicas de animación, especialmente los realizados en la Comunidad de Madrid. Se conceden los siguientes galardones: Premio Mejor Cortometraje Comunidad de Madrid; Premio Mejor Cortometraje Nacional; Premio Cortinilla Filmmadrid “Anima tu Madrid”; Premios Mejor Largometraje y Premio Mejor Videojuego de carácter cultural.

PREMIOS GOYA (SECCION DE ANIMACIÓN)

- Lugar: Madrid
- Edición: 32
- Fechas: 3 de febrero de 2018
- <https://www.premiosgoya.com/>

La Academia celebra la calidad del cine español con la entrega de los Premios Goya a los mejores profesionales, entre ellos de las categorías “mejor largometraje de animación” y “mejor cortometraje de animación”. A lo largo de su historia, la Academia ha reconocido con el Goya, o con su nominación, el trabajo tanto de técnicos, profesionales anónimos para el gran público, como de grandes estrellas españolas y foráneas.

PREMIOS PLATINO (SECCIÓN DE ANIMACIÓN)

- Lugar: (Itinerante) última edición en Xcaret Riviera Maya
- Edición: 5
- Fechas: 29 de abril de 2018
- <http://www.premiosplatino.com/>
- correo@premiosplatino.com

Los Premios PLATINO del Cine Iberoamericano, en tan solo cinco años se han erigido como el gran evento de promoción internacional, fomento y apoyo al cine iberoamericano.

EGEDA, Entidad de Gestión de los Derechos de los Productores Audiovisuales y FIPCA, Federación Iberoamericana De Productores Cinematográficos y Audiovisuales, no se han mantenido al margen del momento determinante que vive la animación en español y portugués; y a través de los primeros galardones globales del séptimo arte iberoamericano, los Premios PLATINO, han contribuido de una manera rotunda a la difusión del talento de la región.

No sólo cuenta con una categoría específica que destaca a los largometrajes de animación; también en una loable labor de documentación recoge en su web todas las producciones estrenadas desde su primera edición en 2014.

Un total de 39 producciones han participado en sus cuatro entregas. En 2014 de los 10 largometrajes que concurrieron quedaron nominados “Anina”, de Alfredo Soderguit (Uruguay, Colombia); “El Secreto del Medallón de Jade”, de Leopoldo Aguilar, Rodolfo Guzmán (México); “Futbolín” (“Metegol”), de Juan Jose Campanella (Argentina, España); “Justin y la Espada del Valor”, de Manuel Sicilia (España); y “Uma História de Amor e Fúria”, de Luiz Bolognesi (Brasil). La ganadora fue “Futbolín” (“Metegol”), de Juan Jose Campanella (Argentina, España).

En 2015 de los 14 largometrajes participantes, quedaron finalistas “Até que a Sbórnia nos separe”, de Otto Guerra, Ennio Torresan Jr (Brasil); “Dixie y la rebelión Zombi”, de Beñat Beitia, Ricardo Ramón (España); “La Leyenda de las momias de Guanajuato”, de Alberto Rodríguez (México); “Meñique”, de Ernesto Padrón (Cuba, España); “Mortadelo y Filemón contra Jimmy El Cachondo”, de Javier Fesser (España) y “O Menino e o Mundo”, de Alé Abreu (Brasil). Este último fue el ganador del PLATINO a la Mejor Película de Animación.

Al año siguiente 14 películas concursaron en esta categoría, quedando nominadas “Atrapa la Bandera”, de Enrique Gato (España); “Don Gato 2: El Inicio de la pandilla”, de Andrés Couturier (México); “El Americano”, de Ricardo Arnaiz, Mike Kunke (México); “El secreto de Amila”, de Gorka Vázquez (Argentina, España) y “Un gallo con muchos huevos”, de Gabriel Riva Palacio Alatríste, Rodolfo Riva Palacio Alatríste (México). La producción dirigida por Enrique Gato fue la vencedora en esta edición.

En 2017 “Bruxarias”, de Virginia Curia (España, Brasil); “La Leyenda del Chupacabras”, de Alberto Rodríguez (México); “Ozzy”, de Alberto Rodríguez Rodríguez (España); “Psiconautas, Los Niños Olvidados”, de Alberto Vázquez, Pedro Rivero (España) y “Teresa y Tim”, de Agurtzane Intxaurreaga (España), participaron en una edición en la que “Psiconautas, Los Niños Olvidados” se alzó con el galardón.

En 2018 , de las 13 películas que participaron, fueron nominadas “Deep”, de Julio Soto Gúrpide (España); “El libro de lila”, de Marcela Rincón (Colombia, Uruguay); “Historia antes de una historia”, de Wilson Lazaretti (Brasil); “Lino - Una aventura de siete vidas”, de Rafael Ribas (Brasil); “Tadeo Jones 2. El secreto del rey Midas”, de Enrique Gato y David Alonso (España). Esta última fue el ganador del PLATINO a la Mejor Película de Animación.

PREMIOS EUROPEOS DE LA ANIMACIÓN

- Lugar: Lille
- Edición: 1
- Fechas: 8 de diciembre de 2017
- <http://animationawards.eu/>
- contact@animationawards.eu

Los Premios de la Animación Europea (Emile Awards), celebraron su primera edición en Lille (Francia) el 8 de diciembre de 2017.

Nacen con intención de unir a la familia de profesionales que contribuyen a la excelencia de la animación y así celebrar el “orgullo” de la animación europea.

Entre las diferentes categorías encontramos el premio a la mejor película estudiantil, el mejor cortometraje de animación y el mejor diseño de personajes; en la categoría de producción televisiva se otorgará el Premio Emile al mejor director, la mejor animación, el mejor guion, storyboard y la mejor banda sonora. En la categoría de largometrajes resultarán premiados: el mejor director, el mejor diseño de personajes, guion, storyboard y banda sonora respectivamente.

En esta primera edición, el largometraje español “Psiconautas, los niños olvidados”, de Alberto Vázquez y Pedro Rivero ha sido nominado en las categorías *Best Background & Character Design* y *Best Soundtrack*.

Festivales

3D WIRE FEST

Festival de Cortometrajes de Animación

- Lugar: Segovia
- Ediciones: 10
- Fechas: 1 al 7 de octubre de 2018
- www.mercado3dwire.es
- 3dwire@3dwire.es



3D Wire Fest es el festival internacional de animación con mayor proyección en España, actuando como festival clasificatorio para los Premios European Animation Emile Awards, máximo reconocimiento

europeo en el sector de la animación, y los Premios Jose M^a Forqué.

En la última edición el festival contó con cuarenta y un cortometrajes (veintinueve en el concurso internacional y doce en el nacional) de veintitrés países de todo el mundo, seleccionados de entre las setecientas obras que se recibieron durante la convocatoria de 2017 y que se proyectaron de manera gratuita.

3D Wire Fest cuenta en cada edición con un jurado con grandes nombres internacionales para elegir a los ganadores del festival. El jurado de la edición pasada estuvo compuesto por: Andrea Afanador – Directora de Programas del Fondo para el Desarrollo Cinematográfico FDC. PROIMAGENES COLOMBIA; Barry O’Donoghue – CEO y Productor de la productora irlandesa BARLEY FILMS; Bastien Dubois – realizador francés nominado a los Oscar; y Celia Bullwinkel – Animadora y directora estadounidense.

La particularidad de 3D Wire es que realiza en cada edición una selección previa de los mejores 100 cortometrajes internacionales de animación (todos ellos disponibles en las cabinas de visionado), lo que asegura la calidad en el material a visionar por los compradores y distribuidores, motivo por lo cual más del 55% de las obras seleccionadas son compradas o encuentran distribución en 3D Wire. Un ejemplo reciente es la distribuidora francesa Autour de Minuit que tras su paso por el 3D Wire ha comprado los títulos: Cavalls Morts, Knockstrike, Afterwork y We’re Human After All.

MOVISTAR+ apoya por segundo año consecutivo la convocatoria otorgando el Premio Proyecto Corto MOVISTAR+ al mejor proyecto de corto de animación nacional. El cortometraje seleccionado en este apartado obtendrá la adquisición de los derechos de emisión por parte de Movistar+ por un importe de 9.000 euros durante el plazo de 2 años y número ilimitado de pases, siendo el primer año en exclusividad para el citado canal. Además, la obra se estrenará oficialmente en las dos ediciones siguientes del Mercado 3D Wire.

En su labor de promoción del cine de animación español ha programado proyecciones en otros eventos amigos, nacionales e internacionales, como Cine Court Animé de Roanne (Francia), FIAM (Colombia), Cinanima (Portugal), Aguilar de Campoo, Festival Internacional de Cine de Huesca, Muces, Animar (Reinosa), entre otros.

Además de congrega cada año la mejor animación internacional con su selección final de entre todos los trabajos recibidos, accesible al público general y al profesional, 3D Wire fomenta la alfabetización audiovisual, con varias proyecciones para los más pequeños, "Peque 3D Wire" y diversos talleres formativos.

ANIMAC

Muestra Internacional de Cine de Animación de Cataluña

- Lugar: Lleida
- Edición: 22
- Fechas: 22 al 25 de febrero de 2018
- www.animac.cat
- animac@animac.info



Es el evento de animación más longevo de toda España y uno de los festivales animados europeos con más trayectoria. La dirección de Animac corre a cargo de la comisaria (realizadora y productora) Carolina López, quien defiende que "los tres grandes pilares de Animac son el cultural, el educativo, y el industrial."

En Animac se forjan relaciones entre distintas disciplinas artísticas, se tejen contactos entre jóvenes y profesionales y se proyectan las historias del futuro. Es un lugar de encuentro para los amantes de la animación con más de 26.000 espectadores en su última edición.

La Mostra presenta un tema (“Contra el viento – la animación como alquimia para combatir la desgracia” fue la temática de su pasada edición) que sirve para articular las proyecciones y actividades. Se otorgan 2 premios del público: al mejor cortometraje animado y al mejor cortometraje infantil y tres distinciones: Premio Trayectoria (nacional), Animation Master (internacional) y Animac Special Guest (Internacional).

Animac siempre ha velado por la calidad de su programación y combina diversas actividades como:

Proyecciones: una muestra de lo más destacado de la animación actual

- **Cortometrajes.**
- **Largometrajes**
- **Sesiones monográficas**
- **Futur Talent.**
- **Animac Cartoon**

Conferencias y mesas redondas: invitados de grandes productoras o independientes reconocidos internacionalmente.

Petit Animac: animación internacional de autor para pequeños cinéfilos, y una de las secciones que más ha crecido en número de sesiones y actividades.

Animacrea: espacio gratuito que ofrece talleres y servicios de las principales escuelas de animación de Cataluña, así como empresas y entidades relacionadas con la animación. Incluye el Espacio Kids (para los pequeños) y el Open Screen (proyecciones en sesión continua).

Networking and Pitch: incubadora de talento y proyectos emergentes, donde la proximidad es clave para afianzar y renovar la industria.

- Incubator
- PortfolioMarket Pitch
- Vermut Networking

Animac Camina: una selección de lo mejor de Animac que tras la Mostra itineraria por centros de arte y cines de toda España como La Casa Encendida (Madrid), el CCCB (Barcelona) o el MUSAC (Leon) a lo largo del año.

Talleres: Desde enseñar animación a docentes, hasta seminarios en la Universidad, Animac apoya fuera de las fechas del festival, la difusión de la animación a varios niveles.

ANIMAYO

Summit, Conference and International Film Festival of Animation, Visual Effects and Videogames

- Lugar: Las Palmas de Gran Canaria
- Edición: 13
- Fechas: 2 al 5 de mayo de 2018
- www.animayo.com
- animayo@animayo.com



ANIMAYO es una cumbre europea de cine de animación, efectos visuales y videojuegos, dirigida por el director y productor español Damián Perea, uno de los actuales embajadores de España en los European Animation Émile Awards.

Animayo tiene lugar en la isla de Gran Canaria y extiende su programación a otras ciudades del mundo (Animayo Itinerante). Actualmente se desarrollan itinerantes en Madrid, Barcelona, Los Ángeles, Bombay, Chicago, Uruguay, Colombia, Lisboa, Holanda, Huesca, Zaragoza, Sevilla y Lanzarote.

Durante el festival se proyectan las películas a concurso que darán lugar al Palmarés Oficial, dentro de un amplio programa que contiene masterclass, ponencias, cursos, talleres, espacios formativos, actividades al aire libre, especiales de cine, espacios de realidad virtual y videojuegos, conciertos, recruitment, revisión de portfolios y foros.

Animayo ofrece también becas y pone en marcha proyectos para la formación, el empleo y la captación de empresas e inversores del sector audiovisual.

En total, la XIII edición de Animayo Gran Canaria 2018 registró más de 15.000 participantes entre los tres escenarios donde se celebraron actividades en la capital grancanaria: Cicca, Alameda de Colón y Teatro Guiniguada.

El Summit, Conference and International Film Festival of Animation, Visual Effects and Videogames ANIMAYO Gran Canaria 2018, bajo el lema: "Parejas, Tándems y Equipos", puso el broche de oro a su edición más especial este pasado fin de semana. Y lo hizo por todo lo alto. Con un total de 20 máster clases y 10 talleres

Uno de los mayores incentivos de esta 13ª edición de Animayo se centró –como decimos– en los 5 recruitment y revisiones de portfolios de productoras internacionales de primer nivel enfocadas a la captación de perfiles para puestos de trabajo en Canarias.

El Palmarés Oficial es resultante de una competición anual de obras de diversas categorías. Para seleccionar el Palmarés de Animayo, se visionan aproximadamente 2.000 trabajos a concurso cada año, de los cuales se preseleccionan unas 80 obras para las categorías de:

- **Gran Premio del Jurado**
- Mejor Cortometraje de Estudiante
- Mejor 3D
- Premio del Público Infantil + Mención Especial a la Mejor Historia de Amor
- Mejor Cinemática
- Mejor Publicidad
- Mejor Videoclip
- Mejor Cortometraje con Ñ
- Menciones especiales del jurado.

El Jurado Internacional está formado por miembros destacados de la industria de la animación, efectos visuales y videojuegos, con probada experiencia en otros festivales y eventos.

