

Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana: Fase II, dimensión y cifras del sector

EDICIÓN 2022



2022 • Premios Quirino

Editor

Jose Luis Farias

Coordinación

Beatriz Bartolomé

Redacción

Marta García

Apoyo

Carmen Chávez

Raquel Izquierdo

Diseño y Arte

Ana Córdoba

Lola Algarrada

Traducción

Danilo Iglesias

Anexos

Henar León

Gerardo Michelin

Francisco Asensi

Marta García

Todas las imágenes son propiedad de las respectivas productoras.

Libro Blanco Quirino
de la Animación
Iberoamericana:
Fase II, dimensión y cifras del sector

EDICIÓN 2022

Introducción. Por Bea Bartolomé. Premios Quirino	5
---	---

**Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana:
Fase II, dimensión y cifras del sector.** Por Marta García

1. Introducción y aspectos metodológicos	6
2. Resumen ejecutivo	7
3. Análisis DAFO del sector	12
4. Dimensión del sector	14
5. Bibliografía general	31

ANEXOS

Anexo 0

Universo de estudio. Obras postuladas a los Premios Quirino	36
---	----

Anexo I

Introducción de la tecnología en la animación en los diferentes países de Iberoamérica. Por Henar León	39
---	----

Anexo II

La transformación de la cadena de valor de la animación. Por Francisco Asensi	46
--	----

Anexo III

Animación sin tendencias. Transformaciones a ritmo de vértigo. Por Gerardo Michelin	53
--	----

Anexo IV

Pilares para cumplir sueños: ayudas públicas para el desarrollo, producción y finalización de proyectos de animación. Por Marta García	58
--	----

Agradecimientos	73
------------------------	----

Breve biografía de autoras/es	74
--------------------------------------	----

Si la primera fase, cuando mapeamos todo el sector de la animación iberoamericana, asociaciones, casas productoras, centros de formación y eventos, fue ardua, ¡la segunda no ha sido menos! Nos encontramos con un verdadero reto, analizar y dimensionar el sector de la industria de la animación iberoamericana sin un registro de datos en la mayoría de los países. ¿Cuánto factura el sector de la animación? ¿Cuántos empleos se generan?

Ante la ausencia de datos en las instituciones y con el deseo de poder contar con casos y datos reales centramos la investigación en las obras de largometraje y de series presentadas en las cuatro primeras ediciones de los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana, 2018-2021. Este universo recogía obras acabadas, estrenadas, y que por tanto podían facilitar no estimaciones sino cifras reales y actuales.

Con la primera fase del libro blanco vimos que juntos podíamos ir más lejos, creando un verdadero mercado, creando redes, creando obras audiovisuales nuestras, sin tener que mirar a otro lado. Con esta segunda fase constatamos que NOS NECESITAMOS, necesitamos coproducir para financiar y distribuir nuestras obras. Además de tener que resolver juntos la falta de profesionales cualificados.

Además de adentrarnos en este análisis de cifras y datos hemos querido profundizar en cuatro ejes que pueden encontrar en los anexos: las ayudas públicas para el desarrollo y producción de proyectos de animación en Iberoamérica; la evolución de la industria de la animación en los últimos tiempos; la incorporación de la tecnología en el sector de la animación iberoamericana; y la transformación de la cadena de valor de la animación.

Por último, destacar una vez más la labor fundamental que las asociaciones y agrupaciones de creadores y productoras de animación realizan en cada región: Animar Cluster, Asociación de Productoras de Animación Córdoba (APA), Red de Animación Rosarina (RAR), Animadorxs Organizadxs Buenos Aires, Red de Mujeres de la Animación Argentina (RAMA), Red de Animadores Bolivianos, Associação Brasileira de Cinema de Animação (ABCA), BRAVI, Animachi Chile, GEMA Colombia - Grupo Empresas Animación, Animation Costa Rica, Gremio de Animadores de Ecuador, DIBOOS, Asociación Jaliscience de Industrias Creativas (AJIC), Asociación de Creadores Digitales MX, Gremio de Animación Mexicana (GRAM), Mujeres en el Mundo de la Animación (MUMA), Paraguay Animation, Peru Animation, Red de Animación Descentralizada del Perú (RAD), Asociación Cinematográfica Ajayu, Casa de Animação y Associação Portuguesa dos Produtores de Animação (APPA), entre otras.

Bea Bartolomé

Introducción y aspectos metodológicos

Por Marta García

La segunda edición del Libro Blanco de la Animación Iberoamericana editado por los Premios Quirino con el apoyo de DIBOOS, se propone realizar un diagnóstico del sector de la animación en Iberoamérica¹.

La primera edición, publicada en 2019, propuso un relevamiento de contactos del sector en toda la región y realizó algunos anexos centrados en la formación, la brecha de género en el sector, aspectos legales de las coproducciones, la animación en Jamaica y Trinidad Tobago, análisis de casos de estudio y el caso de éxito de Isla Cartoon. Esta segunda edición acerca un panorama actual de la dimensión del sector, sus características y desafíos, e incluye anexos que se centran en la tecnología en el sector, la cadena de valor, principales tendencias en los contenidos, programas de ayudas públicas e inclusión en la animación de la región.

Cabe destacar que ninguno de los países analizados cuenta con información sistematizada y actualizada del sector de animación. En España, la asociación Diboos edita un libro blanco de la animación española de forma periódica, con la última edición del 2018. En Brasil, el Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual de la Agência Nacional do Cinema (ANCINE), ofrece datos desglosados por géneros e identifica entre ellos la animación; lo cual permite identificar la dimensión real del sector y su cuota de mercado. En ambos países, y también en Argentina, Chile, Colombia, México y Portugal, las autoridades publican anuarios estadísticos que arrojan informaciones esporádicas sobre la producción, distribución y exhibición de animación en cada país. La periodicidad y contenido de estas publicaciones se han visto afectadas por las consecuencias de la pandemia y los vaivenes políticos.

Esta edición del Libro Blanco está basada en una metodología de trabajo que combina investigación de fuentes primarias y secundarias. Ante la ausencia general de datos, el universo principal de estudio para la investigación sectorial fueron las 180 obras de largometraje y de series presentadas en las cuatro ediciones de los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana, de donde surge la información troncal de esta investigación. Con el objetivo de lograr un panorama basado en datos objetivos, se decidió acotar el universo de estudio a las obras ya finalizadas. De esta forma es posible también generar estudios comparativos a futuro que den una idea de la proyección del sector en la región.

Para ello, el equipo de los Premios Quirino compiló los datos sistematizados de las producciones postuladas en las ediciones 2018, 2019, 2020 y 2021. En paralelo, se diseñó una encuesta para el relevamiento de datos que fue enviada a las productoras de cada obra postulada en el mes de noviembre del 2021. Esta encuesta fue respondida por el 39,4% de las obras postuladas, con lo que el universo de representación está basado en 26 largometrajes y 45 series realizados en los últimos cinco años en toda la región. Vale la pena destacar que las encuestas fueron diseñadas para ser respondidas poniendo el foco en cada producción y no en la casa productora o estudio.

Para complementar la investigación, se diseñó y envió otra encuesta destinada a las asociaciones profesionales de cada país. Este formulario fue completado por una decena de las organizaciones sectoriales de la región.

En simultáneo se trabajó en investigación y cruce de informes y datos estadísticos del sector entre los años 2016 y 2020. También se realizaron consultas específicas a profesionales del sector, asociaciones y autoridades cinematográficas. Se analizaron publicaciones sectoriales, información periodística, informes, actas de reuniones y reportes del sector, legislaciones, planes y bases de fomento aprobados por las autoridades cinematográficas estatales, regionales y municipales.

El resultado es un mapeo del estado de salud de la producción de cine y televisión de animación en la región que abarca los últimos cinco años, desde 2016 a 2020.

1 Se entiende por Iberoamérica la región comprendida por los siguientes países: Argentina, Andorra, Bolivia, Brasil, Chile, Colombia, Costa Rica, Cuba, Ecuador, El Salvador, España, Guatemala, Honduras, México, Nicaragua, Panamá, Paraguay, Perú, Portugal, República Dominicana, Uruguay y Venezuela.

Datos generales de la industria

- El análisis del sector de la animación en Iberoamérica presenta un gran desafío: no existen datos sistematizados suficientes que permitan definir el tamaño de la industria en la región. En algunos países es posible identificar algunos datos en los anuarios estadísticos, pero dicha información no está recogida de forma exhaustiva ni con parámetros comunes.
- Brasil, España y Argentina son los principales productores de animación de la región. Les siguen México, Chile y Colombia.
- En Iberoamérica se producen más contenidos de animación en formato serie que de largometraje.
- Es una industria joven: en torno al 50% de las empresas que produjeron series y largometrajes en los últimos cinco años se creó después del 2010; mientras que el 14% fue creado en los últimos cinco años.
- Se trata de un sector atomizado, compuesto en su mayoría por pequeñas y medianas empresas.
- La mitad de las empresas de la región se dedican fundamentalmente a la producción propia de contenidos, ya sea de serie, largometraje o cortometraje.
- La gran mayoría de las empresas está enfocada en la producción propia. Son pocas las compañías que desarrollan un porcentaje de producción por encargo mayor al 20%.
- En 13 países de la región el sector de la animación está organizado en, al menos, una entidad colectiva. En total son una treintena de organizaciones las que aglutinan al sector. Coexisten organizaciones de empresas, que convocan en cada país a unas veinte empresas; y agrupaciones de profesionales, que nuclean a centenares de artistas.
- En la actualidad se están realizando al menos medio centenar de proyectos de largometrajes y un centenar de series en etapas de desarrollo, producción y finalización.
- En torno a una veintena de festivales especializados impulsan la animación en la región

Indicadores de las producciones

- Alta tendencia a la coproducción: el 67% de las empresas ha realizado coproducciones. Hay una mayor tendencia a la coproducción en los formatos de serie que en los largometrajes.
- Las alianzas de coproducción se establecen principalmente entre países de Iberoamérica. Colombia y Argentina son los principales socios coproductores.
- Fuera de la región, Francia y Reino Unido son los principales países de coproducción, con tres obras cada uno. Otros territorios mencionados son Estados Unidos, Canadá e India.
- La técnica más utilizada en la región es el 2D. Le sigue el 3D y el stop-motion.
- El 55% de los proyectos tuvo una facturación menor a 250.000 dólares. La facturación proviene de forma mayoritaria del propio país de cada compañía.
- La principal fuente de financiación para la producción de obras propias son los fondos públicos, gestionados en su mayoría por instituciones que fomentan la cultura y el audiovisual.
- En general, el sector no tiene en cuenta para sus planes financieros los fondos para la innovación.
- La inversión privada no se identifica como una vía viable para la financiación de proyectos.
- Los principales desafíos que encuentran las casas productoras para realizar los proyectos son la financiación, la comercialización, la distribución y el armado de equipo. Existen diferencias destacables entre largometrajes y series.

- La mayoría de las producciones utilizó software específico para su gestión. Herramientas genéricas como Google Drive o Trello son las más utilizadas, y de forma esporádica se usaron sistemas especializados.
- Para el software de gestión, Adobe, Toon Boom y Moho son los principales proveedores utilizados por las producciones.
- El cortometraje es un inmejorable formato para la experimentación, tanto como obra finalizada como para proyectos futuros de largometraje o serie. El impulso de este formato fortalece el futuro de la animación regional.

Empleo y equipos de trabajo

- Entre 2016 y 2020, la animación iberoamericana empleó de forma directa a 4.285 personas para la realización de producciones propias.
- La producción de series y largometrajes en la región se realiza con equipos de trabajo medianos, integrados por menos de 100 personas. Son pocas las experiencias de equipos más grandes.
- En promedio, los largometrajes emplean a casi el doble de personas que las series: de media, los largometrajes producidos en este quinquenio emplearon a 90 personas, frente a las 50 que trabajaron en series.
- En los equipos de trabajo hay un equilibrio entre personas contratadas y *freelancers*. En los equipos grandes hay mayor presencia de personas contratadas, mientras que en los equipos medianos hay una presencia preponderante de *freelancers*. Los equipos de menores a 50 personas incluyen tanto contratadas como *freelancers*.
- Los contratos indefinidos representan un 34% del total.
- Los salarios en los largometrajes son más altos que en la producción de series.
- En promedio, una persona que realiza el rol de cabeza de equipo cobra 1.850 dólares. El valor salarial promedio para un cargo de ayudante es de 1.400 dólares y para una asistencia de 1.000 dólares. Son significativas las diferencias de salarios entre los diferentes países.
- La brecha de géneros está muy presente en el sector. En promedio, la participación de mujeres en los equipos no es mayor al 36%. Sólo el 22% de los proyectos se realizó con jefaturas de equipo paritarias. La presencia de personas con identidades no binarias es todavía mínima.
- Los equipos están integrados, en su mayoría, por población universitaria procedente del país de producción. Hay escasa movilidad de profesionales en el sector, con una mayor tendencia en las producciones de series.
- La mayoría de las empresas (el 62%) tuvo dificultades para encontrar perfiles. El trabajo de animación y *rigger* son los roles más demandados (25% cada uno), seguido por composición (12,7%) y modelado (9,1%).
- Alta empleabilidad juvenil. El 100% de los equipos de los proyectos estuvo integrado, en su mayoría, por personas menores de 50 años. Las series parecen ser el formato más accesible para los primeros trabajos en la animación: el 50% de sus equipos está integrado por menores de 30 años.
- Prácticamente la mitad de los proyectos fue realizado con equipos en remoto, ya sea en su totalidad o de forma parcial.

Internacionalización de los proyectos

- Los mercados son los eventos de internacionalización de proyectos más relevantes para la producción de animación. La participación en espacios de desarrollo o finalización es poco frecuente.
- En torno a la mitad de los proyectos participó en mercados internacionales, con mayor tendencia por parte de las series. Los largometrajes presentan una baja afluencia a los mercados.
- Los eventos que el sector identifica como más relevantes para sus proyectos son: MIFA Annecy, MAI! Chilemonos, Kidscreen, Pixelatl, el Mercado de Coproducción de Señal Colombia, Animation! Ventana Sur, Premios Quirino, MIPCOM, Bogotá Audiovisual Market (BAM), Rio Content Market y Cartoon Forum.
- La participación en actividades o eventos de desarrollo y finalización es escasa.