Desde su edición 2018 el festival es calificador por la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de Hollywood para los premios Oscars®, en la categoría de cortometraje de animación ("Academy qualifying festival for the Short Film Awards").

MUNDOS DIGITALES

Festival Internacional de Animación, Efectos Especiales, Videojuegos y Arquitectura Digital

- Lugar: A Coruña
- Edición: 17
- Fechas: 5 al 7 de julio de 2018
- www.mundosdigitales.org
- info@mundosdigitales.org



Mundos Digitales es un Congreso Internacional de Animación, Efectos Especiales, Realidad Virtual, Videojuegos y Arquitectura Digital que congrega a profesionales del sector, estudiantes de animación, comunicación audiovisual o arquitectura interesadas en los gráficos por ordenador y los contenidos digitales.

Se trata de un **evento de referencia internacional** que ofrece conferencias del más alto nivel impartidas por ponentes que presentan en primicia mundial las **tecnologías más avanzadas** de las superproducciones internacionales.

Mundos Digitales busca fomentar las sinergias entre los diferentes agentes de la industria e impulsar la creatividad y el debate. Se presenta material inédito y las más novedosas técnicas de creación digital de los grandes *blockbusters* internacionales. Además, además, presenta en primicia las principales producciones de animación y efectos especiales.

Contamos con apoyos importantes dentro y fuera del sector. En los años de existencia del Congreso hemos creado alianzas y sinergias llegando el Festival a calificar para los Premios Goya.

Cada año Mundos Digitales cuenta con nuevas actividades, además de su programa principal de conferencias. En 2017 se incorporó la realidad virtual a todo el programa y actividades del evento.

Festival Internacional de Animación: En las 4 categorías compiten anualmente una media de 300 cortometrajes.

Feria de empleo: En colaboración con las empresas del sector se organizan sesiones de reclutamiento.

Innovation HUB: Actividad en la que todos aquellos que quieran pueden participar exponiendo aspectos innovadores, creativos y

diferenciales de proyectos o ideas que estén llevando a cabo.

School Leads: Nace con el objetivo de poner de manifiesto el gran nivel de la enseñanza de los centros formativos españoles del sector. Proponen a sus antiguos alumnos que expongan proyectos que están realizando.

Coffee with...: Una reunión privada con ponentes o personalidades que participan en Mundos Digitales. Permiten aprovechar la oportunidad de conocer más de cerca a los profesionales del sector.

Talleres: Cursos intensivos impartidos por especialistas que promueven la participación activa de los asistentes que adquieren nuevos conocimientos y habilidades.

Actividades de networking y fomento de la incorporación laboral: Actividades que buscan premiar la creatividad y el talento, y fomentar el debate, la generación de empleo y de nuevos proyectos.

En el último año Mundos Digitales ha llegado al millar de asistentes. Ha agotado las localidades con más de un mes de antelación, trasladado su sede a una con mayor capacidad y colaborado con nuevos patrocinadores.

ANIMAINZON

Certamen Nacional de Animación

- Lugar: Ainzón, Zaragoza
- Edición: 14
- Fechas: 11 al 12 de noviembre de 2017
- www.animainzon.blogspot.com
- animainzon@gmail.com

Festival organizado por el Ayuntamiento de Ainzón con la colaboración de la comarca y la diputación, entre otros.

ANIMALADA

Festival de Animación de Sevilla

- Lugar: Sevilla
- Edición: 4
- Fechas: 15 a 18 de noviembre de 2017
- www.animalada.es
- hola@animalada.es

Animalada, Festival de Animación de Sevilla acerca la animación de proyectos cinematográficos, videojuegos, publicidad y efectos especiales al público general adulto, desde un punto de vista cultural, académico y profesional.

Desde su nacimiento en 2013, el festival ha ido ganando enteros situándose como el único evento en nuestra comunidad que abarca la animación y todas las disciplinas que la rodean.

ARTFUTURA

Festival de Cultura y Creatividad Digital

- Lugar: Alicante, Barcelona, Madrid, Murcia, Tenerife, Zaragoza
- Edición: 28
- Fechas: varias
- www.artfutura.org
- artfutura2014@artfutura.org

Desde Enero de 1990, ArtFutura, el festival de Cultura y Creatividad Digital, explora los proyectos y las ideas más importantes surgidas en el panorama internacional del New Media, la Realidad Virtual, el Diseño de Interacción y la Animación Digital.

B'ARS

Feria Internacional de Artes y Efectos Especiales de Barcelona

- Lugar: Barcelona
- Edición: 5
- Fechas: 4 al 10 de junio de 2018
- www.barsvfx.com
- info@barsvfx.com

b'Ars, Feria Internacional de Arte y VFX de Barcelona, es una feria altamente especializada que quiere dar un nuevo enfoque a los efectos especiales, la animación y la industria global de Contenidos Digitales reuniendo el mejor talento creativo de la industria de forma lúdica y divertida. El evento está dirigido tanto a profesionales como a estudiantes, con un enfoque en el arte del proceso cinematográfico, efectos especiales en la nube, animación y producción de contenidos digitales, educación y networking.

CORTOONS GANDIA

Festival Internacional de Cortometrajes de Animación

- Lugar: Gandía
- Edición: 13
- Fechas 2017: 27 a 30 de abril
- www.cortoons.es
- info@cortoons.es

El Festival, llegado a su decimocuarta edición, promueve a nivel internacional productos de animación de calidad, creando un lugar de encuentro y de intercambio de experiencias entre los nuevos artistas y los profesionales del sector, a través de una confrontación entre géneros, estilos y técnicas. Después de once años de éxitos en Roma, CORTOONS Festival se traslada para su decimotercera edición a Gandía, en la Comunidad Valenciana.

EL MEU PRIMER FESTIVAL

Festival de Cine de Animación Infantil

- Lugar: Barcelona
- Edición: 10
- Fechas: 11 a 26 de noviembre de 2017
- www.elmeuprimerfestival.com
- info@elmeuprimerfestival.com

El Meu Primer Festival es un festival internacional de cine para niños y niñas de entre 2 y 12 años, que quiere contribuir a la difusión de un cine plural y creativo, ofreciendo una muestra de creaciones cinematográficas de todo el mundo y de todos los tiempos. Con el objetivo de entretener y educar, estimular la imaginación y la creatividad, y despertar el espíritu crítico.

NON STOP BARCELONA ANIMACIÓ

Festival Internacional de Cine de Animación

- Lugar: Barcelona
- Edición: 8
- Fechas: 22 al 25 de marzo de 2018
- www.nonstopbarcelona.com
- juan@nonstopbarcelona.com

Evento que quiere poner la animación en primera línea del panorama cultural barcelonés y para ello propone una serie de actividades relacionadas que estimulen y sensibilicen al público a la vez que les ofrezca la oportunidad de aumentar su conocimiento y habilidades a todos los interesados en el arte de la animación.

STOP MOTION BARCELONA FILM FESTIVAL

Festival de Cine de Stop Motion de Barcelona

- Lugar: Barcelona
- Edición: 3
- Fechas: 28 al 30 de junio de 2018
- www.stopmotionbarcelona.com

Un festival creado por La Academia de Animación y dedicado exclusivamente al mundo de la animación stop motion.

SUMMA3D

Concurso de Cortos de Animación 3D

- Lugar: Madrid
- Edición: 4
- Fechas: 3 noviembre de 2017
- www.summa3d.com
- info@summa3d.com

Summa3D es un concurso internacional de cortometrajes de animación 3D en su 4ª EDICIÓN , dirigido a estudiantes , profesionales y a lo amantes del cine de animación y los efectos especiales, pero en realidad es una solicitud para que todos los que están involucrados en el sector de la animación sumen y logren apuntalar el desarrollo de nuevos talentos, nuevos proyectos, para potenciar el cine de animación 3D .

Secciones de animación dentro de festivales

ANIMAFICX

Sección de Animación Festival Internacional de Cine de Gijón

- Lugar: Gijón
- Edición: 5
- Fechas 2017: 17 al 25 de noviembre
- www.gijonfilmfestival.com
- info@gijonfilmfestival.com

ANIMAZINE

Sección de Animación del Festival de Málaga. Cine Español

- Lugar: Málaga
- Edición: 8
- Fechas: 13 al 22 de abril de 2018
- www.festivaldemalaga.com
- info@festivaldemalaga.com

Animazine, es una sección dedicada a la animación que aspira a hacer del Festival de Málaga la cita cinematográfica más importante para la animación española. Este espacio incluye una amplia selección de cine de animación y un conjunto de actividades especialmente elaboradas para la formación de nuevos públicos y el compromiso con los más pequeños.

ANIMA'T, SITGES

Sección del Festival Internacional de Cine Fantástico de Catalunya

- Lugar: Sitges, Barcelona
- Edición: 5
- Fechas: 5 al 15 de octubre de 2017

Anima't, es la sección de animación de SITGES Festival Internacional de Cinema de Catalunya. Se constituye como un punto de encuentro profesional, de talento e innovación.

Eventos formativos

BRIDGING THE GAP



Laboratorio Internacional de Animación

- Lugar: Tenerife
- Edición: 4
- Fechas: 15 al 21 de julio de 2018
- www.bthegap.com
- info@bthegap.com

Bridging The Gap es un taller intensivo en el que jóvenes profesionales y estudiantes con talento tienen la oportunidad de conocer y crear sinergias con profesionales influyentes y responsables en el trabajo de toma de decisiones en el ámbito de la animación.

Este taller está dirigido a estudiantes con conocimientos avanzados en animación y jóvenes profesionales de todo el mundo interesados en desarrollar sus propios proyectos con la ayuda de los expertos de la industria, adquiriendo un conocimiento más amplio de la industria de la animación y obteniendo las herramientas y el know-how necesarios para lanzar con éxito sus carreras profesionales en el mercado de la animación.

Tras finalizar con éxito su tercera edición, el laboratorio de animación internacional Bridging the Gap (BTG) se consolida como plataforma de promoción internacional de proyectos de animación en desarrollo. La calidad y diversidad de las series y largometrajes de animación seleccionados, junto al interés despertado por el laboratorio entre profesionales y decision makers del sector como lugar de descubrimiento de nuevos talentos, confirman el crecimiento de esta iniciativa.

En la última edición de Bridging the Gap se recibieron más de cien proyectos de veintinueve países diferentes. Los directores y productores seleccionados recibieron asesorías y clases magistrales por parte de expertos de la industria para el fortalecimiento de sus proyectos.

Entre estos expertos se encontraban el director creativo de Walt Disney Europe, Shamik Majumdar; el fundador y director de la productora y distribidora Autour de Minuit, Nicolas Schmerkin; el productor y fundador de Walking The Dog, Eric Goossens; y Eleanor Coleman, jefa de adquisiciones de la compañía francesa Indie Sales, entre otros.

CARTOON DIGITAL

- Lugar: Madrid
- Edición: 1
- Fechas 2017: 28 al 30 de noviembre
- <http://www.cartoon-media.eu/cartoon-masters/cartoon-digital.htm>

Cartoon Digital es un seminario de alto nivel sobre los últimos avances en animación digital y entretenimiento.

Casi 30 ponentes se reunirán para dirigir una conferencia de 3 días sobre cómo la combinación de Internet y la movilidad han abierto grandes oportunidades creativas y comerciales para los propietarios y productores de contenido de animación.

CARTOON BUSINESS

- Lugar: Las Palmas
- Fechas: 7 al 9 de mayo de 2018
- <http://www.cartoon-media.eu/cartoon-masters/cartoon-business.html>

Cartoon Business concierne los productores de animación jóvenes y experimentados que desean estar informados sobre cómo el nuevo panorama de los medios puede mejorar la forma en que financian y explotan sus series animadas de televisión.

- Se exploran fondos públicos y privados, nuevos modelos comerciales, licencias y merchandising, oportunidades digitales, asuntos legales con oradores de alto nivel.

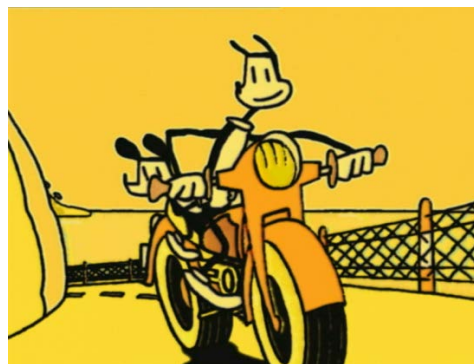
CARTOON 360

- Lugar: Barcelona
- Edición: 4
- Fechas 2017: 29 al 31 de mayo
- <http://www.cartoon-media.eu/cartoon-360.htm>

Un evento de pitches totalmente dedicado a la animación cross media. Las sesiones de pitching serán completadas con presentaciones sobre elementos clave del Mercado digital, tales como presupuestos detallados de costes, planes de negocio, fidelización de la audiencia, nuevas colaboraciones, mejores prácticas, distribución, etc.

Otras manifestaciones

DEL TRAZO AL PÍXEL. MÁS DE CIENTOS AÑOS DE ANIMACIÓN ESPAÑOLA



El programa audiovisual «Del trazo al píxel. Más de cien años de animación española», producido por el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCCB) y Acción Cultural Española (AC/E), comisariado por Carolina López, traza un amplio recorrido a través de una selección de las obras de

referencia de la animación española de todos los tiempos.

El ciclo incluye piezas desde 1908 hasta nuestros días, haciendo hincapié en las piezas históricas menos vistas y los cortometrajes de autor más independientes, algunos de los cuales gozan de un amplio reconocimiento internacional. Para ello se han restaurado y digitalizado obras que eran «invisibles» o de difícil acceso, y se han proporcionado los mejores materiales posibles en cada caso.

El programa de cine itinerante abarca 63 títulos de autores diferentes, además de una selección de 17 spots de los Estudios

Estudios Moro, y se compone de seis sesiones de cortometrajes de aproximadamente 70 minutos y de dos sesiones de largometrajes. Las películas se proyectan en soporte de vídeo digital.

La selección incluye películas de autores como Segundo de Chomón, Josep Escobar, Francisco Macián, José Luis Moro, Jordi Amorós, Tomàs Bases, Raúl García, Juan Pablo Etcheverry, Isabel Herguera, Javier Mariscal, Anna Solanas, Marc Riba, Alberto Vázquez, Pedro Rivero, Izibene Oñederra, Nicolai Troshinsky y Rocío Álvarez, entre muchos otros.

Algunas de las piezas menos conocidas y sorprendentes de este ciclo son: Garbancito de la Mancha (Arturo Moreno, 1945), primer largometraje de dibujos animados en color de Europa; anuncios en blanco y negro de los años treinta de dibujantes catalanes como Serra i Massana y Ferran; La Edad de Piedra (Gabriel Blanco, 1965), con dibujos de Chumy Chúmez; los spots de los Estudios Moro, y Estela, un breve film de Frederic Amat creado para la ocasión.

«Del trazo al píxel» ha supuesto un trabajo de dos años de investigación y recuperación de materiales, algunos de los cuales estaban fuera de circulación debido a su estado de conservación. El proyecto ha contado con la colaboración de la Filmoteca de Catalunya, la Filmoteca Española y Movierecord, entre otras empresas y entidades.

El programa va acompañado de un catálogo-digipack de tres DVD con su correspondiente libreto, editado por Cameo, que contiene textos

de la comisaria y de Emilio de la Rosa, Alfons Moliné y Susana García, así como abundante información sobre las obras y los autores representados (en inglés y en español).

El ciclo que se inauguró en el Festival de Annecy en el 2015 (gracias a él España fue país invitado) e itinerará hasta el 2018, se ha proyectado en algunos de los más importantes museos del mundo, como el MoMA de Nueva York o la National Galley de Washington y en festivales de Europa, Asia y América, además de recorrer gran parte de la geografía española en filmotecas y Centros de Arte.

LIBRO 100 AÑOS DE ANIMACIÓN ESPAÑOLA, ARTE Y TECNOLOGÍA

PILAR YÉBENES
RODRIGO MESONERO
JOSÉ ANTONIO RODRÍGUEZ
SAMUEL VIÑOLO
COORDINADORA
CANVA MA

#100AAE



UNA PUBLICACIÓN DE
SYGNATIA

ACTIVIDAD SUBVENCIONADA POR

CON LA COLABORACIÓN DE

En el año 2015 se cumplieron cien años de la producción de la primera obra de la animación española: El apache de Londres, un cortometraje del que desgraciadamente no se conserva ninguna copia. A lo largo de estos años la animación española ha producido largometrajes, series de animación y cortometrajes muy relevantes pero también ha liderado en muchos casos los avances tecnológicos en el mundo de la animación.

Un centenario lleno de obras interesantes, con directores únicos y un nivel artístico de nivel internacional.

Esta publicación pretende dar a conocer varias de las obras animadas que han marcado un antes y un después en la animación española. Para implementar este libro se ha utilizado realidad aumentada y códigos QR con contenidos exclusivos realizados para tal efecto.

Los autores de este libro han sido Pilar Yébenes, José Antonio Rodríguez, Rodrigo Mesonero y Samuel Viñolo. Y se ha realizado gracias a la colaboración Dibooos, El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de España, Egeda, Crea SGR, Safe Creative y 3D Wire.

España es un país de talentos, eso lo sabemos. Y entre esos talentos siempre ha habido grandes dibujantes, guionistas... De hecho, la animación española es conocida en todo el mundo y ha ido acumulando prestigio con el paso de los años. Que son muchos ya, nada menos que cien. De aquel primitivo corto El apache de Londres, considerada la primera obra de animación española (1915), hasta hoy, han sido incontables las producciones (cortometrajes, series, largometrajes) que han ido labrando el prestigio del que hoy goza. Ejemplo de ello son títulos como Garbancito de La Mancha, el primer largo, realizado en 1945; Érase una vez (1950); El mago de los sueños (1966); El armario del tiempo (1971); La calabaza mágica (1985); La leyenda del viento del Norte (1992); El bosque animado (2001, primer filme realizado en 3D en nuestro país); O apóstolo (2012).

CALENDARIO DE EVENTOS

Puedes consultar un completo calendario de eventos en <http://mercado3dwire.es/events-calendar/>. A continuación reseñamos por meses los eventos de 2018 que se celebrarán en España:

2018

Febrero

- PREMIOS GOYA (Madrid)
- ANIMAC (Lleida)

Marzo

- 3D WIRE BCN (Barcelona)
- NON STOP BARCELONA ANIMACIÓ (Barcelona)

Abril

- PREMIOS QUIRINO DE LA ANIMACIÓN IBEROAMERICANA (Santa Cruz de Tenerife)
- ANIMAKOM (Bilbao)
- ANIMAZINE (Málaga)
- CORTOONS (Gandía)

Mayo

- ANIMAYO (Las Palmas de Gran Canaria)
- CARTOON BUSINESS (Las Palmas de Gran Canaria)

Junio

- B'ARS (Barcelona)
- STOP MOTION BARCELONA FILM FESTIVAL (Barcelona)

Julio

- MUNDOS DIGITALES (A Coruña)
- BRIDGING THE GAP (Tenerife)
- PREMIOS PLATINO (Varias ciudades)

Octubre

- 3D WIRE (Segovia)
- ANIMA'T, SITGES (Sitges)
- PREMIOS DE ANIMACIÓN DE LA COMUNIDAD DE MADRID (Madrid)

Noviembre

- SUMMA3D (Madrid)
- ANIMAINZON (Ainzón, Zaragoza)
- EL MEU PRIMER FESTIVAL (Barcelona)
- ANIMALADA (Sevilla)
- ANIMAFICX (Gijón)

Varias Fechas

- ARTFUTURA (Varias ciudades)

PRINCIPAL OFERTA FORMATIVA DE ANIMACIÓN EN ESPAÑA

A CORUÑA

Universidade da Coruña

Máster de Creación y Comunicación Digital

www.videalab.udc.es

mccd@udc.es

ALICANTE

COCO, Escuela Europea para la Comunicación y las Artes

Visuales

Diseño Gráfico y Animación 2D y 3D

www.cocoschool.com

Oscillon School

Escuela de Animación 3D

Cursos Online de Modelado y Animación 3D

www.oscillonschool.com

escuela@oscillonschool.com

BARCELONA

3deAnimación, Escuela Profesional de Animación Online

Curso online 3D, Animación y Multimedia

www.3deanimacion.com

9zeros, Centro de Estudios de Técnicas de Animación de Catalunya

Curso de animación y acting 3D con autodesk maya

www.9zeros.com

info@9zeros.com

BAU, Centro Universitario de Diseño de Barcelona

Máster en Realización de Animación Stop Motion

www.baued.es

info@bau.cat

Bloompix Studios

Infografía 3D o CGI

www.bloompixstudios.com

Digital Rebel Art School

Animación 3D e ilustración

www.digital-rebel.com

cursos@digital-rebel.com

Escola D'Art i Superior de Disseny Pau Gargallo de Badalona

Enseñanzas Artísticas Superiores de Diseño

www.paugargallo.cat

escola@paugargallo.cat

Escola d'Art I Superior de Disseny Serra i Abella

Cursos gratuitos de Animación

www.xtec.cat/ea-serraiabella

ea-serraiabella@centres.xtec.es

Escola de Cine de Barcelona

Máster de Animación 2D, 3D y Stop motion

www.ecib.tv

info@ecib.tv

Escola JOSO, Centre de Còmic i Arts Visuals

Ilustración, cómic y animación

www.escolajoso.com

info@scolajoso.com

Escola Massana, Centre d'Arti Disseny

Grado de Artes y Diseño de la UAB

www.escolamassana.es

info@escolamassana.cat

Escuela Lagares, Escuela de Animación Profesional en Plastilina y Dibujos Animados Hnos Lagares

Curso de Modelado y Animación en Plastilina

www.escuelalagares.com

ivilallonga.eap@gmail.com

Evolis3deanimación

Máster de Animación 3D. Cursos de animación 3D

www.evolis3d.com

info@evolis3d.com

FX Animation, Barcelona 3D School

Máster en Animación 3D y Efectos Visuales con Lightwave,

Máster en 3D con Maya para Animación de Personajes,

Máster en Diseño Profesional de Videojuegos 3D,

Máster en Post-Producción con After Effects y Eyeon Fusion, Cursos intensivos en verano. 3D

www.fxanimation.es

info@fxanimation.es

IDEP, Institut Superior de Disseny i Escola de la Imatge (Universidad Abad Oliba CEU)

Taller de verano de Flash Cartoon

www.idep.es

idep@idep.es

INS. LA MERCÈ

Ciclo formativo de grado superior.

Animación 3D, Juegos y entornos interactivos.

<http://lamerce.com/cicles-formatius/>

IUA-IDEC, Institut Universitari de l'audiovisual, Universitat Pompeu Fabra

Máster en Animación

www.idec.upf.edu

info@idec.upf.edu

La academia de animación

Cursos gratuitos de animación

www.laacademiadeanimacion.com

info@laacademiadeanimacion.com

La Salle. Universidad Ramon Llull

Grado de animación

<http://beslasalle.salleurl.edu/es/grado-animacion>

www.salleurl.edu

cursos@salleURL.edu

L'IDEM, L'Institut de'Ensenyament Multimèdia

Diseñador realizador de animación 2D – 3D, Máster internacional en animación 2D – 3D

www.lidembarcelona.com

info@lidembarcelona.com

Pepe-Shool-Land

Escuela de Animación 3D y modelado de personajes

www.pepe-school-land.com

web@pepe-school-land.com

SAE Institute

Diploma en efectos visuales y animación

<http://www.sae.edu/esp/es/campus/barcelona>

Seeway, Escuela de diseño, tecnología y Comunicación Digital

Animación y Postproducción

www.seeway.net

info@seeway.net

UAB, Universitat Autònoma de Barcelona – MUF, Experimentació i Producció Audiovisual

Laboratorio de imagen, de arte y de animación

www.uab.cat

muf@muf.es

UPC, Universidad Politécnica de Catalunya

Arte Gráfico y Animación 3D

www.talent.upc.edu

info.upcschool@talent.upc.edu

BILBAO

DigiPen Institute of Technology Europe-Bilbaoani

Bachillerato de Bellas Artes, Arte Digital y Animación

www.digipen.es

info.es@digipen.es

CÓRDOBA

Escuela Evolutiva, Espacio Tecnológico Multimedia y de Artes Audiovisuales

Cursos de postproducción de video y 3D

www.escuelaevolutiva.com

info@escuelaevolutiva.com

GIRONA

ERAM, Escola universitària

International master in design, creativity & technology

es.eram.cat

eram@eram.cat

GRAN CANARIA

Yesland

Escuela de Animación e Ilustración

www.yeslandstudio.com

info@yeslandstudio.com

GRANADA

Nexo Films

Curso especializado en Animación 2D, 3D

www.nexofilms.com

escuela@nexofilms.com

UGR, Kandor Graphics

Máster en animación 3D de personajes

www.masterkandor.com

animacion3d@masterkandor.com

MADRID

Arteneo

Formación en 3D, Ilustración y Artes Visuales

Grado de especialización en Arte 3D & Ilustración. Masters en 3D & Animación, Estereoscopía Digital y Dibujos Animados

www.arteneo.com

informacion@arteneo.com

Aula Temática (Madrid y Valencia)

Escuela de Modelado y 3D y Creación de Videojuegos 3D

www.aulatematica.com

infocursos@aulatek.com

CEV, Escuela Superior de Comunicación, Imagen y Sonido

Cursos de Animación 3D, Cursos de Infografía

www.cev.com

info@cev.com

CICE, Escuela Profesional de Nuevas Tecnologías

Máster Profesional de Creación y Animación Digital 2D,

Máster Profesional en Animación 3D, Postproducción Digital y Edición no Lineal

www.cice.es

info@cice.es

ECAM, Escuela de Cinematografía y del Audiovisual de la Comunidad de Madrid
Animación Audiovisual
www.ecam.es
monograficos@ecam.es

Escuela Trazos
Escuela de cine digital, 3D y Diseño Gráfico y Publicitario
Carrera Superior en Creación de Videojuegos
www.escuelatrazos.es
informacion@trazos.net

ESDIP, Escuela Superior de Dibujo Profesional
Cursos de Cine de Animación, 3D Animación, Ilustración y Cómic
www.esdip.com
info@esdip.com

ESNE, Universidad del Diseño y la Innovación.
Centro adscrito de la Universidad Camilo José Cela.
Grado en cine de animación
www.esne.es
madrid@esne.es

FICTIZIA, Formación digital especializada
Producción 3D y Efectos Visuales
www.fictizia.com
info@fictizia.com

IKAROA, Escuela de animación experimental y otras expresiones artísticas
www.ikaroaescuela.com
hola@ikaroaescuela.com

Lightbox Academy
Animación, 3D y videojuegos
www.lboxacademy.es
hablamos@lboxacademy.es

Línea 1, Taller de Artes
Talleres de Animación Tradicional, Animación Digital, 3D, Concept Art
www.linea1.net
info@linea1.net

TAI, Escuela Universitaria de Artes y Espectáculos
Máster profesional en Diseño Multimedia, Animación y Estrategias de Comunicación Online,
Máster profesional en Animación 3D y Composición,
Máster profesional en Modelado 3D con Autodesk Maya
www.escuela-tai.com
informacion@escuela-tai.com

Text and Line, Escuela de Diseño y Videojuegos
Carrera profesional Digital Media y 3D Artist,
Máster en Diseño Gráfico, en Modelado 3d, VFX
www.textandline.com
textandline@textandline.com

Tracor, The Communication Arts Institute

Máster en Artes y Técnicas de la Animación

www.tracor.es

info@tracor.es

Universidad Francisco de Vitoria

Máster Animación Personajes en 3D

www.ufv.es

l.pazos@ufv.es

U-TAD, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital. Centro

adscrito a la Universidad Camilo José Cela

Grado en Diseño Virtual de Contenidos Digitales,

Grado en Dirección, Creación y Producción de Contenidos Digitales

www.u-tad.com

secretaria@u-tad.com

MÁLAGA

IHMAN 3D School

Cursos Online de creación de personajes, Modelado y Blender

www.3dschool.ihman.com

info@3dihmanschool.com

Animum 3D School

Escuela de Animación 3D y Diseño

www.animum3d.com

formacion@animunum3d.com

Yellow Bricks Creative Center

Máster en VFX & Motion Graphics

www.ybcc.es

pedro@yellowbricks.es

MURCIA

ESI, Centro Privado de Formación Profesional y Superior de Diseño

Máster en animación 3D y Efectos Visuales

www.esimurcia.com

info@esimurcia.com

PALMA DE MALLORCA

LADAT, Unidad de Animación y Tecnologías Audiovisuales

Master Animación 3D

www.ladat.es

ladat@uib.es

SALAMANCA

Instituto Universitario de Investigación en Arte y Tecnología de la Animación. Universidad de Salamanca