Largometrajes

- Brasil, España y México son los principales productores de largometraje. Le siguen Argentina, Colombia, Chile, Venezuela y Perú.
- Entre 2016 y 2020 se estrenaron 63 largometrajes iberoamericanos de animación en un global que supera los 4.500 lanzamientos de películas.
- El presupuesto medio de producción es de 1,2 millones de dólares.
- Son pocos los largometrajes que recibieron el apoyo del Programa Ibermedia para su producción.
- El 73,1% de los largometrajes se realizó con equipos más pequeños de 100 personas. Lo más común son equipos de entre 50 y 100 personas (38,5%), con un 27% de producciones realizadas por más de un centenar de profesionales.
- 2.300 dólares cobra en promedio una persona que realiza un rol de cabeza de equipo en un largometraje. En el caso de ayudantes el monto ronda los 1.600 dólares y en asistencia los 1.200.
- Las producciones de largometraje vendieron más de 8 millones de entradas, menos de la mitad (3,8) en cada país de origen y participaron en una treintena de festivales.
- Para la distribución internacional de los largometrajes, el 68% trabajó con una distribuidora internacional, mientras que el 19% lo realizó de forma autogestionada.
- En la región, la distribución internacional se trabaja de forma mayoritaria con empresas francesas.
- Europa es el principal territorio en el que se distribuyeron las producciones de la región, con un 39%. Le siguen América Latina, Asia y, en menor medida, Norteamérica.
- En el terreno de las ventas internacionales, el 65% trabajó con agencia de ventas. En líneas generales no se trabajó con mínimos garantizados, y en los casos que sí, no se puede hablar de promedios en tanto la cifra oscila muchísimo en función de la película.
- Europa se postula como el principal mercado (39%), seguido de América Latina (31%), Norteamérica (19%) y Asia (11,5%).
- El 95% de los largometrajes está disponible en alguna plataforma OTT, principalmente en servicios *mainstream*. Amazon Prime Video es el más frecuente, seguido de Disney +. Es destacable la ausencia de las producciones en los servicios OTT de los canales de televisión regionales.
- El principal desafío identificado para la producción del proyecto fue el armado de equipo. La distribución y la comercialización le siguen como principales escollos.

Series y contenidos VOD

- Brasil, Argentina y España son los mayores productores de contenido de animación para televisión y VOD. Chile, Colombia y México son los siguientes.
- Hay una fuerte tendencia a la coproducción de obras televisivas.
- El presupuesto medio de producción es de 425 mil dólares.
- Las series se realizan mayoritariamente (65,9%) con equipos de menos de 50 personas. Solo el 9,1% empleó a más de cien personas.
- 1.400 dólares cobra en promedio una persona que realiza un rol de cabeza de equipo en una serie. En el caso de ayudantes el monto ronda los 900 dólares y en asistencia los 750.
- Más del 70% de las series está disponible en algún canal de su país principal de producción. El 50% lo está también en al menos un canal de otros territorios. El 10% ha estado disponible en todo el mundo.
- América Latina es el principal mercado televisivo para las series de la región. Le siguen Europa, Asia y Norteamérica.
- El 63% de las series está disponible en una veintena de plataformas OTT. HBO Max, Play Kids, Globo Play y Amazon Prime Video son los servicios en los que las series encuentran pantalla de forma más frecuente.
- La financiación, la distribución y la comercialización son los principales problemas que las compañías identificaron para la producción de los proyectos.

Empresas

- El perfil mayoritario de las compañías de animación iberoamericana es una pequeña o mediana empresa que produce contenido propio, series o largometrajes de animación 2D.
- El sector también está integrado por algunas pocas grandes empresas que tienen volúmenes de facturación muy altos, principalmente provenientes de ingresos internacionales, y cuentan con oficinas y subse-des en otras ciudades y países.
- La animación es la principal fuente de financiación. No se aprecian fuertes tendencias en los ingresos de *live action*, videojuegos y VFX.
- El volumen de negocio de las empresas iberoamericanas, en su mayoría, es menor a 100 mil dólares. Un porcentaje muy pequeño superó los 2,5 millones de dólares.
- La mayoría de la facturación del 60% de las empresas de la región proviene de su país de origen.

Ayudas públicas

- En los últimos cinco años ha aumentado el número de países que incluye la animación como vía específica en sus fondos de fomento.
- Se observa un incremento de fondos específicos para el fomento de la animación en países en los que no existían, especialmente de cortometrajes y series.
- Brasil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, México, Perú y Portugal convocan apoyos específicos para el fomento de producciones de largometraje de animación. También algunos gobiernos regionales de Argentina, Brasil, Colombia y España.
- Cerca de una decena de países de la región no cuenta todavía con fondos de fomento específicos para el cine y audiovisual.
- Se percibe un aumento de líneas de apoyo para impulsar los proyectos orientados a público infantil, ya sean de animación o no.
- En la mayoría de los países los servicios de televisión públicos no financian la producción.
- La descentralización y el impulso de la animación en regiones no capitalinas se fortalece con el desarrollo de fondos específicos impulsados desde los gobiernos departamentales/provinciales/estadales, así como municipales. Estos fondos están creciendo tímidamente en algunos países, en buena medida alentados por las medidas de los gobiernos estatales.
- No existen elementos y criterios unificados entre los fondos de fomento de los diferentes países de la región.
- El hecho de que algunos conceptos no sean delimitados de igual forma en todos los países dificultan las potenciales coproducciones.
- En algunos países no se tienen en cuenta los procesos específicos de la animación, que implican mayores costos y tiempos que las películas de imagen real, especialmente en la etapa de desarrollo.
- El joven fondo de desarrollo del Programa Ibermedia va a hacer crecer el número de largometrajes regionales en desarrollo en el medio plazo.
- La creciente organización del sector repercute directamente en la inclusión y aumento de líneas de apoyo específicas en los fondos de fomento.
- En general, los fondos específicos para la animación se orientan al cine de ficción. El documental de animación no se incluye como posibilidad en buena parte de los fondos, quedando relegado en un límite difuso.

Desafíos

- Para conocer la dimensión y características del sector, es necesario realizar análisis periódicos de las industrias o sectores de animación de cada territorio, utilizando metodologías comunes que puedan ser definidas en conjunto. En los países en los que ya existen anuarios e informes estadísticos, sería útil agregar la variable “animación” en los diferentes análisis (número de estrenos, producciones, etc.).
- La diversificación de las fuentes de financiación aparece como uno de los principales desafíos para el sector.
- Se torna necesaria la articulación para el impulso de inversión privada para los proyectos.
- Es necesario incorporar regulaciones laborales específicas en aquellos territorios en los que todavía no existen, así como del trabajo remoto.
- Para lograr un sector más equitativo, se precisa un aumento de la presencia de mujeres en los equipos, y especialmente en los roles de jefaturas.
- Con el mismo horizonte, es necesario que las producciones tengan en cuenta la diversidad para la construcción de sus equipos de trabajo.
- Parece necesario fortalecer la profesionalización de la producción.
- Se percibe como recomendable la capacitación de perfiles laborales altamente demandados.
- Sería interesante generar programas que impulsen la movilidad del talento entre los diferentes países de la región.
- Para impulsar la coproducción entre países es fundamental homologar los conceptos, requerimientos y presupuestos de los fondos de fomento.
- Es necesario fortalecer el sector de la distribución regional, impulsando empresas que puedan trabajar a nivel panregional con la animación iberoamericana.
- El 95% de los largometrajes está disponible en alguna plataforma OTT, principalmente en servicios *mainstream*. Solo tres plataformas iberoamericanas alojan más de un largometraje de los analizados: la española Filmin, la mexicana Blim y la argentina CINE.AR.
- Es destacable la ausencia de las producciones en los servicios OTT de los canales de televisión regionales.
- Sería recomendable incrementar las estrategias de internacionalización de los proyectos desde su desarrollo, especialmente en el caso de los largometrajes.
- Es necesario fortalecer el sector de empresas productivas, talento creativo y profesionales técnicos en los territorios no capitalinos de los países.
- En el medio plazo, sería interesante analizar el impacto ambiental de los rodajes de animación. Dentro de la industria audiovisual, la animación digital implica uno de los procesos de producción más amigables con la sostenibilidad del planeta.
- La animación es uno de los sectores del audiovisual que mayor potencial tiene para impulsar el trabajo juvenil en lugares descentralizados de las capitales y grandes ciudades en tanto tiene altas posibilidades de trabajo remoto.

Análisis DAFO del sector

Por Marta García

Fortalezas

- El sector de la animación regional presenta una enorme diversidad: se realizan tanto obras experimentales y autorales como producciones con fuerte perfil comercial.
- Se trata de un sector con tendencia a la coproducción.
- Ya hay una fuerte presencia de los contenidos regionales en las plataformas OTT.
- Alta empleabilidad de personas jóvenes y altamente capacitadas.
- La animación puede emplear con facilidad a personas en remoto, favoreciendo la descentralización fuera de los ejes capitalinos de los países.
- La animación regional es un sector joven con potencial para el crecimiento.
- Todavía hay potencial para el crecimiento y diversificación de los fondos públicos para impulsar la animación.
- La producción de cortometrajes se está impulsando prácticamente en todos los países. Esto favorece la experimentación y el impulso de nuevo talento, augurando un futuro prometedor tanto para el largometraje como para las series.

Oportunidades

- La gran mayoría de las instituciones públicas ya identificaron la animación como un sector a impulsar y comienzan a trabajar en conjunto para eso.
- Existe gran potencial para captar las audiencias que en la actualidad se concentran en superproducciones de animación estadounidenses.
- La pandemia demostró que la animación es una de las industrias con mayor potencial de crecimiento. En la región ya existen experiencias de trabajo en remoto y de forma híbrida, por lo que hay una especial oportunidad para potenciar las coproducciones.
- Capacitación: es un sector con alta empleabilidad juvenil en el que faltan roles especializados.
- El aumento del consumo de contenidos infantiles en las televisiones y plataformas OTT abre una oportunidad para el impulso de producciones de animación enfocadas en este sector de audiencia.
- Se trata de un sector con muchas oportunidades de ampliar sus audiencias, especialmente jóvenes y adultos; así como de captar a las infantiles y familiares que hoy consumen producciones de otras regiones, especialmente superproducciones estadounidenses.
- Alto potencial de crecimiento para la exportación global.
- Posibilidad de diversificar la financiación a través de la regulación de los servicios de radio televisión y OTT.
- La animación es uno de los sectores del audiovisual que ofrece un mayor potencial para la coproducción.
- Los fondos para la innovación son potenciales fuentes de financiación que todavía no están incluidos en los planes financieros de los proyectos.
- El aumento de las colaboraciones de las televisiones y las plataformas OTT para la producción propia genera un ambiente propicio para la inserción de la animación.
- La organización del sector es creciente tanto a nivel local y nacional como en la región, lo que favorece el fortalecimiento de la industria.
- El aumento de juegos en plataformas OTT augura un mayor mercado para los proyectos de animación que produzcan contenidos multimedia.

- Según el informe de tendencias de Kantar Media para el 2022, los precios de las licencias de exhibición aumentarán a medida que la información de visionados de las plataformas comienza a ser pública.
- La animación es uno de los sectores del audiovisual que ofrece más posibilidades para la descentralización y desmasificación de las ciudades a través del impulso de polos creativos (empresas y/o talento) en territorios no capitalinos.
- La animación digital es uno de los sectores del audiovisual que menor impacto ambiental tiene dentro de la industria. Este impacto debería de ser cuantificado.

Debilidades

- La ausencia de datos sistematizados impide definir el volumen de la animación regional.
- La ausencia de parámetros comunes en los fondos de fomento de la animación en la región: duración de los cortometrajes, ausencia de la animación en algunos fondos.
- Sector poco organizado en algunos países.
- Poca profesionalización en la gestión de la producción.
- Son escasos los proyectos de largometraje que desarrollan estrategias de internacionalización.
- Alta rotatividad en los equipos de trabajo: los contratos fijos son menos de la mitad.
- Convenios colectivos de trabajo inexistentes en algunos países de la región.
- Poca diversificación en el modelo de negocio. Son escasas las compañías que desarrollan producción por encargo.
- Pocas experiencias de coproducciones regionales para el desarrollo de largometrajes con fuerte espíritu comercial.
- Escasa movilidad de los equipos de trabajo.
- El armado de los equipos sigue siendo el principal desafío para los largometrajes.
- La financiación continúa siendo el principal obstáculo para la producción de series.
- La inversión privada todavía no es una vía viable para la financiación de proyectos.
- La escasez de pantallas para el cortometraje torna difícil potenciar la visibilidad del talento emergente fuera de los circuitos del sector.
- Ausencia de distribuidoras panregionales enfocadas en la animación iberoamericana.
- Las casas productoras, en su mayoría y especialmente en América Latina, se concentran en los centros económicos y culturales de los países. Esto repercute directamente en la diversidad de los contenidos y en el crecimiento del sector.

Amenazas

- La falta de independencia e institucionalización de los fondos públicos dificulta su estabilidad ante los cambios políticos.
- El debilitamiento de los fondos públicos en buena parte de los países plantea un escenario poco alentador para una industria que se financia en gran parte a través de esta vía.
- Los grandes estudios estadounidenses ya están desarrollando grandes producciones con historias y conceptos latinoamericanos. El desarrollo se realiza con artistas regionales pero las propiedades intelectuales son de titularidad estadounidense.
- El sector de la televisión y las plataformas están en constante transformación, muy especialmente en este tiempo pandémico o post pandémico en el que los hábitos de consumo se transformaron de forma acelerada. El dinamismo y la incertidumbre dificulta el desarrollo de proyectos orientados a mercados específicos.
- El incremento o el inicio de la inversión por parte de las grandes plataformas en producciones de países de la región incluye proyectos de animación. Esto implica un aumento de contenidos –cuya propiedad intelectual tendrá que discutirse– y puestos de trabajo; pero pone en riesgo el desarrollo de proyectos independientes, especialmente en los países en los que hay menor caudal de profesionales técnicos y creativos.