Máster en Animación Digital, Curso de Diseño creativo de aplicaciones móviles, Cursos de verano

www.atad.usal.es

ata@usal.es

SAN SEBASTIÁN

Arteleku

Centro de arte y formación en Animación

www.arteleku.net

arteleku@gipuzkoa.net

CENTA, Centro de estudios y Nuevas Tecnologías Audiovisuales

Diseño, Animación 3D, Creación y Producción Audiovisual

www.escuelacentra.com

direccion@escuelacentra.com

SEVILLA

V-ART Escuela de Animación 3D y Audiovisual

Curso de Modelado y Animación de Personajes

www.v-art.es

contacto@v-art.es

VALENCIA

Barreira Arte + Diseño

Estudios Superiores y de Grado de Diseño y Arte

www.barreira.edu.es

animacion3d@barreira.edu.es

ESAT, Escuela Superior de Arte y Tecnología

Postgrado de Animación en 3D

www.esat.es

Florida Universitaria

Grado Superior en Animación 3D, juegos y entornos interactivos;

Grado en Videojuego y Experiencia Interactivas,

Master en Arte para Videojuegos

www.floridareplay.com

jlsoer@florida-uni.es

Primer Frame, Escuela de Animación 3D

Máster en Animación 3D. Cursos Animación 3D

www.primerframe.com

escuela@primerframe.com

UPV, Universidad Politécnica de Valencia

Facultad de Bellas Artes de San Carlos

Máster en Animación

www.upv.es

<http://masteranimacion.blogs.upv.es>

masteranimacion@dib.upv.es

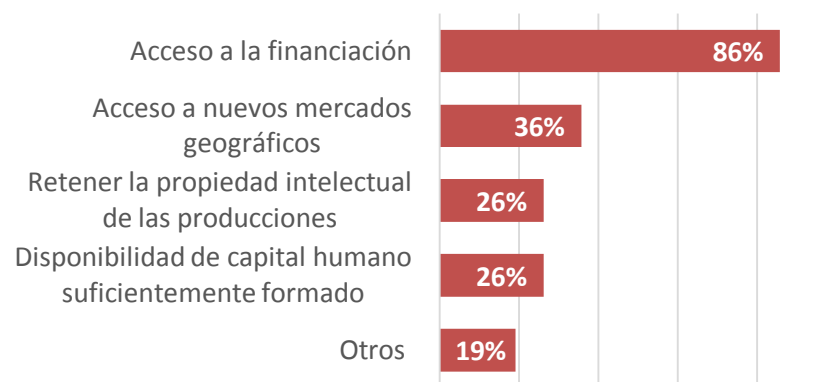
depdib@upvnet.upv.es

LOS RETOS DE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN

Como se ha visto en el primer capítulo de este informe, la animación es una industria sólida y próspera, capaz de crear productos de entretenimiento de gran éxito y valor, que perduran en el tiempo y que generan riqueza en otros sectores industriales. En este panorama, la industria española sigue buscando su camino para su pleno desarrollo y reconocimiento, tanto dentro como fuera de España.

A continuación, se desarrollan con detalles los principales retos de la industria española de la animación.

¿Cuáles son los principales retos con los que os enfrentáis como empresa?



Fuente: encuesta DIBOOS

¿Cuáles son, a vuestro juicio, los principales retos y necesidades de la industria española de la animación?



Fuente: encuesta DIBOOS

ACCESO A LA FINANCIACIÓN

Preguntados por los principales retos y necesidades, las empresas identifican casi por unanimidad el **acceso a la financiación como el principal factor que representa un obstáculo a su desarrollo.**

La producción de animación comporta unos riesgos por los inversores superiores a otros sectores y otras producciones: periodos de producciones largos, la necesidad de pre-financiar la producción y una recuperación de la inversión que se produce a posteriori y a que a menudo está condicionada del éxito de los contenidos, que influyen en la rentabilidad futura de los distintos contenidos o productos derivados de la marca y de la propiedad intelectual.

La financiación pública del Estado y el gasto de los canales de televisión están disminuyendo, y los nuevos canales y plataformas por Internet, como Youtube, no ofrecen de momento una fuente sólida de retornos. Renunciar a los derechos de propiedad intelectual para obtener más dinero inicial no es la mejor opción, ya que tiene un impacto negativo a largo plazo con la pérdidas de ganancias por la explotación de los derechos en futuras producciones y en productos derivados.

En este sentido, sería deseable para las empresas tener mejor acceso a la financiación de la deuda. Sin embargo, los inversores tradicionales carecen todavía de experiencia con el sector de la animación, desconocen las oportunidades o están asustados por los largos plazos de retorno de la inversión.

¿Cómo financiar una producción que tiene más costes y más tiempo de desarrollo de una producción audiovisual clásica? ¿Dónde buscar esta financiación? ¿Cómo hacer la inversión atractiva y rentable? Son algunas de las preguntas que debemos saber contestar como industria y como país para poder desarrollar plenamente el potencial de la animación española.

RETENCIÓN DEL TALENTO

Por otro lado, el otro gran reto a nivel de industria es la retención del talento. Unos de los factores principales de la competitividad a nivel internacional de nuestra industria es la capacidad de desarrollar producciones de alta calidad con un coste inferior a la media de países de nuestro entorno. Lo que quiere decir, es que los profesionales de la industria españolas poseen elevadas competencias técnicas y artísticas pero el nivel de retribución para su trabajo es más bajo que la media internacional. Por esto, muchos de ellos acaban desarrollando sus carreras fuera de España. Por otro lado, en un entorno de financiación inestable y no suficiente, es muy difícil para las empresas asegurar una suficiente continuidad de proyectos y esto acaba a veces generando altas rotaciones de plantillas. En este sentido, conseguir atraer más producciones internacionales, otro reto principal identificado por las empresas, puede ayudar en generar más proyectos y dar más continuidad a un equipo. Además, una oferta competitiva de desgravaciones fiscales, hará que la conveniencia de producir en España no se refleje únicamente en el coste laboral.

MARKETING Y PROMOCIÓN

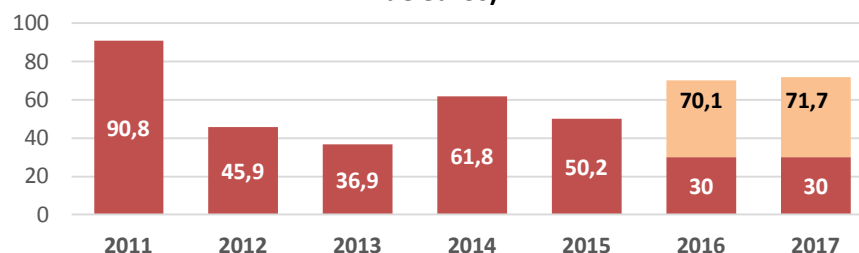
La marca es cada vez más importante para las empresas de animación, y es por esto que estas necesitan invertir más en acciones de promoción, en particular si quieren más visibilidad en los mercados internacionales. De momento, las empresas españolas se quedan muy lejos de las cantidades invertidas por las estadounidenses, que destinan casi el mismo presupuesto a la producción como a la promoción. Por otro lado, es necesario que las acciones de promoción cubran todo el ciclo de vida de una producción: compartir avances desde las fases más tempranas de la producción con las audiencias potenciales puede lograr generar una expectativa y un interés temprano en el público. Para ello, hay que utilizar todos los instrumentos a disposición, desde acciones de marketing tradicionales, hasta campañas en redes sociales, con vloggers, y con grupos de usuarios.

AYUDAS PÚBLICAS A LA PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN

El **Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales (ICAA)**, organismo dependiente del Ministerio de Cultura, tiene la función de fomentar, promocionar y ordenar las actividades cinematográficas y audiovisuales españolas en sus tres aspectos de producción, distribución y exhibición. Para llevar a cabo dichas funciones dispone de programas de ayudas y subvenciones, dirigidas a la producción cinematográfica tanto de animación como de ficción real.

En línea general, el presupuesto total del ICAA destinado al cine ha ido sufriendo una reducción importante a partir del año 2012, cuando la partida total se recortó de la mitad.

Evolución del presupuesto de las ayudas del ICAA al cine (millones de euros)



Fuente: ICAA

Además, se ha dado discontinuidad a programas fundamentales para la industria de la animación, como las ayudas para series de animación y para el desarrollo de nuevas tecnologías, dotadas de más de 3 millones de euros, introducidas en 2010 y retiradas en 2012.

Por otro lado, el modelo de ayudas al cine del ICAA sufrió un cambio radical en el año 2016, cuando se introdujeron las ayudas a la producción de nuevos largometrajes sobre proyecto, en sustitución de las antiguas ayudas a la amortización a posteriori de largometrajes, que convivirán con el nuevo modelo hasta 2018, para luego desaparecer. Sin embargo, las nuevas ayudas a la producción de largometrajes han sido dotadas solamente de 30 millones de euros, que es, por lo cual, la cantidad real destinada a los nuevos proyectos a partir del año 2016. Se trata de una cantidad insuficiente, lo que está causando que **muchos proyectos en desarrollo, tanto cortometrajes como pilotos se estén quedando sin ayuda alguna para financiarse con el objetivo final de atraer inversión.**

Por otro lado, los demás instrumentos de financiación, como los puestos a disposición por el ICO y por las sociedades de garantía recíproca (estos últimos únicamente para los largos y series de animación con contratos de RTVE), están pensados en la mayoría de los casos para cine de imagen real: la financiación es a largo plazo y en la mayoría de los casos está diseñada para entregar el proyecto; por otro lado, los instrumentos de avales no llegan a cantidades suficientes teniendo en cuenta el presupuesto medio de las producciones de animación, superior a las de imagen real.

EL APOYO DE LAS TELEVISIONES

El apoyo de las televisiones es una fuente muy importante de financiación para la industria española de la animación. Ya se ha visto anteriormente que esta representa alrededor del 50% de la financiación total de las empresas. La financiación directa por parte de los prestadores de los servicios audiovisuales es particularmente importante para la producción cinematográfica de carácter independiente ya que, entre otras cosas, respalda y da credibilidad al plan de financiación de cara a la obtención de la financiación necesaria para la producción de los largometrajes, aportando como garantía a las entidades financieras los contratos de compra de derechos de emisión.

La obligación de inversión en películas de cine y televisión por parte de los prestadores de servicio de comunicación audiovisual está regulada en la Ley 7/2010, de 31 de marzo, General de la Comunicación Audiovisual, que pretende garantizar el derecho de los ciudadanos a recibir comunicación audiovisual en condiciones de pluralismo ideológico,

político, cultural y lingüístico a través de una diversidad de medios, implica asegurar una comunicación audiovisual cuya programación incluya distintos géneros, atienda a los diversos intereses de la sociedad y asegure la protección de las obras audiovisuales europeas y españolas en sus distintas lenguas.

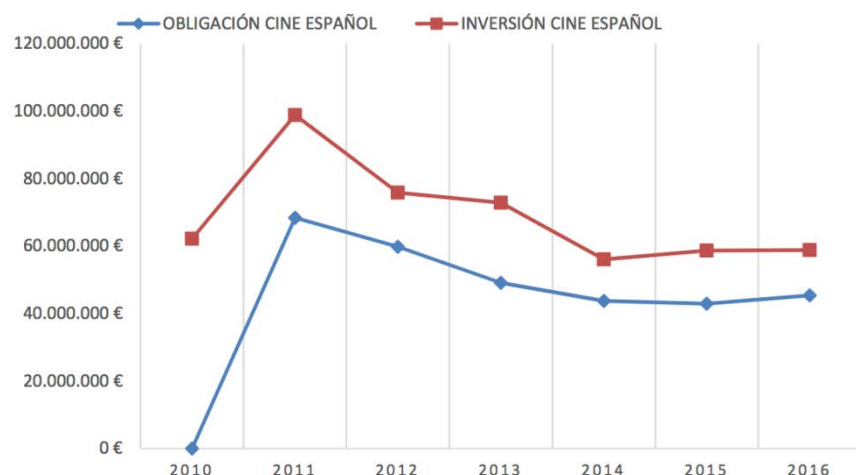
La Ley fija la obligación de financiación anticipada en obra europea del 5% de los ingresos del ejercicio anterior para los operadores privados de televisión y un 6% para los operadores públicos.

Para la efectividad de este derecho, el artículo 5.3 de la mencionada LGCA determina que la obligación de los prestadores de invertir en películas cinematográficas de cualquier género es del 60% como mínimo (3% de la obligación) y del 75% en el caso de RTVE (4,5%). El 40% restante (25% en el caso de RTVE) se dedica a películas, series y miniseries de televisión. Del 3% destinado al cine, un 60% del mismo, es decir, un 1,8%, debe ser en alguna de las lenguas cooficiales de España (un 2,7% RTVE). Y de dicho importe, el 50% se destinará a películas de productores independientes.

Además, tanto el artículo 5.3 de la mencionada LGCA, como el artículo 3.3 del Real Decreto 988/2015 de 30 de octubre, prevén la posibilidad para los prestadores que dediquen un porcentaje superior al 70% del tiempo total de emisión anual en alguno de sus canales a un único tipo de contenidos – conocidos como prestadores temáticos – cumplir la obligación generada financiando únicamente el contenido específico emitido a través de ese canal, como, por ejemplo, producciones de animación.

Aunque estas empresas suelen invertir en conjunto más de la obligación, el nivel de inversión ha evolucionado en los últimos años con una preocupante tendencia a la baja. La principal causa es la disminución de los beneficios de estas empresas a lo largo del tiempo, lo que se refleja directamente en la disminución de la cuota de financiación obligada.

Relación obligación en cine español – inversión real



Fuente: CNMC

Es por esto que sería deseable explorar mecanismos alternativos. Por un lado, que sea obligatorio – y no facultativo – para los prestadores temáticos cumplir la obligación generada financiando únicamente el contenido específico emitido a través de sus canales, impulsando de esta manera las producciones españolas de animación.

Por otro lado, la fijación de cuotas de producciones locales sobre las horas de programación. Ejemplar es el caso de Reino Unido, cuyo regulador va a obligar a la BBC, a partir de 2018, a emitir, en los canales infantiles CBBC y CBeebies, respectivamente, al menos 400 y 100 horas anuales de producciones locales; en general, la BBC estará obligada a emitir una cuota de al menos el 75% de producciones locales en los canales de televisión más populares, que subirá al 90 % durante las horas de mayor audiencia en BBC One y BBC Two⁶⁰.

INCENTIVOS A LA PRODUCCIÓN

(por: Francisco Menéndez Nadal. Abogado WeLaw. Coordinador del Máster en Gestión Cinematográfica Universidad Carlos III de Madrid)

El sistema de incentivos fiscales en España actualmente se entiende como una fuente de financiación indispensable dentro del sistema de financiación de las obras audiovisuales de animación. Es necesario teniendo en cuenta las medidas adoptadas en los países de nuestro entorno fortalecer dichos incentivos y hacerlos más competitivos en cuanto un incentivo más competitivo genera más desarrollo económico no sólo en la industria de la animación sino en industrias colaterales.

Si bien es cierto que no muchos largometrajes y series de animación, hasta ahora, no han empleado de manera recurrente dichos incentivos, trae causa de que los mismos no están adaptados a las particularidades del sector de la animación. Un claro ejemplo es que el incentivo que establece el artículo 36.1 de la vigente Ley del Impuesto sobre Sociedades para producciones españolas.

⁶⁰ <https://www.ofcom.org.uk/about-ofcom/latest/media/media-releases/2017/original-uk-programmes-bbc>

Dicho incentivo no contempla su anualización. Esto significa que para una producción de animación se puede aplicar la deducción una vez el proyecto reciba la calificación por edades que expide el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales o el Institut Català de Empreses Culturals. Como es bien sabido, las obras audiovisuales de animación tienen un proceso de producción más prolongado que las de imagen real oscilando de dos a cuatro años de producción, con lo cual los proyectos de animación no pueden aprovechar la fuente de financiación que supone el incentivo hasta el final del proceso de producción del proyecto.

No obstante, territorios con normativa tributaria propia, que son Navarra, Bizkaia, Araba y Gipuzkoa, si han previsto la anualización del incentivo en sus incentivos al audiovisual para producciones que tengan una duración superior a los doce meses. Algo que también contemplan las haciendas reseñadas, a diferencia de la Hacienda del Estado, es la **Propuesta Previa de Tributación sobre proyectos concretos.** La posibilidad de generar dichas propuestas hace que el sistema sea más cierto, es decir, si previo al rodaje o a la inversión, hacienda valida los gastos o la operativa de inversión los inversores, que normalmente son ajenos a la actividad audiovisual, se tendrá más seguridad en las inversiones que se realizan en los proyectos audiovisuales ya que si el productor cumple con los parámetros expuestos en la propuesta no se debe poner en cuestión dicha inversión por parte de la administración, lo que genera confianza en los inversores a la hora de realizar sus inversiones.

El sistema de incentivos a nivel estatal debería verse reforzado con pre-aprobaciones del Ministerio de Hacienda ya que, dado el tiempo

que transcurre desde el inicio a fin de rodaje de dichos proyectos, existe un transcurso de tiempo prolongado, lo que hace que realizar la inversión una vez calificada la obra audiovisual resulte poco apetecible a inversores que participarían en estas estructuras.

En el caso del incentivo establecido en el artículo 36.2 de la citada Ley que establece el incentivo a rodajes internacionales también encontramos puntos a reforzar en el mismo. De la misma manera que sucede en el incentivo anteriormente comentado, sería muy práctico y eficaz, a la hora de atraer proyectos de animación internacionales, que se pueda presentar una propuesta de gastos previa para que el Ministerio de Hacienda los pre apruebe. Esto daría más seguridad al sistema ya que el productor nacional que ejecuta el proyecto conforme a lo declarado inicialmente, tiene la seguridad jurídica de que recibirá el *tax rebate*. Si tomamos como ejemplo el *tax rebate* francés o el colombiano, los ministerios de estos países, antes del inicio del rodaje, pre aprueban los gastos calificables. El certificado de pre-aprobación que expiden las autoridades sirve para acudir a entidades financieras y descontar el incentivo que genera dicha producción. En el caso español, no se cuenta con pre-aprobaciones, por lo cual los productores acuden al banco sin dicho certificado, lo que desemboca en que el productor tome riesgo sobre la operación y quede a expensas de la interpretación de los revisores de dicho incentivo.

Así mismo **el incentivo a rodajes internacionales tiene un límite de rebate de 3.000.000 euros, límite que debería ser ampliado para que España se situé al nivel de los países de nuestro entorno.** En Francia el límite está en 30.000.000 de euros.

Otro aspecto que mejoraría el incentivo y haría que industrias como las de efectos visuales tuvieran más volumen de trabajo y atraerían más rodajes es **bajar el umbral de acceso al tax rebate** que actualmente está en 1.000.000 de euros de gastos elegibles. Se ve necesario rebajar esta cantidad para el fin descrito.

Finalmente, se perfila interesante **diseñar un incentivo fiscal que estimule tanto la producción de largometrajes como de series de animación**, ya que la combinación de ambas producciones beneficia a las empresas garantizando el volumen de producción y la continuidad de los empleos.

En definitiva, el incentivo es una herramienta fundamental para la financiación de las producciones de animación. También España se ha dotado de estos instrumentos desde 2015. No obstante vemos que el sistema debe ser fortalecido en territorio común con las medidas de anualización y pre-aprobación de la inversión por parte de la Administración de Hacienda.

FORMACIÓN DEL TALENTO

(por: Nico Matji, Cofundador de LIGHTBOX ACADEMY)

Las tres características que definen la formación en animación en España son: las altas posibilidades de inserción laboral, el nacimiento de escuelas relacionadas al 100% con el sector, y la necesidad de especialización de los itinerarios formativos. Tres aspectos que pasamos a desglosar.

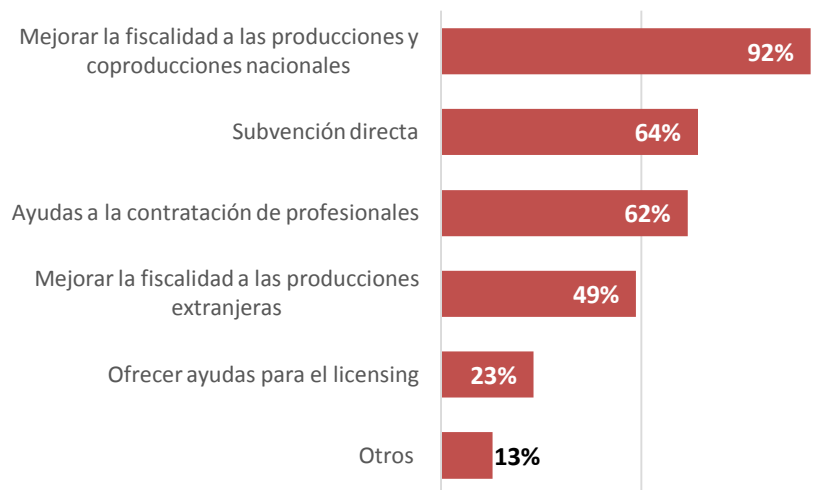
Formarse en animación es una apuesta segura de cara al empleo. Las opciones de formación en España se han ampliado notablemente en los últimos años. De la concepción tradicional de letras o ciencias, donde la vocación parecía que estaba reñida con la inserción laboral, se ha evolucionado favorablemente eliminando esa dicotomía. Aprender lo que apasiona y trabajar en ello ahora sí es posible. Y además es necesario, ya que sólo aquellos que vivan su profesión intensamente podrán encontrar un hueco en un mercado laboral que es además global.

Es una tarea de las escuelas eliminar la distancia que puede existir entre las habilidades que se aprenden durante el periodo de formación y las que se necesitan en la industria. Ante estas carencias formativas, algunas productoras han dado un paso al frente, creando sus propias escuelas que imparten los contenidos realmente demandados. Esto es una gran ventaja para el alumno, que puede aprovechar la experiencia de años de innovación aplicados a su itinerario formativo, adquiriendo el conocimiento necesario para incorporarse al equipo de una producción del más alto nivel.

La madurez en el sector demanda especialización. La evolución de esta industria en España necesita personas cualificadas que puedan hacer frente a las exigencias de calidad de las producciones. Esto obliga a formar alumnos con habilidades avanzadas, personas creativas, que asuman estándares de calidad muy altos. Ya no basta con tener un perfil generalista que sea capaz de apagar diferentes fuegos, ahora son necesarios perfiles que encajen en los diferentes departamentos específicos dentro de los estudios.

Como conclusión, podemos afirmar que la formación en animación y arte digital debe ser tenida en cuenta como una alternativa válida a la altura de otras formaciones más tradicionales, porque formarse en animación y arte digital abre las puertas de la tercera revolución Industrial en la que ya estamos inmersos: LA REVOLUCIÓN DIGITAL. Todo el conocimiento de los artistas digitales se puede aplicar en los siguientes campos: Creación de contenido audiovisual, creación de VFX, creación de videojuegos, creación de simuladores, Arquitectura e ingeniería Industrial entre otros. Todo ello en un mundo donde los contenidos Digitales y por tanto sus productores son globales.

¿Qué medidas de apoyo desde las AAPP tendrían, en vuestra opinión, más eficacia?



Fuente: encuesta DIBOOS

RECOMENDACIONES SECTORIALES

Desde DIBOOS creemos que el camino hacia el pleno desarrollo de la industria española de la animación y los efectos visuales pasa por un necesario apoyo por parte de las Administraciones Públicas que son las que, con sus políticas, pueden contribuir a que nuestra industria pueda competir en igualdad de condiciones con industrias nacionales de otros países, cuyos gobiernos han, desde hace tiempo, tomado conciencia de que la animación es un sector de futuro, generador de empleo, cultura y riqueza.

A continuación, vamos a enumerar las principales recomendaciones que el sector de la animación hace a las Administraciones Públicas españolas.

Fomentar la inversión

- Establecer un porcentaje mínimo de inversión en contenidos de animación españoles por parte de los prestadores de servicios de comunicación audiovisual que emiten en España.
- Mejorar el sistema de incentivos fiscales ofreciendo porcentajes de deducción más altos, similares al resto de países europeos, para inversiones nacionales y extranjeras.
- Diseñar un incentivo fiscal a la producción que estimule tanto los largometrajes como las series de animación.
- Crear un fondo destinado a la inversión en producciones nacionales cuyo capital se obtenga a partir un porcentaje de los ingresos por publicidad que obtienen las cadenas al emitir contenidos de fuera de la Unión Europea.

- Fomentar la búsqueda proactiva de capital financiero y humano desde el sector público para atraer producciones audiovisuales al territorio español o inversores extranjeros para la Industria de Animación nacional.
- Fomentar el acceso al capital mejorando los mecanismos de las sociedades de garantía recíproca.
- Fomentar el acercamiento de inversores y del sector financiero a la industria de la animación, mediante eventos o formación a inversores.

Fomentar la producción nacional

- Dar continuidad a las ayudas para la producción de animación (largometrajes, series, cortos)
- Dar continuidad a las ayudas para I+D+i y el desarrollo de nuevas tecnologías y adaptar las existentes a las necesidades del sector.
- Creación de ayudas específicas a productores con experiencia para fomentar producciones que sean fácilmente exportables y que constituyan casos de éxito para la Industria.
- Creación de ayudas para la promoción en fase tempranas de las producciones, enfocadas a plataformas digitales a los mercados internacionales y al uso de plataformas digitales.

Fomentar la formación del talento y la creación de empleo

- Medidas de apoyo a la creación de empleo joven en animación y demás sectores digitales, como bonificaciones en las cuotas de la Seguridad Social y la reducción impositiva de las rentas del trabajo (IRPF).
- Simplificar y crear una vía rápida de obtención de visados para atraer talento procedente de otros países. Establecimiento de convenios para el intercambio temporal de profesionales.
- Crear un Plan de Formación Continua para el sector de la animación con una política eficaz de becas y/o ayudas para todas las fases de formación y basadas en la excelencia.
- Diseñar los planes formativos de los distintos grados, másteres y ciclos de formación profesional en colaboración con la industria y adaptados a sus necesidades.
- Diseñar planes de “formación de formadores” que abarquen todas las etapas de creación y promoción: *storytelling*, escritura de guiones, técnicas de animación, financiación, postproducción, comercialización, promoción, etc.
- Impulsar las incubadoras como canteras de nuevos talentos, enfocadas a la experimentación, por ejemplo a través de cortometrajes de animación y nuevos formatos.

DOSSIER: LA ANIMACIÓN EN LATINOAMÉRICA

Realizado por 3D Wire en colaboración con los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana.

LA ANIMACIÓN DE UN CONTINENTE EN PLENA EXPANSIÓN

Con la llegada del nuevo siglo, la economía de América Latina ha experimentado el mayor período de crecimiento de su historia reciente, un cambio de rumbo muy significativo para el continente estadísticamente más volátil del mundo en términos financieros⁶¹. La “década prodigiosa” del período 2004-2013 ha permitido que los diversos países latinoamericanos desarrollen una gran diversidad de políticas culturales, encaminadas a apuntalar la eficiencia de sus industrias digitales, y con un crecimiento estimado de 50 nuevos millones de habitantes para la próxima década, resulta por tanto previsible un fuerte aumento en la demanda de contenidos de animación. Resulta destacable como la producción de animación se ha convertido en uno de sus ejes centrales de los últimos años, lo que ha permitido transformarla de unos escasos niveles de producción, a excepción de Brasil y Argentina, a convertirse en una de las regiones productoras de animación más atractivas y con mayor potencial para el inversor internacional.