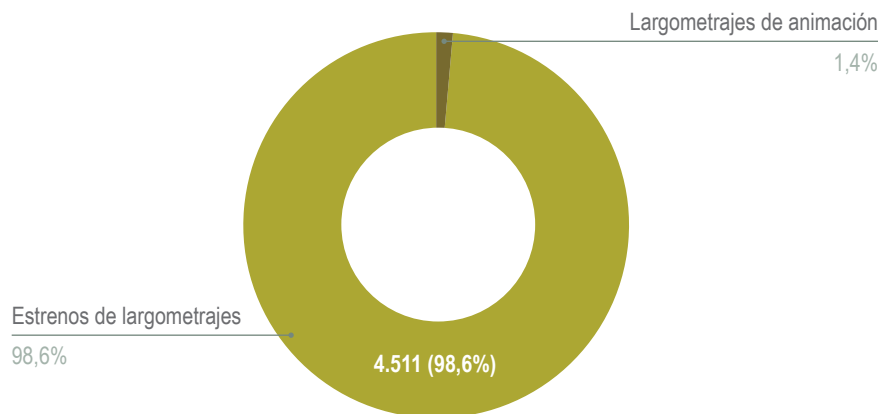
Dimensión del sector

Por Marta García

Información general

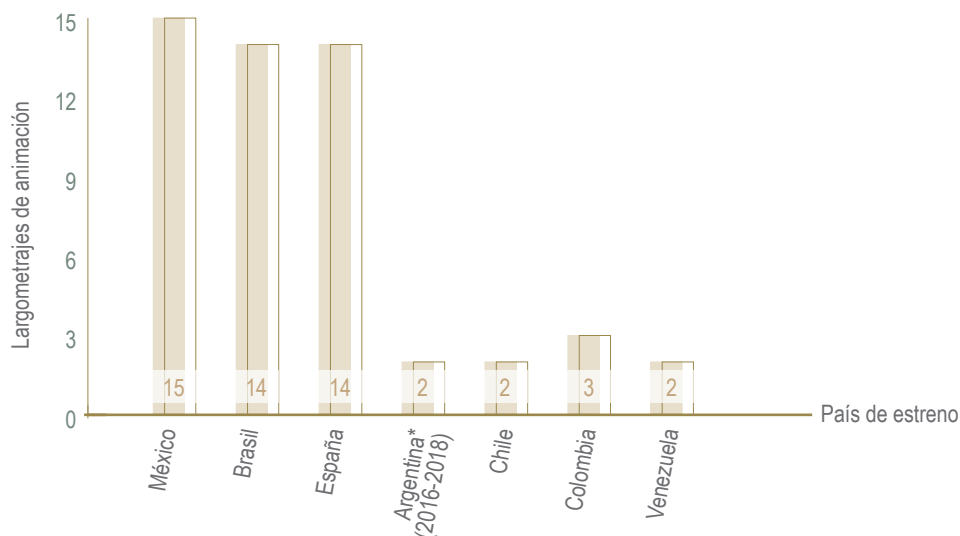
Si se observan los números globales de estrenos de largometrajes iberoamericanos en salas comerciales¹, es remarcable el reducido espacio que ocupa la animación de la región. Según datos del Panorama Audiovisual Iberoamericano que publica anualmente EGEDA (Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales), 2018 fue uno de los años del último quinquenio con mayor volumen de lanzamientos de cine de la región: se estrenaron **1432 largometrajes iberoamericanos**. Según las informaciones recogidas en este informe, de este global, **sólo 13 eran películas de animación**.

Largometrajes iberoamericanos y de animación estrenados entre 2016-2020



Cifras igual de magras encontramos el resto de años, con números nunca superiores a la veintena de producciones de animación lanzadas en la región en globales que oscilan entre los 432 del –pandémico– 2020 y los 1432 de 2018. Si observamos el período completo, **entre 2016 y 2020 se estrenaron 63 largometrajes iberoamericanos de animación en un global que supera los 4.500 lanzamientos**.

Largometrajes estrenados de animación estrenados entre 2016 y 2020



¹ Los Premios Quirino reciben obras estrenadas a lo largo del año anterior en cualquier ventana, no necesariamente en salas comerciales. Es por eso que algunos números sufren una pequeña variación si comparamos estrenos comerciales en el territorio y obras postuladas a los Premios Quirino.

En este sentido, vale la pena analizar el porcentaje de cuota de mercado que la animación de los grandes estudios de Hollywood ocupa en la región. Sin tener información global, si tomamos los datos de la taquilla de Brasil, Colombia, Chile o España, vemos como la animación internacional copa buena parte del número de entradas vendidas cada año, por lo que cabe preguntarse por los caminos a recorrer para que la animación regional seduzca a ese público.

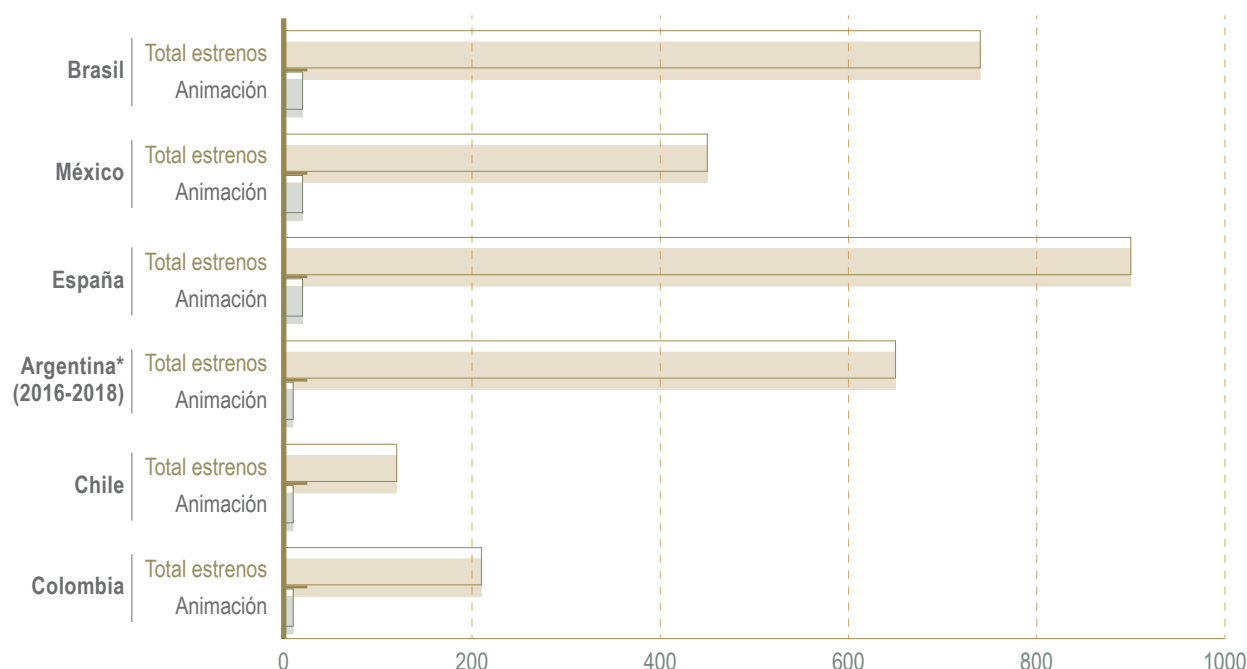
Haciendo un análisis por territorio, estos números no varían. En **Brasil**, el país de la región con mayor volumen de producción, en el período analizado (2016-2020) y según informaciones de ANCINE, se estrenaron 14 películas de animación brasileñas en un total de 712 lanzamientos de producción nacional. El 50% se concentró en 2017: se estrenaron 7 filmes de animación, que lograron el 3,85% del público del total del cine brasileño. Una de las producciones, “Lino - Uma aventura de sete vidas”, distribuida por Fox, entró en el top 20 anual del cine brasileño.

Otro de los bastiones del continente, **México**, estrenó 15 películas animadas entre sus 449 producciones en el lustro analizado. En 2020, los cuatro estrenos de animación acapararon el 4,10% del total del público de los 47 estrenos de cine mexicano. El Anuario Estadístico Mexicano también refiere las producciones de cortometrajes, y se observa como en este formato las técnicas de animación encuentran un mayor espacio, tanto por motivos presupuestarios como narrativos. El cortometraje es un inmejorable formato para la experimentación, tanto como obra finalizada como para proyectos futuros de largometraje o serie; por lo que su impulso augura un horizonte promisorio para la industria.

Asimismo, el informe destaca que la animación ocupa casi el 50% de los planes de estudio de las escuelas de formación, lo que puede pronosticar un promisorio futuro para la animación mexicana si ésta es acompañada de forma decidida por políticas públicas de fomento. La formación de talento acompañada de las medidas afirmativas que ya se están implementando también promete cambiar un panorama ultra masculinizado: ningún largometraje de animación en la historia mexicana fue dirigido por una mujer, y si se toman en cuenta los cortos la ausencia también es notoria. Según el Anuario de IMCINE publicado en 2021, entre 2010 y 2020, sólo el 3% del total de películas de animación fueron dirigidas por mujeres.

En **España**, el tercer territorio con mayor producción de largometrajes de la región en el período analizado, se estrenaron 900 películas, de las cuales sólo 14 eran de animación. Se trata de uno de los pocos países que cuenta con información específica sistematizada –aunque no periódica– del sector de animación. En el Libro Blanco de la Animación que publicó Diboos en 2018 (la edición anterior se realizó en 2012) se destaca que, en el período comprendido entre 2010 y 2014 se estrenaron 28 largometrajes españoles de animación, siendo el 5º productor mundial y 2º europeo de largometrajes de animación. Es remarcable la gran diferencia entre los dos períodos analizados.

Estrenos por países: largos imagen real y largos animación entre 2016-2020



En **Argentina**, según informaciones del Anuario Estadístico que publica el INCAA, entre 2016 y 2018², de los 657 largometrajes nacionales estrenados en salas, solo dos eran de animación. El mismo número aparece en **Chile**: según informes del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile y la Cámara de Exhibidores Multisalas, entre 2016 y 2020 se lanzaron en salas 109 largometrajes chilenos, de los cuales solo 2 fueron realizados en animación. Estos títulos supusieron la reaparición, después de casi una década, de la animación chilena en salas de cine, un camino que se espera pueda sostenerse con los diferentes proyectos que en la actualidad están en desarrollo, producción y finalización; e incluso con el reciente estreno comercial en enero del 2022 de “Nahuel y el libro mágico”. Por su parte, en **Colombia** se estrenaron 201 largometrajes en este quinquenio, 3 de los cuales eran de animación. El Anuario Estadístico de Proimágenes también recoge información de los cortometrajes, formato en el hay mayor número de producciones.

Esto mismo sucede en todos los territorios. En **Portugal**, según datos del ICA, entre 2016 y 2020 se estrenaron 170 largometrajes de producción nacional, de los cuales ninguno de ellos era de animación. Sin embargo, en formato corto, del total de 129 obras producidas en estos cinco años, 40 –más de un tercio– fueron de animación, por las 18 documentales y 71 ficciones de imagen real. Esta tendencia, que se mantiene en 2021 (6 animaciones en 20 cortos), puede augurar un futuro próspero para la animación portuguesa.

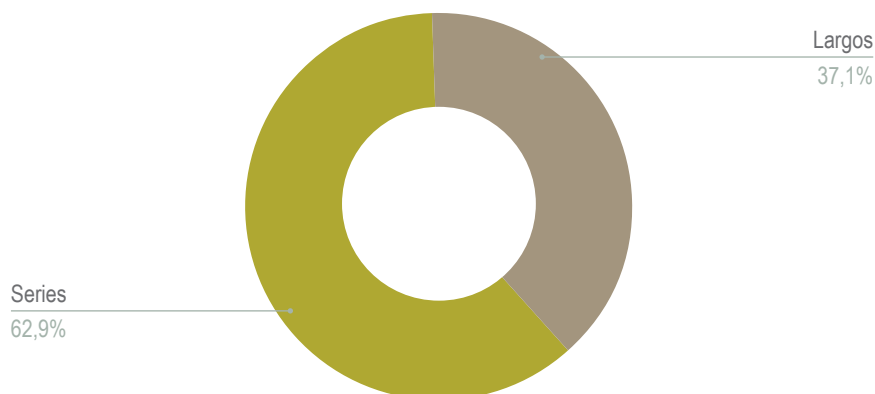
Según informaciones del Panorama Audiovisual publicado por EGEDA, la región cerró 2020 con 20.438 pantallas en salas comerciales, una cifra algo inferior al 2019. Fue un año en el que se redujeron los estrenos en un 51,1% en el conjunto de países de Iberoamérica, y la afluencia a salas se redujo en un 65,6%, con 186 millones de entradas vendidas. La cuota de estrenos nacionales representó el 15,4% del total del mercado, mientras que en 2018³ esta cifra fue del 23%.

Sin embargo, en 2020, la cuota de mercado de los cines nacionales en el territorio representó un 16% del total, aumentando en siete puntos porcentuales respecto a 2019 y siendo el porcentaje más alto en los últimos seis años. No obstante, dado que fue un año poco representativo por el contexto sanitario, estos datos no permiten sacar conclusiones sobre la proyección del público y el sector, y hay que esperar a su evolución en 2021 y 2022.

Dimensión de la industria

En los últimos 4 años se postularon a los Premios Quirino de Animación Iberoamericana 180 obras de largometraje y serie de animación producidas en la región⁴, de las cuales 51 son largometrajes y 129 son series⁵. Estas cifras ofrecen un claro panorama de la preponderancia de la producción de series en relación a los largometrajes. Como ocurre en cualquiera de las técnicas, lenguajes y géneros del audiovisual de la región, es destacable la enorme diversidad de las producciones, que incluyen desde trabajos autorales y experimentales a contenidos con perfil comercial.

Formatos



2 No hay datos sistematizados y publicados de 2019 y 2020.

3 No hay datos sistematizados de 2019.

4 Ver Anexo: Listado de obras postuladas.

5 Se contabilizaron las producciones de serie en su totalidad, no las temporadas.

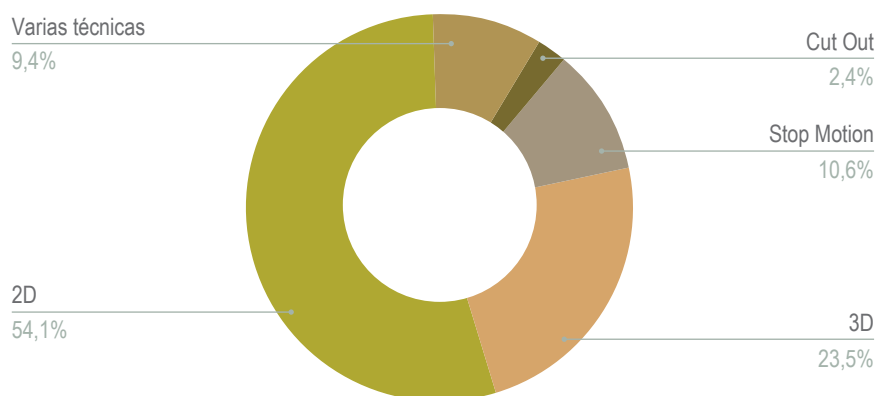
En términos de división geográfica, las postulaciones dan cuenta que Brasil es el principal productor de la región, con un total de 49 obras; seguido de España (36); Argentina (29); México (21); Chile (19) y Colombia (16). Hay un salto notorio en los territorios que siguen: Perú con cuatro obras; Venezuela y Uruguay con dos producciones; Costa Rica, Ecuador, El Salvador, y Portugal, con una obra cada una.

En el ámbito de la producción de series, el panorama difiere, con mayor número de territorios representados y, excepto en el caso de México, mayor volumen de producción: Brasil (35 producciones), Argentina (23), España (23), Chile (16), Colombia (11), México (10), Perú (3), Uruguay (2), Costa Rica (1), Ecuador (1), El Salvador (1), Portugal (1).