Otro elemento interesante de América Latina es su fuerte cohesión cultural. A pesar de la enorme distancia que separa a los países del Golfo de México a las regiones andinas más meridionales, los 18 países que forman la región latinoamericana mantienen fuertes lazos gracias a un pasado histórico común y al uso de las lenguas importadas de la península ibérica, el español y el portugués, lo que facilita el intercambio de bienes y contenidos culturales como la animación a través del continente.

Para entender el enorme potencial de la animación iberoamericana es necesario tener en cuenta una serie de condicionantes que incluyen desde el aumento constante en los últimos años de la cuota de consumo de mercado de cine latinoamericano y la presencia creciente de sus profesionales y proyectos en mercados tan influyentes como el anglosajón⁶², al interés mostrado por las filiales latinoamericanas de proveedores de contenidos como Netflix⁶³ y Cartoon Network⁶⁴ en producir animación regional. Algunos de los logros más notables de la animación iberoamericana de los últimos años incluyen el éxito internacional de la coproducción argentino-española *Metegol* (*Futbolín* en España), el Óscar chileno a *Historia de un oso* o los reconocimientos obtenidos por los largometrajes brasileños *O menino e o mundo* y *Uma história de amor e fúria*.

⁶¹ https://elpais.com/internacional/2015/10/03/actualidad/1443897776_210746.html

⁶² <https://produccionaudiovisual.com/produccion-cine/cuota-mercado-cine-iberoamericano/>

⁶³ https://elpais.com/cultura/2016/11/18/actualidad/1479427932_778615.html

⁶⁴ <http://www.elmostrador.cl/cultura/2017/03/28/cartoon-network-y-chilemonos-buscan-la-mejor-serie-de-animacion-latinoamericana/>

AÑO	TÍTULO	TAQUILLA (\$)	PROD. LATAM	TÉCNICA
2013	Metegol	25,100,000	ARG/ESP	3D
2015	Un Gallo con Muchos Huevos	9,975,921	MEX	3D
2011	Don Gato y su Pandilla	8,199,985	MEX	2D
2014	La leyenda de las momias de Guanajuato	6,321,314	MEX	2D
2016	La Leyenda del Chupacabras	5,124,930	MEX	2D
2011	La leyenda de la llorona	3,898,653	MEX	2D
2015	Don Gato: el inicio de la pandilla	3,204,601	MEX	3D
2011	El gran milagro	2,464,216	MEX	3D
2015	Guardianes de Oz	1,436,742	MEX	3D
2014	El Santos VS la Tetona Mendoza	946,300	MEX	2D
2013	Minhocas	688,009	BRA	STOP MOTION

2010	Héroes verdaderos	674,607	MEX	2D
2012	Selkirk, el verdadero Robinson Crusoe	582,094	URU	STOP MOTION
2012	Rodencia y el Diente de la Princesa	571,504	PER/ARG	3D
2010	Gaturro, la película	533,158	ARG/MEX	3D
2011	Brasil Animado	428,280	BRA	2D
2012	Soledad y Larguirucho	315,938	ARG	MIXTA
2013	Uma História de Amor e Fúria	145,613	BRA	2D
2016	El Americano: La Película	122,503	MEX	3D
2014	O Menino e o Mundo	121,928	BRA	2D
2015	Selección canina	97,268	MEX	3D
2013	AninA	87,191	URU/COL	3D
2010	Cuentos de la selva	76,857	ARG	3D
2012	Brichos II A Floresta é Nossa	67,704	BRA	2D

Tabla: Los 25 largometrajes de animación latinoamericanos de mayor recaudación (2010-2016). Datos de recaudación de Box Office MOJO.

Antes de abordar el análisis de los principales productores de animación en el continente, es importante destacar el aumento de la coproducción interregional como una tendencia al alza. Se trata de una de las consecuencias más positivas de esta nueva era para la producción audiovisual del continente y demuestra que se ha asumido la coproducción como fórmula más beneficiosa para el futuro de la producción de animación latinoamericana. Un ejemplo notable de este tipo de nuevas sinergias sería la coproducción entre Chile, Brasil, Colombia y Argentina de la serie de *stop motion Puerto papel*⁶⁵. Aunque es indudable el papel que siguen jugando las coproducciones con España, esta mayor tendencia a una producción panamericana viene alentada por una red de nuevos canales de colaboración surgidos en los eventos y mercados aparecidos durante los últimos años en el continente. Un ejemplo de esto sería el concurso mexicano de presentación de nuevos proyectos de series de animación Ideatoon creado por el festival Pixelatl y que en 2017 recibía más de 300 proyectos de todo el continente⁶⁶. El tema de los eventos, talleres y mercados que tienen como foco al conjunto de la región latinoamericana se desarrollará más en profundidad al final de este dossier.

España es por tanto uno de los países que más esfuerzos han realizado por potenciar esta colaboración intercontinental, como demuestra la existencia de numerosos acuerdos de coproducción⁶⁷, y cuyo mayor esfuerzo en este sentido lo representan los diversos acuerdos multilaterales, empezando por el Acuerdo Latinoamericano de Coproducción Cinematográfica (BOE, 267, 06/11/1992), reconocido por todos los países iberoamericanos, con la excepción de El Salvador. Gracias a estos acuerdos y a los diversos protocolos y convenios posteriores que venían a actualizarlos dentro del marco legal europeo, los países productores de Iberoamérica tienen acceso a numerosos programas de ayudas e incentivos fiscales como MEDIA⁶⁸, EURIMAGES⁶⁹ o IBERMEDIA⁷⁰. El siguiente cuadro incluye todos los convenios bilaterales que España ha firmado con otros países latinoamericanos.

⁶⁵ <http://mai.chilemonos.com/2016/puerto-papel/>

⁶⁶ <http://ideatoon.com/convocatoria-2017>

⁶⁷ <https://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/cine/industria-cine/convenios-coproduccion.html>

⁶⁸ <http://www.oficinamediaespana.eu/programa-media.asp>

⁶⁹ <http://www.coe.int/t/dg4/eurimages>

⁷⁰ <http://www.programaibermedia.com/el-programa/>

CONVENIOS BILATERALES CON ESPAÑA	PAÍS	AÑO	ENLACE
Convenio Hispano-Argentino de relaciones cinematográficas	Argentina	1969	https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-1969-1146
Canje de notas sobre Coproducción Cinematográfica	Brasil	1963	https://www.mecd.gob.es/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/cine/datos-industria-cine/convenios-coproduccion/brasilcanje/brasilcanje.pdf
Resolución del Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales en relación con las coproducciones cinematográficas realizadas entre Brasil y España	Brasil	2008	https://www.mecd.gob.es/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/cine/datos-industria-cine/convenios-coproduccion/brasilresolucion/brasilresolucion.pdf

Acuerdo de colaboración cinematográfica entre el Reino de España y la República de Cuba	Cuba	1988	https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-1990-5939
Acuerdo de coproducción cinematográfica entre el Reino de España y los Estados Unidos Mexicanos	México	2003	https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2004-4345
Memorando de Colaboración entre el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales del Reino de España y la Corporación para el Desarrollo de las Artes, Ciencias e Industria Cinematográfica del Estado Libre Asociado de Puerto Rico	Puerto Rico	2003	https://www.mecd.gob.es/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/cine/datos-industria-cine/convenios-coproduccion/puertorico/puertorico.pdf
Acuerdo de coproducción cinematográfica entre el Reino de España y la República de Venezuela	Venezuela	1996	https://www.mecd.gob.es/dms/mecd/cultura-mecd/areas-cultura/cine/datos-industria-cine/convenios-coproduccion/venezuela/venezuela.pdf

Más recientemente, la entidad pública de radio y televisión española RTVE ha lanzado en América Latina el nuevo canal infantil Clan Internacional. El 80% de los contenidos que el canal emite son de producción propia o en coproducción, en muchos casos con países latinoamericanos⁷¹.

Por último, dentro de los esfuerzos por crear una red de colaboración dentro de la animación latinoamericana, habría que destacar la creación de supraorganizaciones como ALA, la Asociación Latinoamericana de Animación, en plena formación y que aglutina los intereses de ANIMACHI (Chile), Paraguay Animation, ASIFA Colombia, GEMA Animation Colombia, ACDMX (Asociación de Creativos Digitales de México), ABPITV (Brasil), APA - Asociación de Productoras de Animación de Córdoba (Argentina), CAPP (Argentina) y CAMIAT (Argentina) y que se reunió por primera vez en Ventana Sur 2016, Chilemonos y posteriormente en MIFA/Annecy⁷².

Teniendo en cuenta que hay 85 proyectos de largometraje, abundantes series, cortometrajes y otros nuevos formatos en diversas etapas de desarrollo en la región, este dossier se centra a continuación en los cinco mercados con un mayor volumen de producción audiovisual y de animación en Iberoamérica, y dedica un último apartado a las perspectivas del resto de la región.

⁷¹<http://www.rtve.es/rtve/20170704/rtve-lanza-america-su-nuevo-canal-infantil-clan-internacional/1575843.shtml>

⁷²<https://www.miptrends.com/wp-content/uploads/2017/08/White-Paper-MIPCancun-2017.pdf>

MÉXICO, UNA FRONTERA ENTRE DOS MUNDOS

México cuenta con una poderosa identidad cultural y un rico legado cinematográfico con gran capacidad de influencia sobre el resto de los países de habla hispana. Uno de los problemas principales de la industria de animación mexicana es la escasez de fondos públicos para el sector. A pesar de ello, se trata del país mejor posicionado en toda la región para establecer acuerdos y colaboración con las producciones estadounidenses, debido a la cercanía geográfica, los lazos históricos e industriales y la fuerte interrelación con los profesionales mexicanos ya asentados en la industria de Hollywood, como Guillermo Del Toro y Jorge Gutiérrez, lo que facilita su distribución en los mercados internacionales.

La era digital ha visto aparecer numerosos estudios con nuevos modelos de negocio, lo que otorga a su producción de animación inmejorables perspectivas de cara al futuro. La producción se concentra sobre todo en Ciudad de México, y en menor medida, Guadalajara y Puebla. Entre los factores que explican el buen momento de la animación mexicana podrían citarse: el fuerte incremento de la producción audiovisual nacional desde 2012, el aumento del número de coproducciones con España y Estados Unidos y los éxitos de taquilla de las producciones de animación *Don Gato y su pandilla* (2011) de Anima Estudios y *Un gallo con muchos huevos* (2015) de Huevocartoon Producciones, los mayores éxitos de taquilla del cine mexicano de ambos años.

Ánima Estudios es una de las principales productoras de animación de América Latina, gracias a una extensa y exitosa producción de largometrajes y series de animación. La compañía, creada en 2002 en Ciudad de México, cuenta con filiales en Madrid y Gran Canaria (España). Entre sus producciones más conocidas pueden destacarse las series de televisión *El Chavo animado* (2006-2014), *El Chapulín Colorado* (2015-2017) y *Las Leyendas* (2013-2014), primera serie de animación latinoamericana creada para Netflix, así como los largometrajes *La leyenda de las Momias de Guanajuato* (2014) y *Guardianes de Oz* (2015), y el ya mencionado *Don Gato y su pandilla*. La productora también es agregador de contenido *online* y produce animación original para su canal de Youtube Átomo Network, en alianza con Frederator Networks⁷³. Dicho canal también ha potenciado el talento latino a través de sendos concursos en colaboración con eventos de animación, el más reciente con el Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media 3D Wire en España.

Otro estudio de gran éxito es Huevocartoon Producciones. Creado en 2001 en la ciudad de Guadalajara con el particular sello de identidad de sus personajes, el estudio ha producido más de 600 cortometrajes para Internet y tres largometrajes de notable éxito, entre ellos el ya mencionado *Un gallo con muchos huevos*, el primer largometraje de animación 3D mexicano que consigue un estreno masivo en las salas de cine estadounidenses.

Entre los principales proyectos en desarrollo o pendientes de estreno podrían destacarse: *Inzomnía*, primer largometraje de stop motion mexicano dirigido por Luis Téllez; *Thingdom – El reino de las cosas*, primera coproducción entre México y China dirigida por René Castillo y con estreno previsto para 2018; *Ana y Bruno*, de Carlos Carrera y presentada en 2017 en el festival de Annecy; y *Día de muertos*, de Carlos Gutiérrez, inspirada en la conocida tradición mexicana. Por otro lado, la serie *Villanos*, creada por el mexicano Alan Ituriel, es el primer contenido original desarrollado por Cartoon Network para Latinoamérica⁷⁴.

Una de las mayores muestras de vitalidad de la animación mexicana puede encontrarse en el festival Pixelatl, creado en 2012 en la ciudad de Cuernavaca. Desde el inicio, el festival se ha convertido en el principal dinamizador y punto de encuentro de su industria, contando desde 2013 con el evento Ideatoon, uno de los más relevantes concursos de presentación de proyectos de América Latina, cuya convocatoria se abrió en 2017 por primera vez a todo el continente y que ha demostrado ser una fabulosa cantera de talento mexicano, gracias la atención internacional suscitada por algunos de los proyectos surgidos en el festival, como los proyectos de serie *Molly and the Cryptos*, *My Brother the Monster* y *Viking Tales*⁷⁵.

⁷³ <https://animaestudios.com/frederator-networks-y-anima-estudios-se-unen-para-crear-el-network-en-espanol-mas-grande-a-nivel-mundial-en-youtube/>

⁷⁴ <https://www.xataka.com/multimedia/villanos-esta-es-la-nueva-serie-original-de-cartoon-network-creada-por-el-mexicano-alan-ituriel>

⁷⁵ <http://www.cartoonbrew.com/events/next-generation-mexican-tv-animation-creators-can-found-ideatoon-151195.html>

BRASIL, LIDERANDO UNA ERA DE CAMBIOS

Tras décadas con una producción exigua y prácticamente inexistente, la animación brasileña inició un proceso de crecimiento a finales del siglo pasado que la llevó a convertirse en una de las principales industrias del continente, con estudios como Daniel Messias, Briquet Films o Start Desenhos Animados. El prestigio internacional de la animación brasileña de este período le abrió las puertas profesionales de la industria estadounidense a una buena parte de sus mejores talentos como Carlos Saldanha, Ennio Torresan o Fabio Lignini; no está de más recordar que Brasil había conseguido estrenar en 1996 el largometraje *Cassiopeia*, considerado el segundo de la historia realizado con animación 3D⁷⁶.