Si tenemos en cuenta el total de obras de largometraje postuladas en las últimas cuatro ediciones de los Premios Quirino, se observa que los países con mayor producción son los siguientes: Brasil (14 producciones), España (13), México (11), Argentina (6), Colombia (5), Chile (3), Venezuela (2), Perú (1).

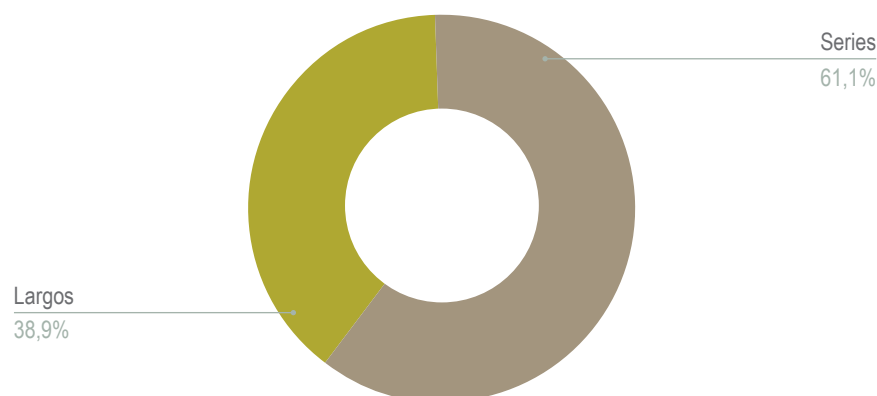
La técnica de animación más utilizada en la región, con amplia diferencia, es el 2D. El 54,1% del total de obras analizadas fueron realizadas con esta técnica, mientras que 23,5% se realizaron en el 3D y 10,6% en stop-motion. En futuros análisis, cabría preguntarse cómo se relaciona la técnica con el perfil de las producciones, en tanto pareciera que el uso del 3D es más común en contenidos de corte más comercial.

Tipo de animación | Tipo de animação



Las series de animación iberoamericanas se realizan en su mayoría a través de esquemas de **coproducción** (61,1%), en gran medida por la participación de canales de televisión de otros países. En el caso de los largometrajes este porcentaje es bastante menor: sólo el 38,9% fue realizado en régimen de coproducción. En general, las principales alianzas de coproducción se realizan entre los países de Iberoamérica, siendo Colombia y Argentina los principales socios. Fuera de la región, Francia y Reino Unido son los principales países de coproducción, con tres obras cada uno. Otros territorios mencionados son Estados Unidos, Canadá e India.

Número de coproducciones totales | Número total de co-produções



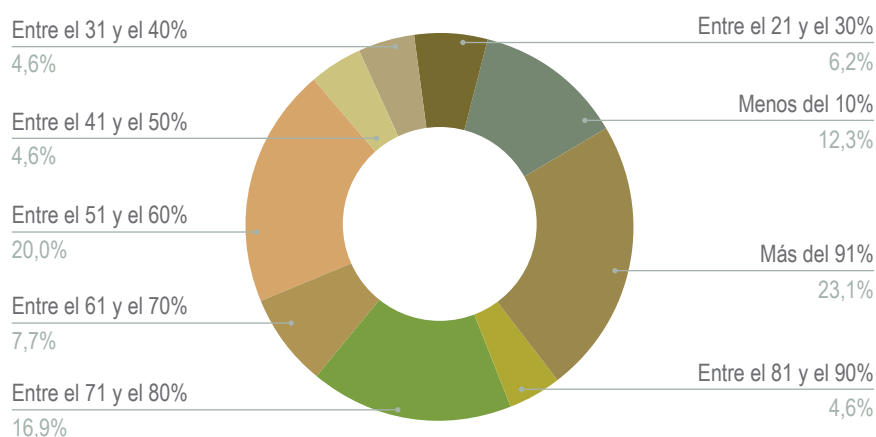
En el sector de animación en Iberoamérica se producen mayoritariamente series 2D, realizadas en coproducción con algún otro país de Iberoamérica, financiadas con fondos públicos y realizada con un equipo menor a cien personas.

Presupuesto, financiación y facturación

En cuanto al presupuesto medio de la producción, el estudio arroja que en largometrajes esta cifra es de **1.260.000 dólares**. En la producción de series (1 temporada), el presupuesto medio supone un tercio: **427.000 dólares**.

Si observamos las fuentes de financiación, vemos cómo el sector de la animación regional se sustenta en buena medida en fondos públicos, casi siempre otorgados a través de los institutos de cine o ministerios de cultura: el 58,6% de las producciones obtuvo apoyos públicos para su producción, y el 56,5% fue a través de las instituciones que fomentan el audiovisual. Si nos detenemos en el volumen del apoyo público en las obras financiadas por esa vía, en la mayoría de los casos (23,1%) fue mayor al 91%; y en más de la mitad de las producciones (52,3%) mayor al 61%.

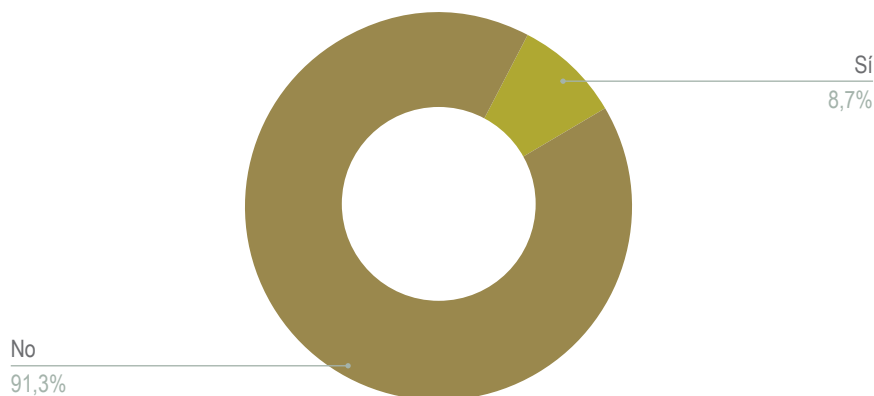
¿Cuánto porcentaje supuso la financiación pública en esta obra?
Qual a percentagem de financiamento público para este trabalho?



Un porcentaje muy acotado (8,7%) recibió apoyo del Programa Ibermedia para su producción. Se espera que esta cifra vaya creciendo de forma progresiva tras la implementación del fondo específico para la animación en el programa. Y un número menor aún (2,8%) obtuvo ayudas para la innovación para realizar la producción. Se observa una fuerte potencialidad para el crecimiento en el rubro de la innovación.

En cuanto a la facturación, son escasas las producciones que lograron un volumen mayor a 500 mil dólares; mientras que la mayoría no superó los 100 mil.

¿Obtuvieron ayuda del Programa Ibermedia para esta producción?
Recebeu ajuda do Programa Ibermedia para esta produção?



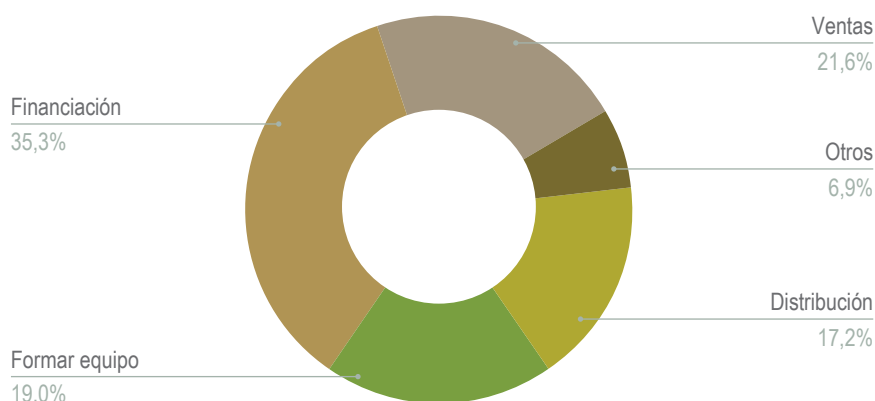
Uno de los principales obstáculos que se identificaron durante la producción fue la financiación: el 35% de las producciones consultadas respondió que fue su principal dificultad. Es destacable este punto teniendo en cuenta que son proyectos que lograron financiarse. Las ventas (21,6%) y la distribución (17,2%) son los siguientes escollos.

Es remarcable la diferencia entre largometrajes y series. En el primer caso, la financiación no se observa como la principal dificultad, sino que principalmente (64%) el problema tiene que ver con su distribución (32%) y comercialización (32%). Es subrayable que **el armado de equipo es el principal obstáculo identificado de forma mayoritaria**.

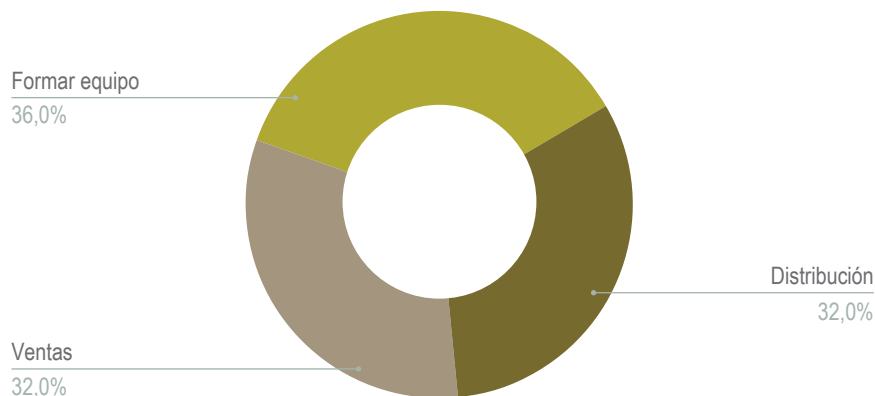
En las series, la financiación continúa siendo el principal problema: el 32,4% lo identificó como tal. En torno al 20% de las empresas también identificaron las ventas, la distribución y el armado de equipo como obstáculos. Se señalaron otros problemas de forma más minoritaria, como las dificultades para articular y ejecutar coproducciones internacionales, las definiciones creativas, la innovación tecnológica o la devaluación de la moneda del país.

Ninguna de las organizaciones sectoriales de la región identifica la inversión privada como una vía viable para la financiación de proyectos.

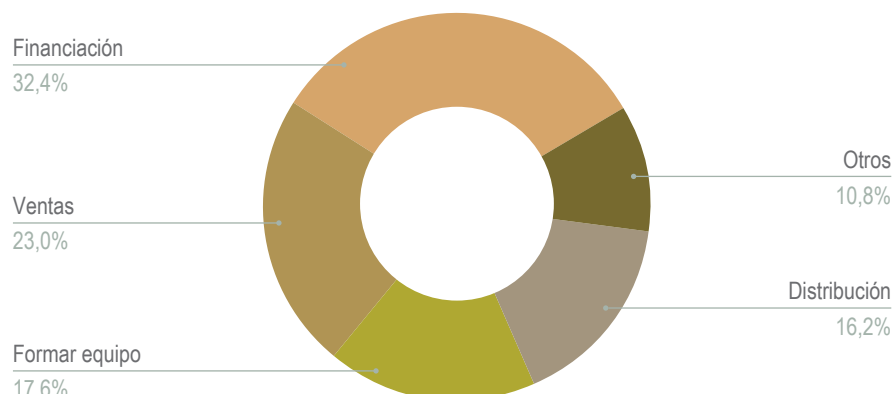
Principales obstáculos / dificultades encontradas durante la producción
Principais obstáculos / dificuldades encontradas durante a produção



Principales obstáculos / dificultades encontradas durante la producción. Largometrajes
Principais obstáculos / dificuldades encontradas durante a produção. Largo - metragem



Principales obstáculos / dificultades encontradas durante la producción. Series
Principais obstáculos / dificuldades encontradas durante a produção. Series



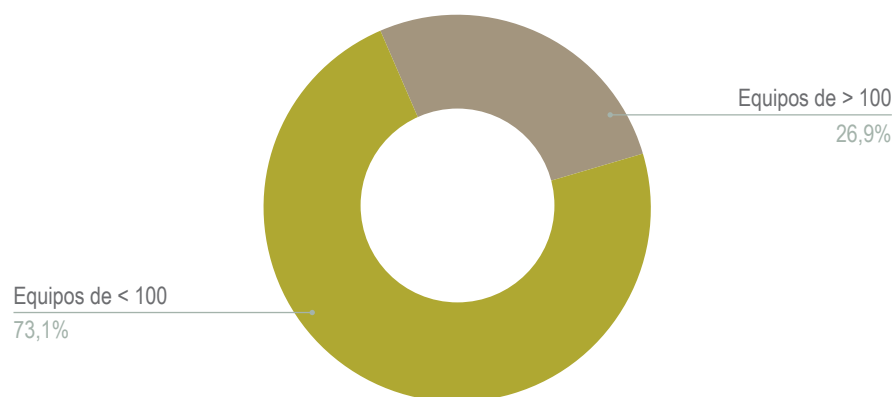
Empleo y equipos de trabajo

La mayoría de las producciones se realizaron con equipos de trabajo medianos, integrados por menos de 100 personas: el 73,1% de los largometrajes y el 90,9% de las series.

En el caso de los largometrajes, lo más común son equipos de entre 50 y 100 personas (38,5%), con un 26,9% de producciones realizadas por más de un centenar de profesionales. Las series se realizan mayoritariamente (65,9%) con equipos de menos de 50 personas. Solo el 9,1% empleó a más de cien personas.

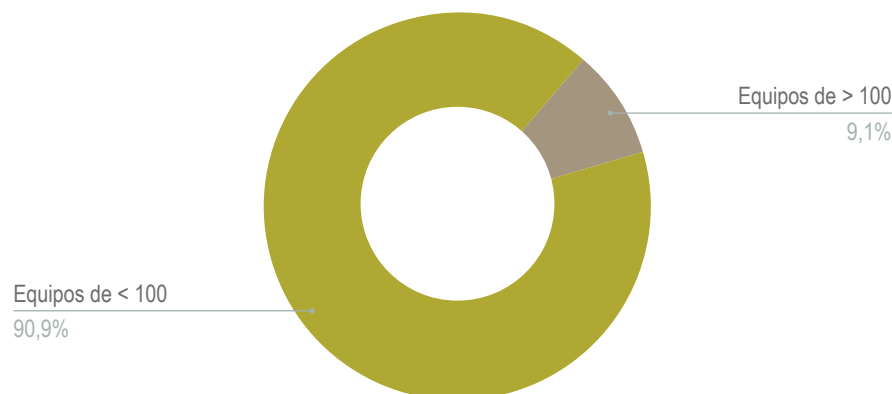
Porcentaje de largometrajes según el número personas en un equipo

Percentagem de largo - metragems de acordo como número de pessoas de um equipo



Porcentaje de series según el número personas en un equipo

Percentagem de séries de acordo como número de pessoas de um equipo



En promedio, los largometrajes emplean a casi el doble de personas que las series: de media, los largometrajes producidos en este quinquenio emplearon a 90 personas, frente a las 50 que trabajaron en series.

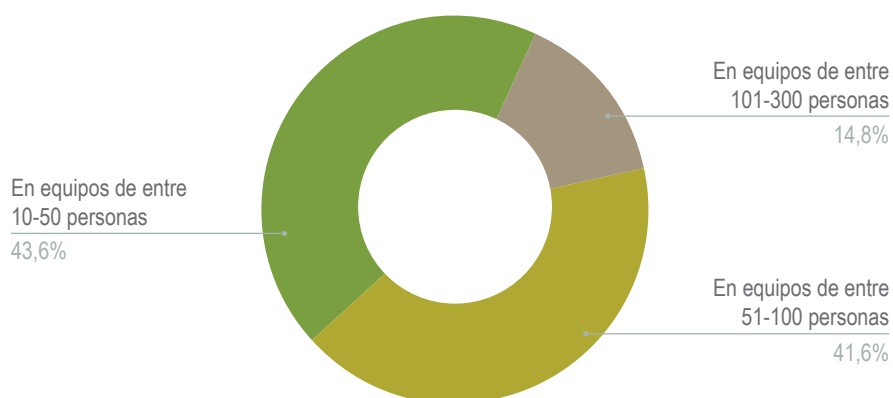
En términos del tipo de relaciones laborales, los equipos se constituyen tanto con personas contratadas como *freelancers*, con ligera mayoría de ésta última, especialmente en los largometrajes. En los equipos grandes (101-300 personas), los minoritarios, hay una mayor presencia de personas contratadas (88 frente a 45); mientras que en equipo de entre 51 a 100 personas es justo al revés: las relaciones dependientes son la mitad que las *freelancers* (25 frente a 51). En el caso de los equipos pequeños (menos de 50 personas) se mantiene un equilibrio entre ambas formas de relación laboral (16-14). El 34% de las y los trabajadores tienen contratos indefinidos y es habitual que las personas socias de las empresas integren los equipos de trabajo.

Por volumen salarial, los equipos de los largometrajes tienen remuneraciones mensuales superiores. No está identificado el volumen de las jornadas laborales promedio de los equipos de trabajo, por lo que no es posible concluir que las condiciones laborales sean efectivamente mejores en las producciones de largometraje. Tampoco hay información certera acerca de la existencia o no de convenios laborales específicos por proyecto de largometraje o serie.

En promedio, las cabezas de equipo en una producción de largometraje tienen salarios en torno a 2.300 dólares, por los 1.400 que reciben en una serie. La categoría ayudante recibe en torno a la mitad: 1.600 dólares en largometraje y 900 en series. Para los roles de asistencia el promedio no difiere tanto: 1.200 dólares en el caso de largometrajes y 750 para las series. Vale la pena destacar en este aspecto las grandes diferencias entre territorios, un elemento que trasciende al sector y que también está motivado por la ausencia de convenios laborales en algunos territorios.

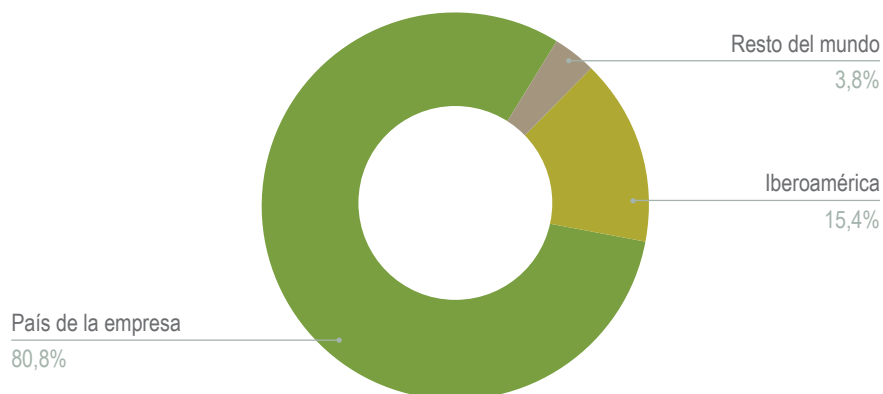
Si se observa la diversidad de los equipos, encontramos que la brecha de género está muy presente: la participación de mujeres en los equipos, en promedio, no es mayor al 36%. Además es remarcable la diferencia entre la participación en equipos grandes (101-300 personas), en los que la presencia de mujeres apenas alcanza el 12,11%; mientras que es mayor en los equipos pequeños (35,60%) y medianos (33,97%). En términos de roles decisorios, solo el 22% de los proyectos se realizó con jefaturas de equipo paritarias. Es mínima la presencia en los equipos de personas identificadas con géneros no binarios.

Porcentaje de mujeres en el equipo Percentagem de mulheres na equipa

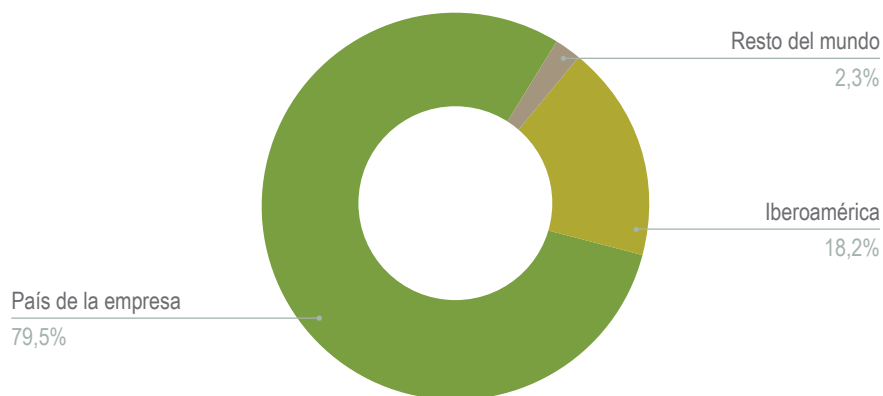


En términos de procedencias de los equipos, se observa una escasa movilidad de profesionales en el sector de la animación. Tanto en series como en largometrajes, el 80% de los equipos está integrado por personas procedentes del territorio de producción. El porcentaje restante se reserva en su mayoría para profesionales de la región iberoamericana, con una leve predominancia en el caso de las series: el 18,2% –por el 15,4% de los largometrajes. Solo el 3,8% (largometrajes) y 2,3% (series) eran profesionales de otros lugares del mundo. **La movilidad interregional de profesionales es una práctica que podría fomentarse en Iberoamérica con el fin de aumentar los lazos culturales, la transferencia de conocimientos y el fortalecimiento de la industria, favoreciendo las coproducciones.**

Nacionalidad de las personas del equipo. Largometrajes
Nacionalidade das pessoas da equipe. Largo-metragem



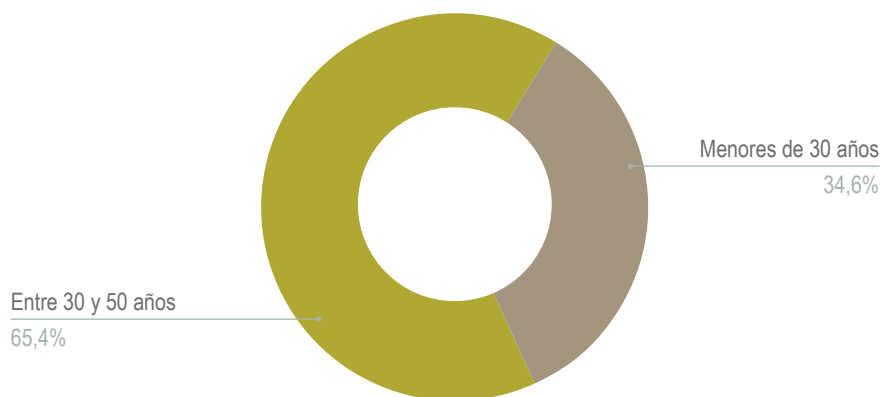
Nacionalidad de las personas del equipo. Series | **Nacionalidade das pessoas da equipe. Series**



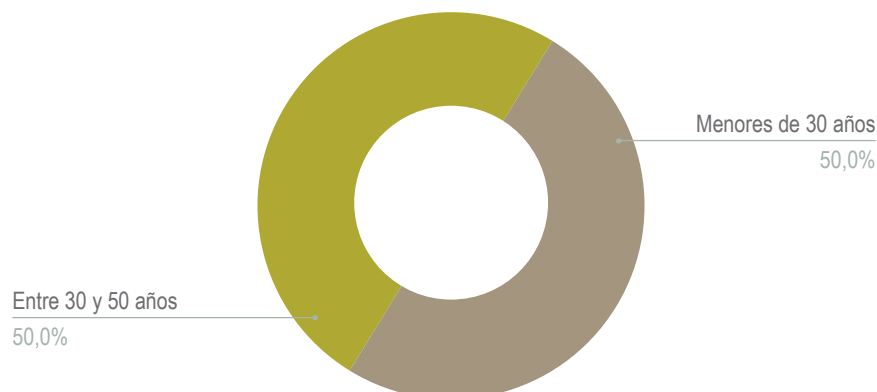
Hay una mayor presencia de formación universitaria en los equipos de trabajo de los proyectos, por el 40% de formación técnica.

En general, la animación iberoamericana es un sector que emplea profesionales jóvenes. Las series parecen ser el formato más accesible para los primeros trabajos en la animación: el 50% de sus equipos está integrado por menores de 30 años. En el caso de los largometrajes, este porcentaje se reduce al 35%. En ambos formatos, el 100% de los equipos estaba integrado, en su mayoría, por personas menores a 50 años.

Edad del equipo de trabajo. Largometrajes | **Idade da equipe de trabalho. Largo - metragem**



Edad del equipo de trabajo. Series | Idade da equipe de trabalho. Series



Los equipos de los largometrajes están integrados en su mayoría por varones, de entre 30 y 50 años procedentes del país de la producción, que cuentan con formación universitaria realizada en el país de procedencia. El mismo perfil encontramos en las series, con una igual participación de profesionales menores de 30 años.

La mayoría de las empresas (el 62%) declara haber tenido dificultades para encontrar algunos perfiles. De hecho, como se refiere anteriormente, es la principal dificultad identificada en la producción de largometrajes. Los trabajos de animación y *rigger* son los roles más demandados (25% cada uno), seguido por composición (12,7%) y modelado (9,1%). Aparecen aquí algunos roles que pueden fortalecerse desde las capacitaciones para un potencial aumento de la empleabilidad juvenil.

Prácticamente la mitad de los proyectos (42%) fueron realizados con equipos en remoto, ya sea de forma híbrida (parte del equipo en remoto y parte presencial) o en su totalidad. Esta tendencia, que se acrecentó con la pandemia, favorece, por un lado, las coproducciones internacionales; y por otro, la empleabilidad de personas que no habitan en las capitales.

Este elemento no es menor teniendo en cuenta la alta concentración de personas en las capitales de la mayoría de los países de la región, especialmente en América Latina. El trabajo de forma remota favorece la descentralización y el desarrollo de territorios menos poblados. Si bien no hay datos suficientes para analizar las regulaciones del trabajo en remoto, se trata de un ámbito del derecho laboral a impulsar en el futuro inmediato tanto a nivel general como específicamente en la industria de la animación.

Internacionalización de los proyectos

Los mercados son los eventos de internacionalización de proyectos más relevantes para la producción de animación. La participación en espacios de desarrollo o finalización es poco frecuente. Más de la mitad de los proyectos participó en mercados internacionales (56%), con una clara preponderancia de los proyectos de serie: el 61,4% participó en algún evento, por el 38,5% de los largometrajes.

El mercado identificado como más relevante para las producciones fue MIFA del Festival de Annecy (el 24,1% lo identificó como tal). Las encuestas también destacan la importancia de MAI! Chilemonos, Kidscreen, Mercado de Coproducción de Señal Colombia, Animation! Ventana Sur, Premios Quirino, Pixelatl, Bogotá Audiovisual Market (BAM), Rio Content Market, MIPCOM y Cartoon Forum. Es remarcable que siete de los once eventos identificados como más relevantes se realizan en la región.

Lista de eventos relevantes para los proyectos

Animation! Ventana Sur
 Bogotá Audiovisual Market
 Cartoon Forum
 MAI! Chilemonos
 Mercado de Coproducción Señal Colombia
 Kidscreen
 MIFA Annecy
 MIPCOM
 Pixelatl
 Premios Quirino
 Rio Content Market

Por su parte, solo el 8,1% de los proyectos participó en foros de desarrollo y el 14,5% en espacios de finalización (*work in progress*). Dado que estos eventos están diseñados, habitualmente, para la producción de largometrajes, vale la pena resaltar que igualmente la participación es poco frecuente: solo el 26,4% de los largometrajes participó en un *work in progress*, siendo en su mayoría Animation! Ventana Sur.

Esta cifra llama la atención teniendo en cuenta el alto número de eventos para la finalización de largometrajes en todo el mundo, un hecho que puede leerse teniendo en cuenta la distancia entre la animación y el resto de la industria cinematográfica.

Exhibición, distribución y ventas

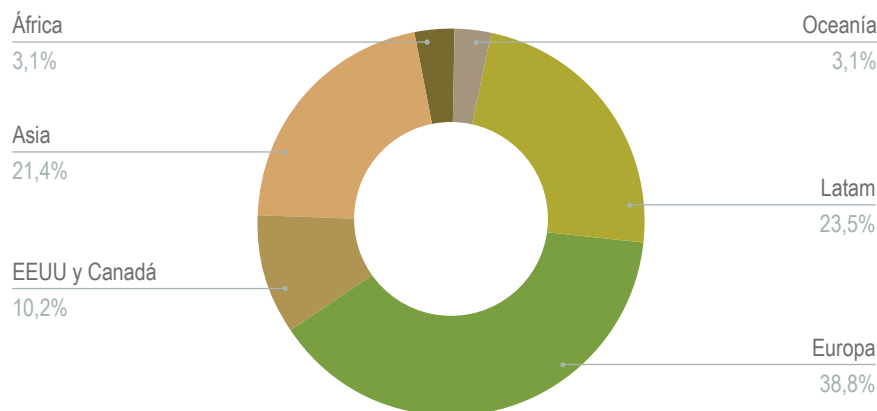
Las producciones de largometraje vendieron más de 8 millones de entradas, la mitad de ellas en los países de origen, mientras que la otra mitad se vendieron en otros territorios. Esta cifra evidencia la alta capacidad de exportación de los contenidos de animación regionales. Es destacable en este caso la enorme variación entre producciones, con películas que rozan los 6 millones de entradas vendidas y otras que no alcanzan las mil.