Con el nuevo siglo, la animación está asentada como uno de los principales sectores de la producción audiovisual brasileña y cuenta con notable apoyo institucional, como el del programa *Todas as Telas*, impulsado por la agencia nacional del cine ANCINE. La fortaleza de su industria también se mide en los numerosos acuerdos de coproducción que mantiene con otros países productores de animación como Canadá.

A diferencia de otros países vecinos, la animación brasileña no se halla concentrada en una única ciudad, aunque los principales centros productivos sean los estados de São Paulo (30%), Minas Gerais (19%) y Rio de Janeiro (14%). Aunque casi la mitad de la producción nacional de animación brasileña siga estando dirigida al sector publicitario, la producción en otros formatos como las series de televisión ha ido en

animación brasileña siga estando dirigida al sector publicitario, la producción en otros formatos como las series de televisión ha ido en aumento constante en las últimas décadas, en parte debido a la existencia de diversos planes gubernamentales para el desarrollo de series de animación nacionales, como el concurso de pilotos Anima TV⁷⁷.

También habría que destacar las necesidades específicas de animación de su extensa red televisiva: entre los numerosos canales infantiles brasileños que demandan contenido de animación propio habría que destacar TV Rá-Tim-Bum, Disney XD, Cartoon Network Brasil o Gloob, entre otros. Uno de los casos de éxito de la animación comercial brasileña es Galinha Pintadinha, una animación infantil para YouTube que cuenta con más de 1 billón de visualizaciones y que es la IP de animación más rentable de este país.

Por otro lado, la producción de largometrajes de animación se encuentra en un momento especialmente interesante en Brasil, ya que actualmente hay cerca de 30 proyectos de largometraje en desarrollo, muchos de ellos coproducciones con Canadá y otros países europeos y latinoamericanos. Entre los más interesantes o que están pendientes de estreno podrían destacarse *Nimuendajú* de Anaya Produções y Cine Zebra, *Bob Cuspe nós não gostamos de gente* de Coala Filmes y *Tito e os passaros*. Muchos de estos títulos aspiran a repetir el éxito de taquilla del largometraje de animación stop motion *Minhocas* (2013), o a

⁷⁶ <http://www.tiki-toki.com/timeline/entry/332817/Animacion-Latinoamericana/>

⁷⁷ <http://www.abca.org.br/novidades/carrapatos-e-catapultas-e-tromba-trem-sao-as-animacoes-vencedoras-do-animatv/>

obtener un reconocimiento crítico similar a los de *O menino e o mundo* (2015), nominado al Oscar a Mejor largometraje de animación o de *Uma história de amor e fúria*, ganador del Cristal a Mejor largometraje 2015 en el festival de Annecy.

Sin duda, uno de los elementos determinantes en conectar el enorme talento artístico de la animación brasileña fue la aparición en 1993 de Anima Mundi⁷⁸. Este festival de animación fue sin duda el más grande e importante de América Latina durante las décadas de 1990 y 2000, y sirve como un excelente escaparate internacional de sus profesionales. Entre los principales creadores contemporáneos de la animación brasileña habría que mencionar a Otto Guerra, Clóvis Vieira, Allan Sieber, Paulo Munhoz, Guilherme Marcondes, Alê Abreu, Daniel Schorr y Andrés Lieban. Por otro lado, ABCA es la principal asociación de animadores del país, para los cuales ofrece asesorías y formación específica, entre otros objetivos⁷⁹.

⁷⁸ <http://www.animamundi.com.br/en/anima-mundi-festival/>

⁷⁹ <http://www.abca.org.br>

COLOMBIA, EJEMPLO Y MODELO PARA LA REGIÓN

La industria de animación colombiana es una de las más interesantes para el cliente internacional interesado en invertir o coproducir en América Latina. En la última década, el país se ha convertido en el paradigma regional del apoyo institucional a la animación, transformando una industria que apenas existía anteriormente hasta convertirla en uno de los referentes principales de la región. El objetivo perseguido por los Ministerios de Cultura, Industria y más recientemente, de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC), ha sido consolidar una base sólida de emprendedores en animación digital, para lo cual se han creado una serie de programas específicos como Transformación Productiva⁸⁰ y Vive Digital⁸¹, y las empresas cuentan con la posibilidad de obtener financiación gubernamental a través de los fondos para el desarrollo audiovisual de ProImágenesColombia⁸², Señal Colombia⁸³ y CreaDigital⁸⁴. Esta última destaca entre los diversos planes estratégicos establecidos específicamente como apoyo de la animación, ya que funciona como una convocatoria dirigida a Mipymes de todo el país y que están dedicadas a la creación de series de animación, videojuegos y contenidos transmedia. El objetivo de CreaDigital es el de cofinanciar, finalizar y mejorar los proyectos digitales orientados a temáticas culturales y educativas.

⁸⁰ <https://www.ptp.com.co/>

⁸¹ <http://www.mintic.gov.co/porta/vivedigital>

⁸² <http://www.proimagenescolombia.com/>

⁸³ <https://www.rtv.gov.co/>

⁸⁴ <http://www.mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/cultura-digital/creadigital/>

Otras estrategias establecidas por el gobierno colombiano para favorecer el desarrollo de una industria de la animación nacional incluyen la existencia de una red nacional de centros de incubación de talento (ViveLab⁸⁵), y el programa de formación AniMadeLab⁸⁶, dirigido al desarrollo de habilidades orientadas a la animación digital. También es importante señalar la creación de importantes mercados audiovisuales, como el Bogotá Audiovisual Market⁸⁷ o la cumbre de contenidos digitales Colombia 4.0⁸⁸, creada por el Ministerio TIC en 2011. El gobierno también subvenciona la participación en las ferias internacionales.

Esto ha permitido un rápido crecimiento de la industria de la animación en el país, que cuenta en la actualidad con más de medio centenar de estudios de animación por todo el país, aunque la mayor parte de ellos se concentren en la capital Bogotá. Desde comienzos de la década de 2010, el crecimiento exponencial de la exportación de sus contenidos digitales ha sido constante, pasando de 18 millones de USD en 2012 a 50 millones de USD en 2016.

Estados Unidos es el principal mercado de la animación colombiana, al que exporta el 82% de su producción, la mayor parte de ella publicidad y las labores de preproducción, aunque la producción de series y largometrajes también se halle en aumento.

⁸⁵ <http://www.vivelabbogota.com/>

⁸⁶ <http://www.mintic.gov.co/portal/604/w3-article-7248.html>

⁸⁷ <http://www.bogotamarket.com/>

⁸⁸ <http://www.col30.co/>

Buen ejemplo de la aceptación actual de la animación colombiana es el hecho de que los únicos largometrajes latinoamericanos seleccionados en Annecy 2015 fueran las producciones *Sabogal* y *Desterrada* o de que en 2016 lo fuera la serie de animación con rotoscopia *Las niñas de la guerra* de Hierro Animación. En 2017 se han contabilizado hasta 15 proyectos de largometraje colombianos en diversas fases de producción, entre los cuales podrían destacarse *Virus tropical* de Santiago Caicedo y *El libro de Lila*, una coproducción entre Fosfenos Media y el estudio uruguayo Palermo Estudio.

CHILE, EL ALUMNO AVANTAJADO DEL CONTINENTE

Hasta fecha muy reciente, Chile contaba con una escasa producción de animación, cuya historia quedó dramáticamente interrumpida durante el período de la Dictadura con el exilio de una buena parte de sus principales artistas, como Vivienne Barry o Fernando Krahn. La situación resulta muy diferente en la actualidad, ya que con el cambio de siglo la animación chilena ha alcanzado un prestigio internacional sin comparación en el resto del continente, gracias en parte al Oscar a Mejor cortometraje de animación que en 2015 obtuvo *Historia de un oso*. El cortometraje de Gabriel Osorio, está siendo adaptado al largometraje en la productora Punkrobot Estudio, una de las principales del país.

El revulsivo que supuso el Oscar sirvió para llamar la atención de esta industria, de tal forma que la animación está considerada un sector estratégico fundamental dentro del audiovisual chileno, que cuenta con un apoyo firme y decidido del Consejo Nacional de la Cultura y las Artes chileno.

Gracias a la interesante combinación de una profesionales altamente especializados y bajos costes y la gran penetración de Internet y tecnologías entre su población, la coproducción con los estudios de animación chilenos está considerada una de las más competitivas y atrayentes de la región.

Con la práctica totalidad de su producción concentrada en la ciudad de Santiago de Chile, la animación chilena tiene actualmente siete proyectos de largometraje en producción y desarrollo. Entre los que más atención han despertado, podrían destacarse el largometraje de animación 2D *Nahuel y el libro mágico* dirigido por Germán Acuña y coproducido por Carburadores, Punkrobot Estudio y el estudio peruano/brasileño Red Animation Studios; el largometraje de animación 3D *Los Mango Brothers* de las productoras Zumbástico y Diluvio, el cual cuenta con apoyo del Consejo de la Cultura chileno y que tiene su estreno previsto para 2018; y la anteriormente mencionada adaptación de *Historia de un oso*. Otros proyectos en preparación son *Homeless*, de Lunes CineTV en coproducción con el estudio argentino Fábula Producciones; *El ojo del gato*, del estudio Atiempo; *Metamorfo* de Diego Ayala y Freddy Guerra; y *La casa lobo*, de Cristóbal León y Joaquín Cociña, y que podría ser el primer largometraje *stop motion* del país. Por otro lado, entre los proyectos de series de animación más interesantes habría que destacar *La leyenda de Zeta y Ozz*, de Leo Beltrán, que obtuvo el Premio Disney en los Pitch MIFA del festival de Annecy 2015, un galardón que había recibido en 2013 el proyecto chileno *Enjaulados* de Álvaro Ceppi. Otra creadora chilena que ha acaparado cierta atención

internacional en 2017 es Fernanda Frick, con su cortometraje de animación 3D *Here's the Plan*⁸⁹.

Entre los principales eventos de animación del país es necesario destacar el festival Chilemonos⁹⁰. Creado en 2011, el festival se ha convertido rápidamente en uno de los más importantes en la región del cono sur, y tiene el atractivo añadido de contar con el mercado paralelo MAI!⁹¹, clave a la hora de dinamizar la producción de la región.

ARGENTINA: EN EL PROCESO DE CAMBIO

Argentina es un país muy relevante para la historia de la animación del continente, con una elevada producción a lo largo de su historia que se manifiesta en pioneros como Quirino Cristiani, autor de los primeros largometrajes de animación de la historia, y de otros insignes creadores de animación como Buroné Bruché, García Ferré o Catu. Gracias a esta tradición dibujante y artesana, la animación argentina contemporánea destaca en animación 2D y *stop motion*, como demuestra la obra de creadores como Juan Pablo Zaramella, Santiago Bou y Patricio Plaza. En la década de 2010 Argentina comenzó a producir sus primeros largometrajes de animación 3D, con ejemplos tan notables como *Metegol (Fútbol en España)*, el largometraje de mayor éxito de toda Latinoamérica.

⁸⁹ <http://www.cartoonbrew.com/shorts/watch-trailer-premiere-heres-plan-sweet-film-relationships-147728.html>

⁹⁰ <http://chilemonos.com>

⁹¹ <http://mai.chilemonos.com/>

Con una producción concentrada principalmente en Buenos Aires y Córdoba, la animación argentina se enfrenta a numerosas carencias, que van desde la ausencia de una legislación específica o la falta de incentivos económicos estatales. Con la intención de paliar la escasa especialización de sus profesionales, el Ministerio de Trabajo y el Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales argentino (INCAA) puso en marcha recientemente un programa de becas gratuitas, entre otras convocatorias⁹².

A pesar de ello, la coproducción con empresas argentinas puede ser muy interesante por ser el país con los costes más bajos de los cinco principales productores de animación de América Latina. Al mismo tiempo, se trata de un mercado muy maduro, con una gran penetración de Internet y un alto uso de las tecnologías entre su población. INCAA ha publicado un catálogo digital con información de las principales compañías argentinas de animación del país⁹³.

Otro elemento interesante son la diversidad de eventos de animación existentes, como el festival Ánima de Córdoba⁹⁴, el festival Anima Latina⁹⁵ de carácter panamericano, o el mercado cinematográfico Ventana Sur, creado con financiación de la Unión Europea, INCAA y el festival de Cannes, y que cuenta con una sección específica de animación desde 2017 de la que se tratará de forma más extensa al final de este dossier.

⁹² <http://www.incaa.gob.ar/concursos-y-convocatorias>

⁹³ <http://www.catalogodecineargentino.com/animation/>

⁹⁴ <http://www.animafestival.com.ar/2017/>

⁹⁵ <https://www.animalatina.com.ar/>

Con casi una quincena de proyectos de largometraje en desarrollo, entre los que más han llamado la atención se encuentran *Dalia y el libro rojo*, una coproducción con estudios peruanos, así como los proyectos *Kiribati*, *Gilgamesh* y *Quixote's* y *Anida y el circo flotante*, pendiente de estreno.

LAS OTRAS VOCES DE LA ANIMACIÓN LATINOAMERICANA

De la producción animada del resto de los países latinoamericanos, el caso de Perú es el más anómalo y singular. Este país andino cuenta con un número muy reducido de productoras de animación, que sin embargo han sido capaces de convertir al país en uno de los que mayor número de largometrajes de animación han estrenado. La animación peruana cuenta con buena aceptación en otros países de la región andina, como Bolivia y Colombia, como demuestra el éxito de *Rodencia* y *el Diente de la Princesa*, el largometraje de animación de mayor recaudación del país.

Uno de los nombres esenciales para entender la animación peruana es Eduardo Schuldt, director de los primeros largometrajes de animación 3D del país. Schuldt es codirector junto al prestigioso animador Alex Orrelle de *Condorito*, el largometraje de animación peruano más caro hasta la fecha. *Condorito*, que ha sido producido por Aronnax Studios y Pajarraco Films, se estrenará en octubre de 2017 en once países latinoamericanos. Otros dos proyectos de largometraje que han generado una gran expectación son *Nuna: La Agonía del Wamani* de Origami Studios, seleccionado en MIFA 2017 y *Mochica* de Caracoles Estudios. Desde el punto de vista institucional, Perú solo cuenta con un

plan de desarrollo de largometrajes animados, que a través de la Dirección del Audiovisual (DAFO) otorga financiación a dos proyectos anuales.