En total, los filmes participaron en una treintena de festivales, una cifra no demasiado alta teniendo en cuenta el volumen del universo mundial de certámenes. Salvo excepciones, todavía no es habitual encontrar películas de animación en la programación de festivales genéricos de cine, por lo que se puede deducir que tampoco las estrategias de festivales de las películas de animación, en general, se orientan hacia ese circuito. Se trata de un análisis a desarrollar a futuro ya que podría darse una potencial ampliación del mercado en esos certámenes.

Para la distribución internacional de los largometrajes, el 68% trabajó con una distribuidora internacional, mientras que el 19% lo realizó de forma autogestionada. La tendencia que muestran los datos es que se trabaja con amplia diversidad de distribuidoras, especialmente francesas y tanto *boutique* como comerciales en función del perfil de cada película; sin poderse identificar empresas que hayan trabajado con más de una película de la región. Algunas de las distribuidoras mencionadas por las asociaciones de manera más frecuente son Universal International Pictures, Fox, Cinema Management Group (CMG), Lionsgate, Sony, Dandelooo y Videocine.

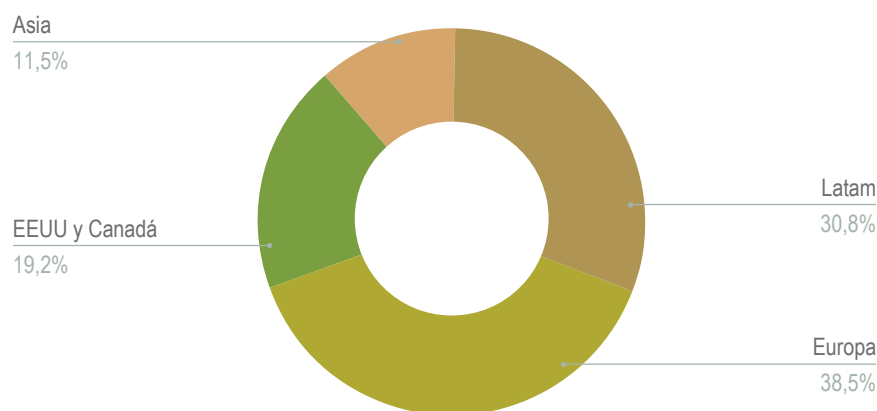
En cuanto a territorios, Europa es el principal país en el que se distribuyeron las producciones de la región, con un 39%. Le sigue América Latina (23,5%), Asia (21,4%) y, en menor medida, Norteamérica (10,2%), África (3,1%) y Oceanía (3,1%).

Territorios en los que se distribuyó la producción. Confirme distribuidor en cada territorio
Territórios em que a produção foi distribuída. Confirme o distribuidor em cada território



En el terreno de las ventas internacionales, el 65% trabajó con agencia de ventas, y Europa se postula como el principal mercado (39%), seguido de América Latina (31%), Norteamérica (19%) y Asia (11,5%). Por país, Estados Unidos es el principal mercado (17,4%), seguido de España(13%). Le siguen México, Brasil, Colombia y China con igual porcentaje (8,7%).

Territorios en los que se vendió la producción | Territórios em que a produção foi vendida

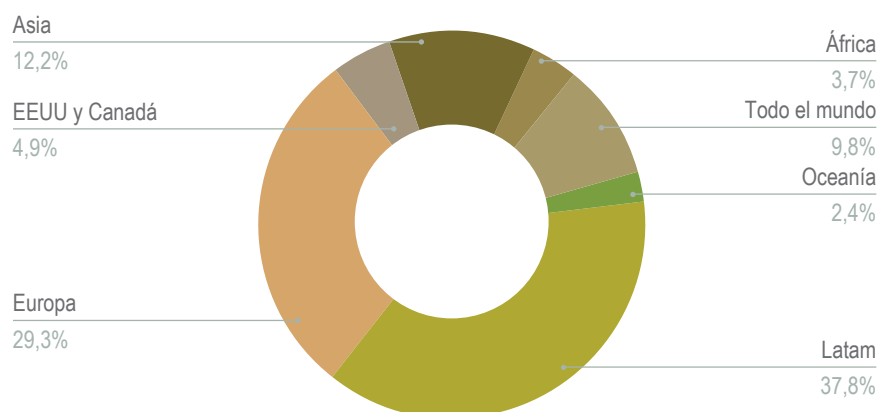


La gran mayoría de las producciones no recibió un mínimo garantizado por los contratos con las agencias, y en los casos que así fue osciló muchísimo: de 10 mil euros a 500 mil. Se vislumbra una mayoría de empresas francesas entre las que trabajan con la región, tanto generalistas como específicas de animación. Algunas de las compañías mencionadas son las francesas Stray Dogs, Indie Sales; la alemana Sola Media, las británicas SC Films y GFM; la española Film Factory; la argentina Filmsharks o la estadounidense Rock Salt Releasing.

El 95% de los largometrajes está disponible en alguna plataforma OTT, principalmente en servicios *mainstream*. Amazon Prime Video es el más frecuente, seguido de Disney +. Netflix, iTunes y Google Play también incluyen varios filmes regionales. Solo tres plataformas iberoamericanas alojan más de un largometraje de los analizados: la española Filmin, la mexicana Blim y la argentina CINE.AR. Es destacable la ausencia de las producciones en los servicios OTT de los canales de televisión regionales.

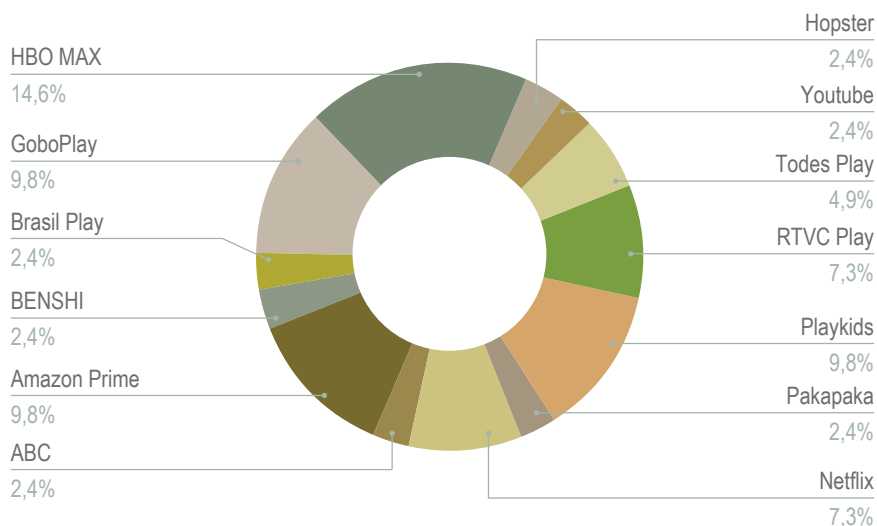
En el caso de las series, el 71,4% está disponible en algún canal de su país principal de producción, y el 50% también en al menos un canal de otros territorios. La mayoría de las series (37,8%) está o ha estado disponible en América Latina, mientras que el 29,3% lo ha estado en Europa, 12,2% en Asia, 4,9% en Norteamérica y solo 9,8% en todo el mundo.

Territorios en los que la producción ha estado disponible para su visionado
Territórios onde a produção tem estado disponível para visualização



El 63% está disponible, además, en plataformas OTT. El mercado de las plataformas se presenta poco atomizado, con solo una veintena de empresas en las que las producciones de la región encuentran pantalla, siendo la mayoría de ellas de capital estadounidense. HBO Max es la plataforma en la que mayor número de producciones están disponibles (14,6%). Le siguen, con números muy parecidos, Play Kids, Globo Play y Amazon Prime Video (9,8% cada una). Netflix es la siguiente con 7,3%. Los servicios OTT de las televisiones regionales tienen cierta presencia, aunque en el global es todavía pequeña.

En caso afirmativo indique en cuáles | Se sim, indique em qual

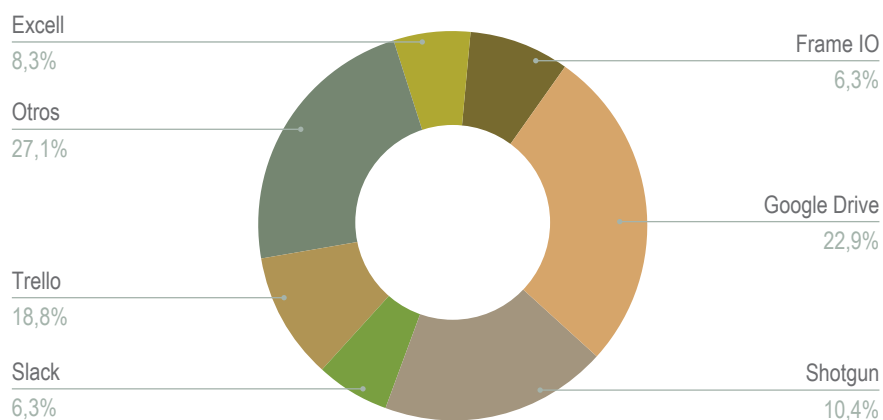


Las ventas fueron gestionadas, en su mayoría, de forma directa con la plataforma (56,3%). Solo el 12,5% las realizó a través de una empresa agregadora y en el caso del 31,3% fue mediante distribuidora o agencia de ventas internacional. En general, los datos muestran una falta de vinculación entre las producciones regionales de serie y las agencias de ventas internacionales.

Tecnología y software

Según las encuestas recibidas, el 66,7% de las producciones utilizó un software específico para su gestión. La mayoría utilizó herramientas genéricas, tales como el Google Drive (22,9%) o el Trello (18,8%). De forma muy esporádica se usaron sistemas especializados, como el syncsketch, shotgun o el frame.io.

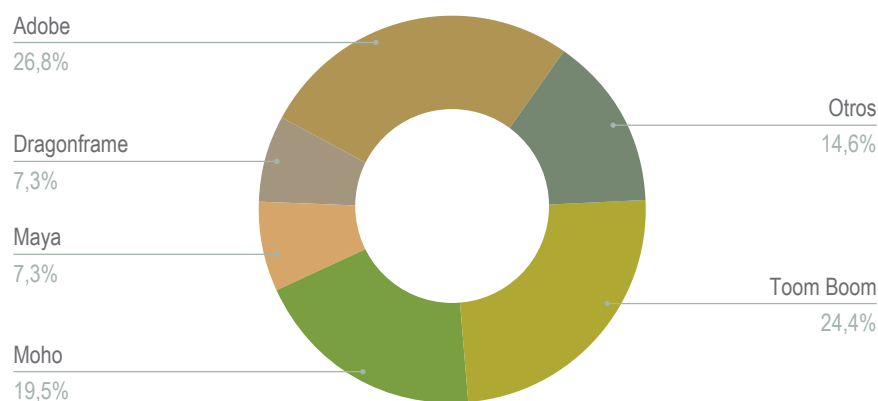
Software de gestión de la producción | Software de gerenciamento de produção



En cuanto al software de producción, la mayoría utilizó Adobe (26,8%), seguido de Toon Boom (24,4%), Moho (19,5%), Stop Motion Dragonframe (7,3%) y Maya (7,3%). Otros software mencionados, de forma más minoritaria, son Blender, RenderMan, Arnold, DaVinci, V-Ray, Harmony y TV Paint.

¿Con qué software/ motor de render trabajaron?

Com qual software/ mecanismo de renderização voce trabalhou?

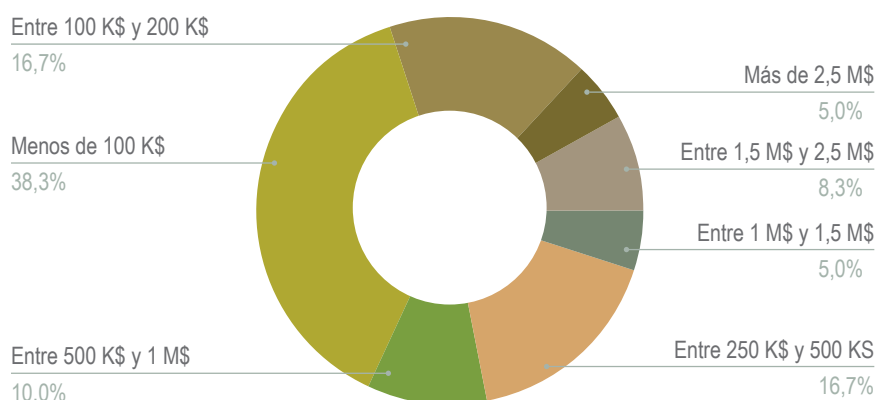


Empresas

La industria de la animación iberoamericana está integrada, principalmente, por empresas pequeñas y medianas. En la mayoría de casos, la animación es su principal fuente de facturación. No se aprecian fuertes tendencias en los ingresos de *live action*, videojuegos y VFX.

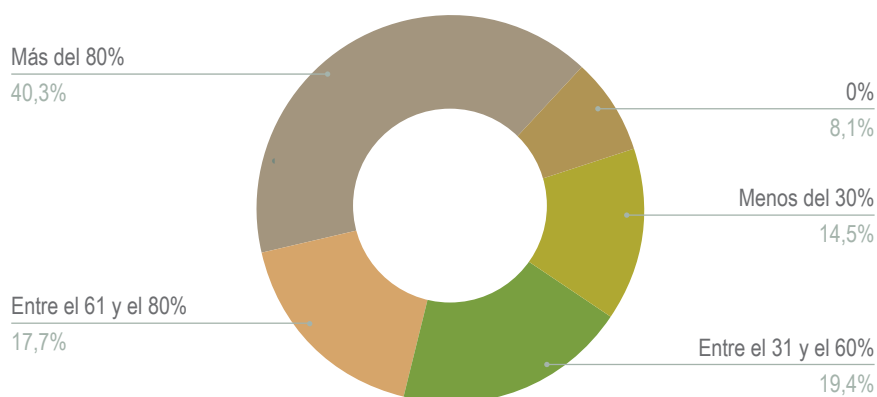
El volumen de negocio de las empresas iberoamericanas, en su mayoría, **es menor a 100.000 dólares** (38,3%). El 18,3% tuvo una facturación mayor a 1 millón de dólares, y, de éstas, sólo el 5% superó los 2,5 millones de dólares. No se aprecian grandes diferencias entre los volúmenes de facturación de las empresas que producen mayoritariamente largometrajes y las que trabajan con series. En el caso de los largometrajes, cerca del 25% de las empresas facturó más de 1 millón, mientras que este porcentaje se redujo al 14,4% en el caso de las productoras de series.

Volumen de negocio total | Volume de negócios total



La mayoría de la facturación del 58% de las empresas de la región proviene de su país de origen. El estudio también muestra que el 26% están sustentadas principalmente en al menos el 70% en ingresos internacionales, principalmente de fuera de Iberoamérica.