Otro país con una pequeña pero muy pujante comunidad de profesionales la animación es Ecuador, que ha visto reconocido recientemente algunos de sus trabajos en certámenes internacionales, como el cortometraje *Mr Blue Footed Booby* de Gino Baldeón, galardonado en Annecy 2016. Baldeón es uno de los creadores detrás del proyecto de serie de televisión *RamPamDam*, seleccionado en Ideatoon 2017 para ser desarrollado por Cartoon Network. El Gremio de Animadores Audiovisuales de Ecuador⁹⁶ es la principal asociación del país y tiene registrados un centenar de animadores con un enorme potencial artístico. Entre las productoras del país destacan las productoras Matte y AliciaStudio, que se encuentra desarrollando la serie de animación *Chakay, el maestro de ambos mundos* en coproducción con Chile y Perú. El país albergará además en 2018 una importante edición de Andean Call–Animation du Monde organizado por CITIA, Mifa – Annecy en coordinación con la Cooperación Regional Francesa para América del Sur, la Embajada de Francia en Ecuador, la Alianza Francesa de Quito, el Instituto de Cine y Creación Audiovisual (ICCA), el Bolivia Lab, y el Gremio de Animadores del Ecuador (GAE)⁹⁷. El evento, que servirá para impulsar la animación de la región andina, ofrecerá un taller de presentación y *pitch* para proyectos seleccionados de Venezuela, Colombia, Perú, Bolivia y la propia Ecuador.

⁹⁶ <http://www.cncine.gob.ec/individual.php?c=2058>

⁹⁷ <http://andeancall2018.com/>

Venezuela ha finalizado recientemente *Pequeños héroes*, primer largometraje de animación 3D estereoscópico y producido por Orinoco Films. El evento de animación más relevante del país ha sido la celebración de Animandino, cuya edición más reciente en 2016 fue organizada por la Embajada Francesa⁹⁸.

En Centroamérica, Costa Rica es el país que está experimentando en los últimos años una mayor efervescencia de producción audiovisual, la cual puede acabar beneficiando a su producción de animación. En los diversos encuentros sectoriales se ha tratado el modelo colombiano de apoyo gubernamental a la animación como el más conveniente para el país, lo que augura buenos pronósticos para la animación costarricense en los próximos años⁹⁹.

Por otro lado, Bolivia cuenta con el apoyo expreso del programa Andimation y en los últimos años han surgido interesantes autores de cortometraje. Por su parte, Uruguay cuenta con muy pocas productoras de animación, con la particularidad de tener muy buena aceptación en otros países de Iberoamérica, en especial Argentina. De esta forma, las pocas producciones de animación uruguayas de los últimos años como *Selkirk* de Walter Tournier en 2012 y *Anina* de Alfredo Soderguait en 2013, fueron también los mayores éxitos de la taquilla nacional de esos años.

⁹⁸ <http://www.cinefrances.net/festivaldes.asp?id=185&tipo=multimedia>

⁹⁹ http://www.nacion.com/opinion/editorial/potencial-animacion-digital_0_1409059088.html

En la región caribeña, Cuba es el único que cuenta con una trayectoria relevante en animación, siete largometrajes en 56 años de historia. Tras el estreno de *Meñique* en 2014, el país ha hecho notables esfuerzos por establecerse como proveedor de servicios de desarrollo de animación.

LAS REDES DE LA COPRODUCCIÓN IBEROAMERICANA

El último apartado de este dossier se centra en los eventos, mercados y talleres que tienen como foco el establecimiento de redes entre los diversos países iberoamericanos. Entre las diversas iniciativas que han ido apareciendo en los últimos años es necesario destacar el programa Andimation¹⁰⁰ celebrado en Dinamarca, un proyecto concebido entre The Animation Workshop y la UNESCO como acelerador de proyectos en los países andinos. También colaboración con The Animation Workshop se celebrará en Cusco en octubre de 2017 la segunda edición del TIFA ANDINA¹⁰¹, que tiene un formato de taller internacional de proyectos. Otro de estos tipos de eventos se celebrará en enero de 2018 en Quito - Ecuador bajo el título de “Animation du Monde. Llamado Andino” y será un taller de pitch y presentación de proyectos en etapa de desarrollo para series y largometrajes, organizado en colaboración con MIFA¹⁰². Aunque no es estrictamente latinoamericano, Bridging the Gap¹⁰³ (Tenerife) con 3 ediciones a su espaldas, es un taller para desarrollo de proyectos de animación que cuenta con más del 80% de participación latinoamericana dentro de sus proyectos seleccionados.

¹⁰⁰ <http://andimation.dk/>

¹⁰¹ <http://tifandina.com.ve/invitados/>

¹⁰² <http://andeancall2018.com/>

¹⁰³ <http://bthegap.com/es/inicio/>

Por su parte, el mercado argentino Ventana Sur, uno de los principales de la región, abrió nuevamente en 2017 la convocatoria de Animation!¹⁰⁴ para proyectos de series y largometrajes de animación de productoras latinoamericanas y coproducciones que cuenten con un socio mayoritario en el continente. Los finalistas de la convocatoria formarán parte de un taller de capacitación de proyectos y a una serie de pitching posterior, donde se elegirán los proyectos que participarán en MIFA 2018.

Un caso especialmente relevante dentro de los eventos de carácter panamericano ha sido la creación de los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana¹⁰⁵, que se celebrarán por primera vez entre el 6 y el 8 de abril de 2018 en la isla de Tenerife. El evento, que toma su nombre del pionero realizador ítalo-argentino Quirino Cristiani, autor del primer largometraje de la historia de la animación, es una propuesta conjunta de los eventos Pixelatl¹⁰⁶ (México), 3D Wire¹⁰⁷ (España) y el patrocinio de Turismo de Tenerife¹⁰⁸. El evento busca reconocer las obras de animación realizadas en Latinoamérica y la península ibérica (España, Portugal y Andorra) en cualquiera de sus formatos¹⁰⁹. Uno de los aspectos más interesantes de este evento ha sido la celebración en paralelo del foro de coproducción iberoamericano, que tuvo lugar el 6

¹⁰⁴ <http://www.animation.com.ar>

¹⁰⁵ <https://premiosquirino.org>

¹⁰⁶ <http://pixelatl.com>

¹⁰⁷ <http://mercado3dwire.es>

¹⁰⁸ <http://www.webtenerife.com/tenerifefilm/>

¹⁰⁹ <http://www.europapress.es/islas-canarias/noticia-tenerife-acogera-primera-edicion-premios-quirino-animacion-iberoamericana-20170615143325.html>

de Abril de 2018, y al que acudieron todo tipo de agentes productivos de la animación de ambos lados del Atlántico.

Aunque no están dirigidos específicamente al sector, los Premios Platino del Cine Latinoamericano también han otorgado premios a la animación latinoamericana desde su creación en 2014 por parte de EGEDA y FIPCA¹¹⁰.

AÑO	MEJOR LARGOMETRAJE DE ANIMACIÓN	SEDE DE LA GALA
2014	<i>Futbolín/Metegol*</i> (Argentina/España) (junto a Mejor música)	Ciudad de Panamá (Panamá)
2015	<i>O menino e o mundo</i> (Brasil)	Marbella (España)
2016	<i>Atrapa la bandera</i> (España)	Punta del Este (Uruguay)
2017	<i>Psiconautas, los niños olvidados</i>	Madrid (España)

Texto elaborado por el Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media 3D Wire en colaboración con los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana

Autor : Samuel Viñolo Locuviche

¹¹⁰ <http://www.premiosplatino.com/>

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, queremos agradecer a todas las empresas que contestaron a las encuestas cuantitativas y cualitativas:

- 12 Pingüinos
- Abano Producciones
- Abrakam Estudio
- Anima Kitchent Media
- Animal Studios
- Animum
- Appnimation Island
- Associacio Art NonStop
- BAU Centro Universitario de Diseño de Barcelona
- Big Bang Box
- BRB Internacional
- Capitán Araña
- Cosmicosaurio
- Dibujator
- Dragoia Media
- Endemol Shine Iberia
- El Ranchito
- El Recreo Studio
- Extra Producciones
- Famazing Entertainment / Milky Moustache Production
- Ficción Producciones
- Finding4you
- Gallego Bros
- Goldbee
- I-real Animation Studios
- Ifeelms
- Ilion Studios
- Imagic Telecom
- Imira Entertainment
- KD Productions Toons & Games
- Ladybug Films
- La Tribu
- Lightbox Academy
- Lightbox Animation Studios
- Magoproduction
- Motion Pictures
- Peekaboo Animation
- Piaggiodematei
- Planeta Junior
- MTC - Media Training & Consulting
- Salero Animation Studio
- Screen 21
- The Spa Studios
- Somuga
- Summus render
- TEIDEES Audiovisuales
- Tomavisión

- VerJim Animation Studio
- Wise Blue Studios
- Wuji House

También queremos agradecer a los Premios Quirino junto con Samuel Viñolo Locuviche, y a Francisco Menéndez Nadal, su participación a la redacción del informe.

Por otro lado, agradecemos a todas las empresas e instituciones que han aportado información esencial para la realización del informe: Televisión Española, Televisión de Catalunya, ICAA, ICEX, EGEDA, PROAFED, ProAnimats y los festivales y eventos: 3D Wire, Animayo, Animac, Mundos Digitales, Bridging the Gap.

Un agradecimiento especial al equipo de 3D Wire por la información proporcionada sobre producciones españolas.

SOBRE DIBOOS



DIBOOS, la Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación y Efectos Visuales, formada por las principales asociaciones del sector: **AEPA** (Asociación Española de Productores de Animación) y **PROANIMATS** (Associació Catalana de Productors d'Animació).

El objetivo de DIBOOS es sumar esfuerzos en favor de la industria española de producción de dibujos animados y efectos visuales.

DIBOOS, representa más del 80% de la producción de animación y efectos visuales españoles.

La creación de DIBOOS responde a la necesidad de impulsar la animación española para que ocupe el lugar que le corresponde dentro del sector audiovisual, tanto por su tradición, como por su producción y presencia internacional.

El sector de la animación en España ha defendido siempre la animación en su doble vertiente: como generador de cultura y como industria. Por su primer aspecto, la animación es productora de un imaginario propio que es preciso conservar, además de difusora de los valores adecuados para los niños. En cuanto a su segunda vertiente, el sector reivindica su carácter de industria generadora de empleo estable, exportadora (el 70% de la facturación de estas empresas proviene del exterior) y en fase de crecimiento (basada en su tenaz utilización del I+D+I).

Por estos motivos, las asociaciones del sector de animación, han creído conveniente y positivo:

- Federarse para representar la producción de animación.
- Promocionar y desarrollar la producción de animación española tanto nacional como internacionalmente.
- Promover la inclusión de las directivas europeas de televisión sin fronteras en la nueva Ley del Cine y del Audiovisual.
- Defender la aplicación de las cuotas de producción independiente europea en las televisiones de la Unión y especialmente en los canales que operan en España.

AEPA



La Asociación Española de Productores de Animación fue fundada en Valencia en 1997 con la firme voluntad de defender los intereses de las empresas del sector de la producción de animación. AEPA se traslada a Madrid en 1998 y desde entonces ha crecido agrupando a empresas especializadas en las más diversas técnicas de animación (animación tradicional, plastilina, 3D, flash, stopmotion, puppets y multimedia).

PROANIMATS



ProAnimats es la asociación profesional de productores de animación. Creada en 2007, forma parte de DIBOOS (Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación) y de PROA (Federación de Productores Audiovisuales).

Representando a una gran parte del sector de la animación, su objetivo es garantizar las mejores condiciones de trabajo para sus miembros, defendiendo sus intereses ante administraciones, instituciones y canales de difusión a nivel nacional e internacional.

Asesorando y fomentando el diálogo y la cohesión entre sus socios, ProAnimats ha conseguido una posición representativa y valorada por los diferentes agentes del sector.

La Junta de Proanimats está formada por:

- Tony Albert ([Motion Pictures Distribution](#)), presidente
- Marta Alonso ([Teidees Audiovisuals](#)), vicepresidenta
- Ivan Agenjo ([Peekaboo Animation](#)), secretario
- Jordi B. Oliva ([Imagic TV](#)), tesorero
- Glòria Bernabeu ([KD Productions Toon & Games](#)), vocal

BIBLIOGRAFÍA

- Barlovento: *Análisis televisivo 2016 y 2017*
- Bendazzi, Giannalberto: *Animation: A World History*. CRC Press, 3 vols., 2016.
- Comisión Europea: *Animation Plan for Europe*. Septiembre 2017.
- Dibooos: *Libro Blanco del sector de la animación en España 2012*.
- EGEDA: *Panorama Audiovisual Iberoamericano 2014, 2015, 2016, 2017*
- Eurodata TV Worldwide – Kids TV Report 2017
- FAPAE: *Memoria FAPAE 2015*.
- INE: *Encuesta anual de servicios - Año 2014*.
- International Licensing Industry Merchandisers' Association (LIMA): *Annual Global Licensing Industry Survey*.
- LatAmCinema: *Animación en Latinoamérica: la fábrica silenciosa*. Edición digital, nº 22, diciembre 2016.
- Mercado Internacional de Animación, Videojuegos y New Media 3D Wire Publicaciones 2015-2017
- MIP Cancun: *Co-producing with Latin America. Resources, Facilities and Support offered by the Top 6 Latin American Markets to audiovisual co-production*. Cancún, México. 2017.
- Observatorio Europeo del Audiovisual: *Audiovisual services in Europe: Focus on services targeting other countries*. 2017.
- Observatorio Europeo del Audiovisual: *Mapping the Animation Industry in Europe*. 2015.
- Observatorio Europeo del Audiovisual: *Media Ownership: Children's TV channels in Europe - Who are the key players?* 2017.
- Universidade do Estado de Minas Gerais: *Eu sou animação no Brasil*. 2014.

Actividad subvencionada por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte



Con el apoyo de



Con la colaboración de