¿Qué porcentaje supone la facturación originaria de su país en 2020? Qual é a percentagem do volume de negócios com origem no seu país em 2020?



La mitad de las empresas de la región están enfocadas en la producción propia: para el 49,1%, esta producción supone más del 80% del contenido que producen. Esto revela un sector con sólida capacidad de desarrollo de producción original. No obstante, estos datos deben de tomarse con cautela ya que el universo de análisis de este estudio son precisamente empresas que trabajan en producción propia.

Por su parte, la diversificación de la producción en más de la mitad de las empresas presenta una industria con alta capacidad de crecimiento; así como el potencial de internacionalización: sólo en el 30% de las empresas la producción internacional supone al menos un 40% del global de la producción.

El 44% de las empresas que produjo series y largometrajes en los últimos cinco años se creó después del 2010; y el 14% en los últimos cinco años. Posiblemente, la industria de animación regional es mucho más joven dado que el estudio no tiene en cuenta las empresas que no estrenaron todavía series o largometrajes.

Se observa una fuerte tendencia a la colaboración habitual con otras empresas del sector, principalmente del país de origen de cada productora, aunque también de otros territorios, especialmente de la región.

Perfil de empresa iberoamericana: pequeña o mediana empresa que produce contenido propio, series (35%) y largometrajes (30%) de animación 2D (55%) y factura menos de 100.000 dólares anuales (38,5%).

En Iberoamérica se producen al año 8.235 minutos de animación, tanto de producción propia como ajena. En los últimos cinco años, el sector produjo el triple de obras por encargo que de producciones propias. En total, fueron más de mil obras por encargo y alrededor de 360 series, largometrajes y cortos.

Organización del sector

El sector de la animación en Iberoamérica está en proceso de organización. Existen al menos una treintena de entidades repartidas en 13 países que nuclean a empresas de la animación, con un perfil de conglomerado de empresas; o de artistas y profesionales, con identidades más cercanas a un gremio o sindicato. En algunos países esta diferencia es todavía difusa en tanto el sector es pequeño y todavía no está profesionalizado. Si bien todas las organizaciones tienen como objetivo impulsar la animación regional, las particularidades son notorias entre agrupaciones de empresas y personas trabajadoras.

En la medida que se vaya fortaleciendo el sector irán surgiendo nuevas agrupaciones que reúnan a los sectores no organizados o a aquellos cuyos intereses no se encuentran representados. En el medio plazo, será una señal saludable que a nivel regional el sector se estructure también en función de los intereses particulares de cada subsector.

En general, las organizaciones de empresas están conformadas por entre 10 y 20 socias; mientras que las asociaciones que reúnen a profesionales y artistas tienen centenares de integrantes.

Argentina es el territorio con mayor número de entidades identificadas que aglutinan a diferentes agentes del sector: Animar Cluster, Asociación de Productoras de Animación Córdoba (APA), Red de Animación Rosarina (RAR), Animadorxs Organizadxs Buenos Aires y Red de Mujeres de la Animación Argentina (RAMA). Las cuatro últimas están organizadas además en el Frente de Organizaciones de la Animación Argentina (FOA). Por su parte, Animar Cluster es un consorcio de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires integrado por seis empresas. Su objetivo es la exportación e internacionalización de contenidos y servicios.

En Brasil, la principal asociación de animación, ABCA, es una de las más antiguas en la región y está integrada por más de un centenar de profesionales y artistas. BRAVI es la otra organización que nuclea a las empresas, y también reúne a compañías de *live action*, tanto ficción como documental.

En Chile, Animachi está conformada por una veintena de compañías que se organizan especialmente con el objetivo de su internacionalización en mercados y festivales a través de la marca Chilean Animation. La asociación se creó hace más de siete años y logró un gran impulso a nivel de incidencia en el país tras el Oscar para el cortometraje "Historia de un oso", un hito que fortaleció la animación chilena en su conjunto.

En España, el sector está articulado en Diboos, la Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación, que a su vez se integra por AEPA (Asociación Española de Productores de Animación) y PROANIMATS (Associació Catalana de Productors D'Animació). Diboos está constituida por cerca de medio centenar de empresas, lo que representa en torno al 80-90% de la producción española de animación y efectos visuales.

En México el sector se encuentra disgregado en varias organizaciones. La AJIC- Asociación Jalisciense de Industrias Creativas reúne a una veintena de compañías de uno de los principales Estados productores de

animación en el país. Se encuentra en construcción la Asociación de Creadores Digitales MX, que reúne a cerca de 400 profesionales que trabajan de la mano con Pixelatl. Por su parte GRAM, Gremio de Animación Mexicana, busca representar y defender los derechos de profesionales de la animación en México. La Red de Mujeres en el Mundo de la Animación, MUMA, se creó en 2019 con el objetivo de reunir a mujeres profesionales de la animación de América Latina.

La Casa de Animação en Portugal aglutina a buena parte de las empresas y profesionales de la animación portuguesa. Creada en 2001, sus objetivos se centran en difundir la animación portuguesa a nivel internacional y también dentro de sus fronteras. Recientemente surgió otra organización, la Associação Portuguesa dos Produtores de Animação (APPA), que fortalece así la institucionalidad de la animación lusa.

En algunos territorios han surgido asociaciones incipientes de empresas que están buscando profesionalizar e internacionalizar su sector, como Animation Costa Rica, que aglutina a una veintena de estudios; o el Grupo de Empresarios de Animación de Colombia, GEMA, con quince compañías y una fuerte impronta de incidencia política en los asuntos vinculados al sector. En Perú, Perú Animation se crea como paraguas especialmente para la internacionalización bajo el que se reúnen una docena de empresas; y por otro lado, la Red de Animación Descentralizada del Perú (RAD) y Asociación Cinematográfica Ajayu convocan a profesionales de la industria de diferentes regiones del país.

En otros países en los que el volumen de producción es menor han surgido redes de profesionales que a menudo trabajan desde sus propias empresas autónomas, como el Gremio de Animadores de Ecuador, la Red de Animadores Bolivianos o Paraguay Animation.



Bibliografía general consultada

Panorama Audiovisual Iberoamericano

- “Panorama Audiovisual Iberoamericano 2021”, Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales: <https://www.egeda.com/Documentos/PanoramaAudiovisualIberoamericano2021/Panorama%20Audiovisual%20Iberoamericano%202021.pdf>
- “Panorama Audiovisual Iberoamericano 2020”, Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales: <https://www.egeda.com/documentos/PanoramaAudiovisualIberoamericano2020/Panorama%20Audiovisual%20Iberoamericano%202020.pdf>
- “Panorama Audiovisual Iberoamericano 2019”, Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales: <https://www.egeda.com/documentos/PanoramaAudiovisualIberoamericano2019/Panorama%20Audiovisual%20Iberoamericano%202019.pdf>
- “Panorama Audiovisual Iberoamericano 2018”, Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales: <https://www.egeda.com/documentos/PanoramaAudiovisualIberoamericano2018/Panorama%20Audiovisual%20Iberoamericano%202018.pdf>
- “Panorama Audiovisual Iberoamericano 2017”, Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales: https://www.egeda.com/documentos/PanoramaAudiovisualIberoamericano2017/EGE_Panorama_Audiovisual_Iberoamericano_2017.html#p=1
- “Panorama Audiovisual Iberoamericano 2016”, Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales: https://www.audiovisual451.com/wp-content/uploads/Panorama_Audiovisual_Iberoamericano_2016.pdf

Premios Quirino

Premios Quirino. Lista de obras postuladas.

Libro Blanco de la Animación Iberoamericana. Edición 2019:
<https://premiosquirino.org/download/ES/LibroBlanco.pdf>

Resiliencia en la animación. Premios Quirino. 2020:
https://premiosquirino.org/download/informe_resiliencia_animacion.pdf

Observatorio Europeo de la Animación

Jiménez Pumares, M; Fontaine, G.; “Animation films and TV series in Europe”, Observatorio Audiovisual Europeo, publicado en diciembre del 2021:
<https://rm.coe.int/animation-films-and-tv-series-in-europe-key-figures/1680a4a717>

Jiménez Pumares, M; Simone, P; Kevin, D; Ene, L.; Talavera Milla, J.; “Mapping the Animation Industry in Europe”, Observatorio Audiovisual Europeo, publicado en abril del 2016: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/en/news/challenges-and-opportunities-european-animation-industry>

Fuentes periodísticas consultadas

<https://www.latamcinema.com/>

<https://todotvnews.com>

<https://www.audiovisual451.com/>

<https://www.cartoonbrew.com/>

<https://variety.com/>

<https://www.animationmagazine.net/>

Informes Kantar Media

“Media and Trends Predictions 2022”, Kantar Media:

<https://www.kantar.com/campaigns/media-trends-and-predictions-2022>

“Media and Trends Predictions 2021”, Kantar Media:

<https://www.kantar.com/es/campaigns/media-trends-and-predictions-2021>

Anuarios e informes públicos consultados

Argentina

“Anuario INCAA de la Industria Cinematográfica y Audiovisual Argentina”, INCAA, 2018:

<http://fiscalizacion.incaa.gov.ar/images/Anuarios/Anuario-INCAA-2018-DIGITAL.pdf>

“Anuario INCAA de la Industria Cinematográfica y Audiovisual Argentina”, INCAA, 2017:

http://www.incaa.gov.ar/wp-content/uploads/2018/10/Anuario_2017.pdf

“Anuario INCAA de la Industria Cinematográfica y Audiovisual Argentina”, INCAA, 2016:

http://www.incaa.gov.ar/wp-content/uploads/2018/10/Anuario_2016.pdf

Ranking de Películas Estrenadas: http://fiscalizacion.incaa.gov.ar/index_estadisticas_películas.php

Brasil

“Distribuição em Salas - 2020”; Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual, publicado el

28/10/2021: <https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/distribuicao2020.pdf>

“Resultados Mensais do Cinema Brasileiro – Dados Sadis Detalhado Dezembro 2020”, Observatório

Brasileiro do Cinema e do Audiovisual; publicado el 29/03/2021: https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/excel/resultados_mensais_cinema_brasileiro_dezembro_2020.xlsx

Paneis interactivos - Dados de bilheteria, de 2009 a 2017, Observatório Brasileiro do Cinema:

<https://oca.ancine.gov.br/paineis-interativos>

“Anuário Estatístico do Cinema Brasileiro 2019”, Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual,

publicado el 30/12/2020: https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/anuario_2019.pdf
<https://oca.ancine.gov.br/paineis-interativos?painel=viz1558970268340>

“Anuário Estatístico do Cinema Brasileiro 2018”, Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual,

publicado el 05/12/2019: https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/anuario_2018.pdf

“Anuário Estatístico do Cinema Brasileiro 2017”, Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual,

publicado el 28/09/2018: https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/anuario_2017.pdf

“Anuário Estatístico do Cinema Brasileiro 2016”, Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual,

publicado el 01/12/2017: https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/anuario_2016.pdf

Chile

- “Análisis del cine en Chile y sus audiencias 2020”, Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio:
<https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2021/04/reporte-2020.pdf>
- “Análisis del cine en Chile y sus audiencias 2019”; Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio;
 publicado el 28/09/2020: <https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2020/09/analisis-del-cine-en-chile-y-sus-audiencias-2019.pdf>
- “El cine en Chile en el 2019”, Cámara de Exhibidores Multisalas de Chile (CAEM), publicado el 28/09/2021:
<https://www.caem.cl/index.php/informes-anuales/item/29-el-cine-en-chile-en-el-2019>
- “El cine en Chile en el 2018”, Cámara de Exhibidores Multisalas de Chile (CAEM), publicado el 4/06/2019:
<https://www.caem.cl/index.php/informes-anuales/item/28-el-cine-en-chile-en-el-2018>
- “El cine en Chile en el 2017”, Cámara de Exhibidores Multisalas de Chile (CAEM), publicado el 18/05/2018:
<https://www.caem.cl/index.php/informes-anuales/item/25-el-cine-en-chile-en-el-2017>
- “El cine en Chile en el 2016”, Cámara de Exhibidores Multisalas de Chile (CAEM), publicado el 06/03/2017:
<https://www.caem.cl/index.php/informes-anuales/item/24-el-cine-en-chile-en-el-2016>

Colombia

- “Cine en Cifras 2020”, Proimágenes Colombia:
<https://www.proimagenescolombia.com//bajarDoc.php?tl=6&per=20>
- “Anuario Estadístico del Cine 2018-2019”, Ministerio de Cultura: <https://mincultura.gov.co/areas/cinematografia/Documents/AnuarioEstadisticoCine20182019.pdf>
- “Cine en Cifras Ed. 19”, Proimágenes Colombia, Marzo 2020:
<https://www.proimagenescolombia.com//bajarDoc.php?tl=6&per=19>
- “Resumen Industria Cinematográfica Colombia 2018”, Cine Colombia Distribución:
<https://www.proimagenescolombia.com/bajarDoc.php?tl=1&per=907>
- “Resumen Industria Cinematográfica Colombia 2016”, Cine Colombia Distribución:
<https://www.proimagenescolombia.com/bajarDoc.php?tl=1&per=826>
- “Cine en Cifras Ed. 16”, Proimágenes Colombia, Marzo 2019:
<https://www.proimagenescolombia.com//bajarDoc.php?tl=6&per=16>
- “Anuario Estadístico del Cine Colombiano en 2017”, Dirección de la Cinematografía, Ministerio de Cultura:
<https://www.proimagenescolombia.com/bajarDoc.php?tl=1&per=908>
- “Anuario Estadístico del Cine Colombiano en 2016”, Dirección de la Cinematografía, Ministerio de Cultura: <https://www.mincultura.gov.co/areas/cinematografia/estadisticas-del-sector/Documents/Anuario2016.pdf>

España

- “Libro Blanco de la Animación Española”; Diboos, 2018
https://www.dropbox.com/s/u0tv95260hdrjub/DIBOOS_LIBRO%20BLANCO_Sep2018.pdf?dl=0
- “Who is Who - Animation from Spain 2020”, Instituto de Comercio Exterior - Diboos: <https://3dwire.es/wp-content/uploads/2020/03/WhoisWhoAnimationFromSpain2020.pdf>
- “Anuario de Cine 2020”, Instituto de la cinematografía y de las artes audiovisuales:
<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/mc/anuario-cine/anuarios/ano-2020.html>
- “Anuario de Cine 2019”, Instituto de la cinematografía y de las artes audiovisuales:
<https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:ff93d1b8-c263-49fc-b72e-aeef292608ad/boletin-2019.pdf>
- Candidaturas por categoría, Premios Goya edición 34:
<https://www.premiosgoya.com/34-edicion/candidaturas/por-categoria/>

“Anuario de Cine 2018”, Instituto de la cinematografía y de las artes audiovisuales:

<https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:1f6aaf21-a5d1-474d-af79-c2199bdcfbac/boletin-2018.pdf>

Candidaturas por categoría, Premios Goya edición 33: <https://www.premiosgoya.com/33-edicion/candidaturas/por-categoria/>

“Anuario de Cine 2017”, Instituto de la cinematografía y de las artes audiovisuales:

https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:b9a96c4a-8e7c-4429-9b12-a4b92419859e/boletin_17.pdf

Candidaturas por categoría, Premios Goya edición 32:

<https://www.premiosgoya.com/32-edicion/candidaturas/por-categoria/>

“Anuario de Cine 2016”, Instituto de la cinematografía y de las artes audiovisuales:

<https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:297ae7f4-980c-4428-9dd2-7babddc63426/boletin-2016.pdf>

Candidaturas por categoría, Premios Goya edición 31:

<https://www.premiosgoya.com/31-edicion/candidaturas/por-categoria/>

México

“Anuario Estadístico de Cine Mexicano - 2020”, Instituto Mexicano de Cinematografía:

<http://anuariocinemx.imcine.gob.mx/Assets/anuarios/2020.pdf>

“Anuario Estadístico de Cine Mexicano - 2019”, Instituto Mexicano de Cinematografía:

<http://anuariocinemx.imcine.gob.mx/Assets/anuarios/2019.pdf>

“Anuario Estadístico de Cine Mexicano - 2018”, Instituto Mexicano de Cinematografía:

<http://anuariocinemx.imcine.gob.mx/Assets/anuarios/2018.pdf>

“Anuario Estadístico de Cine Mexicano - 2017”, Instituto Mexicano de Cinematografía:

<http://anuariocinemx.imcine.gob.mx/Assets/anuarios/2017.pdf>

Perú

Zúñiga Meneses, A.; Uzuriaga Ignacio, J.; Sacramento Del Valle, J.; Sáez Mollehuara, R.; “¿Cómo vamos en el consumo de cine y audiovisual en el Perú? Análisis de indicadores de asistencia al cine y adquisición de contenidos de video desde el 2016 al 2019”, Ministerio de Cultura, 2021: <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1857070/Reporte%20de%20Consumo%20de%20cine.pdf.pdf>

“Informe panorámico de las artes y las industrias culturales en el Perú”, Dirección General de Industrias Culturales y Artes, Sistema de Información de las Artes, 2016:

http://www.infoartes.pe/wp-content/uploads/2017/03/Boletin-Infoartes_n2_2016.pdf

Portugal

“Cinema Audiovisual de Portugal 2020”, Instituto do Cinema e Audiovisual:

https://ica-ip.pt/fotos/downloads/catalogo_ica_2020_267955f61eba7a8fd4.pdf

“Anuario de Cinema 2020”, Instituto do Cinema e Audiovisual, publicado el 06/05/2021:

https://ica-ip.pt/fotos/downloads/ica2021_estati_sticas_06_05_2021-oficial_844960950f76b0d02.pdf

“Anuario de Cinema 2019”, Instituto do Cinema e Audiovisual, publicado el 2019:

<https://www.yumpu.com/pt/embed/view/ejgxcSflN6pu0aDW>

“Catálogo e Anuário 2018, Instituto do Cinema e Audiovisual:

https://www.ica-ip.pt/fotos/downloads/ica_catalogodigital2018_36405ae32e0ab0bf5.pdf

“Cinema Audiovisual de Portugal 2019”, Instituto do Cinema e Audiovisual, publicado el 2018:

<https://www.ica-ip.pt/fotos/editor2/catalogo2019/>

“Cinema Audiovisual de Portugal 2018”, Instituto do Cinema e Audiovisual:

https://www.ica-ip.pt/fotos/downloads/ica_catalogodigital2018_36405ae32e0ab0bf5.pdf

“Cinema Audiovisual de Portugal 2017”, Instituto do Cinema e Audiovisual: https://ica-ip.pt/fotos/downloads/pdf_ica2017_2a_versao_final_7578398505912e1df2ea14.pdf

“Catálogo e Anuário 2017”, Instituto do Cinema e Audiovisual: https://ica-ip.pt/fotos/downloads/ica_catalogodigital2018_36405ae32e0ab0bf5.pdf

“Catálogo e Anuário 2016”, Instituto do Cinema e Audiovisual: https://www.ica-ip.pt/fotos/downloads/catalogo2016_versaoweb_ica_jun15_2_192870797057516e18b567a.pdf

Estatutos, Casa da Animação, consultados en:

<https://www.casadaanimacao.pt/wp-content/uploads/2019/02/CdA-Estatutos.pdf>

Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana: Fase II, dimensión y cifras del sector

EDICIÓN 2022

ANEXO 0 – UNIVERSO DE ESTUDIO:

OBRAS POSTULADAS A LOS PREMIOS QUIRINO

2018-2021

PARTICIPANTES

Universo de estudio:

Obras postuladas a los Premios Quirino 2018-2021. Participantes

LARGOMETRAJES

A cidade dos piratas. 2018. Otto Guerra (Brasil)

Ahí viene Cascarrabias. 2017. Andrés Couturier (México, Reino Unido)

Anida y el circo flotante. 2016. Liliana Romero (Argentina)

Black is Beltza. 2018. Fermin Muguruza (España)

El gigante egoísta. 2019. Norman Ruiz (Argentina, Uruguay)

El libro de Lila. 2017. Marcela Rincón González (Colombia, Uruguay)

Elcano y Magallanes, la primera vuelta al mundo. 2019. Ángel Alonso (España)

Escuela de miedo. 2018. Leopoldo Aguilar (México, Reino Unido)

História antes de uma história. 2017. Wilson Lazaretti (Brasil)

Homeless. 2019. José Navarro (Chile, Argentina)

Horacio Quiroga, cuentista. 2017. Irene Blei (Argentina)

Klaus. 2019. Sergio Pablos (España)

La casa lobo. 2018. Cristóbal León y Joaquín Cociña (Chile)

La leyenda del Charro Negro. 2017. Alberto Chino Rodríguez (México)

La leyenda del Chupacabras. 2016. Alberto Rodríguez (México)

La liga de los 5. 2019. Marvick Eduardo Núñez Aguilera (México)

Lava. 2020. Ayar Blasco (Argentina)

Lino-una aventura de siete vidas. 2017. Rafael Ribas (Brasil)

Míuda e o Guarda-chuva. 2019. Amadeu Alban (Brasil)

OZZY. 2016. Nacho La Casa y Alberto Rodríguez (España, Canadá)

Paladín. 2017. Roberto Ortiz (Colombia)

Relatos de reconciliación. 2019. Carlos Santa y Rubén Monroy (Colombia)

Tadeo Jones 2, el secreto del Rey Midas. 2017. Enrique Gato y David Alonso (España)

Tito e os Pássaros. 2018. Gustavo Steinberg (Brasil)

Un disfraz para Nicolás. 2020. Eduardo Rivero (México)

Virus tropical. 2017. Santiago Caicedo (Colombia, Francia)

SERIES

¿Me lo puedo quedar?. 2021. Maria Rosario Carlino (Argentina)

Amigos T2. 2016. Esteban Echeverría (Argentina)

Any Malu Show - Cartoon Chef T1 y T2. 2019. Anderson Mahanski, Fernando Mendonça (Brasil)

As aventuras de Ami. 2018. Igor Souza (Brasil)

As aventuras de Fujiwara Manchester. 2017. Alê Camargo (Brasil)

- Bia Desenha*. 2019. Neco Tabosa (Brasil)
- Buzzu na escola intergaláctica*. 2018. Rafael Ribas (Brasil)
- Ciencia Zapata*. 2016. Pablo Accame (Argentina)
- Ciudad Jardín*. 2018. Mauricio Esparza Santa María y Luis Angel Esparza Santa María (Perú)
- Crias*. 2019. Mélia Gilson y Camille Authouart (Portugal, Francia)
- Dixi detective*. 2021. Ariel Lopez V (Argentina)
- El diario de Bitá y Cora*. 2019. Vicente Mallols (España)
- Espantijos*. 2020. Sergio Mejía Forero (Colombia)
- Golpea duro, Hara! T2*. 2021. Matias Latorre Benavides (Chile, USA)
- Guillermina y Candelario*. 2017. Marcela Rincon (Colombia)
- Heavies tiernos*. 2018. Juanjo Sáez (España)
- Hero Dad*. 2020. Nathalie Martinez y Maxi Valero (España)
- Ico Bit Zip*. 2019. Nathalie Martinez, Maxi Valero (Brasil)
- Juani y Gatón T2*. 2018. Julián Manrique Torres (Colombia)
- La Tierra en mis manos*. 2016. Nicolas Conte (Argentina)
- Las crónicas infantiles*. 2019. Miguel Otálora (Colombia)
- Las leyendas: criaturas ocultas*. 2019. José Alejandro García Muñoz (México)
- Las leyendas*. 2017. José Alejandro García Muñoz (México)
- Los inadaptables*. 2016. Bárbara Cerro, Sol Rietti (Argentina)
- Mati & Rocco*. 2020. Federico Demattei Vidal, Diego Cagide (Argentina, Colombia)
- Momomsters T1 y T2*. 2019. Javier Martinez (España)
- Mostros afechantes*. 2016. Marcelo Dematei, Carlos Smith (Colombia, España)
- MyaGO*. 2019. Alan Foley (España, Irlanda)
- Mytikah - O livro dos heróis*. 2019. Hygor Beltrão Amorim y Jonas Brandão (Brasil)
- Óperas para soñar*. 2019. Juan Manuel Costa (Argentina)
- Petit T2*. 2019. Bernardita Ojeda Salas (Chile, Argentina, Colombia, España)
- Pichintun*. 2019. Karen Garib (Chile)
- Pollos espaciales del espacio*. 2018. Tommy Vad Flaaten, Markus Vad Flaaten (México, Reino Unido)
- Puerto papel T2*. 2018. Alvaro Ceppi (Chile)
- Robotia*. 2017-2020. Diego Cagide (Argentina)
- Siesta Z*. 2017. Fernando Salem, Sebastián Mignogna, Maria Antolini (Ecuador, Colombia, Argentina, Brasil, Perú)
- Tainá e os Guardiões da Amazônia*. 2018. André Forni (Brasil)
- Tantam*. 2018. Walter Plitt Quintin (Brasil)
- Tin&Tan*. 2017. Martin Guido (España, México, Colombia, India)
- Tuiga*. 2019. Rodrigo Soldado (Brasil)
- Ugo y Serena*. 2018. Ángeles Cornejo (Argentina, Brasil)
- Weeboom*. 2019. Jonas Brandão (Brasil)
- Yo Pipoo*. 2019. Nahuel Poggi (Chile, Argentina)
- Yo, Elvis Riboldi*. 2020. Javier Galán, Raphaël Lamarque (España, Francia)

Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana: Fase II, dimensión y cifras del sector

EDICIÓN 2022

ANEXO I:

INTRODUCCIÓN DE LA TECNOLOGÍA
EN LA ANIMACIÓN EN LOS DIFERENTES
PAÍSES DE IBEROAMÉRICA

Introducción de la tecnología en la animación en los diferentes países de Iberoamérica

La incorporación de nuevas tecnologías y herramientas al sector de la animación no solo nutre a la producción de contenidos, permitiendo hacer más cosas o hacerlas de forma más eficaz, eficiente y colaborativa, también es la puerta de entrada a otras industrias donde las empresas y profesionales de la animación pueden desarrollar su trabajo.

Durante los últimos años, las realidades extendidas (aumentada, virtual y mixta) han sido un campo de expansión natural para la industria de la animación; los motores de videojuegos se han incorporado al día a día de la producción audiovisual, tanto en animación como en VFX e imagen real, y es probable que en los próximos meses la animación se establezca como protagonista en los desarrollos para los metaversos y la realidad sintética (con humanos y ciudades digitales, por ejemplo). Con Corea del Sur queriendo posicionarse como el **Silicon Valley del metaverso** y con la prolongada crisis sanitaria derivada de COVID-19 que nos lleva a necesitar entornos de ocio, formación, trabajo y comunicación cada vez más digitales, con avatares 3D cada vez más complejos ¿en qué posición se encuentran el sector de la animación de los países iberoamericanos respecto a esta nueva ola de tecnología y contenidos digitales?

Consideramos en este anexo las siguientes tecnologías en su relación con el sector de la animación: Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Realidad Mixta, Motores de desarrollo de videojuegos, Metaverso, Realidad sintética, Avatares, Hologramas y Gemelos digitales y otras herramientas tecnológicas al servicio del sector de la animación como Quill, una herramienta de animación e ilustración de realidad virtual que permite a los creadores contar historias inmersivas. Aunque aún no hay una total adquisición de estas herramientas por parte de la industria de la animación, el sector ya está relativamente familiarizado con ellas y las van incorporando poco a poco a sus producciones y desarrollos. Por otro lado, el gran protagonista de 2021, que no es estrictamente una herramienta tecnológica, el metaverso, podrá tener también un gran impacto en el sector de la animación en los próximos meses si su protagonismo se consolida. Nos detenemos brevemente en la definición del metaverso para comprender mejor el potencial alcance que puede tener sobre las empresas del sector de la animación.

Metaverso

El metaverso hace referencia a la idea de un espacio virtual persistente y compartido, similar a un gemelo digital del mundo real, pero sin ninguna de las limitaciones. Este universo de mundos digitales permite que las representaciones digitales de personas (sus avatares o sus *digital twins*) interactúen entre sí en distintos entornos digitales. El metaverso proporciona un espacio a comunidades virtuales interconectadas que utilizan dispositivos realidad virtual, gafas de realidad aumentada, aplicaciones para teléfonos inteligentes u otros dispositivos.

El metaverso puede convertirse en una expansión laboral para los estudios de animación respecto a cinco aspectos, fundamentalmente:

1. **Software:** motores de desarrollo de videojuegos. Estos motores permiten crear juegos o mundos en 3D, además de otros productos virtuales. En el sector de la animación ya se están usando para crear cortos, películas o desarrollos en realidad virtual, ya que permiten a los animadores trabajar de una forma más eficiente, olvidándose de la tecnología y enfocándose en la parte más artística. Además, motores como Unreal permiten el trabajo colaborativo en tiempo real de los distintos equipos de desarrollo y producción. Los motores 3D impulsados por inteligencia artificial permiten generar contenido de juego o

audiovisual (interacciones con personajes, objetos o entornos del juego) en tiempo real, permitiendo una cantidad infinita de escenarios. Además de Unity y Unreal, en esta categoría empiezan a destacar empresas como **Latent Space**, que se define como una compañía que está construyendo la próxima ola de modelos generativos, **rct AI**, que ofrece un servicio en la nube y una plataforma algorítmica para ayudar a los desarrolladores a crear contenido más dinámico, interactivo y personalizado o **Improbable**, que ofrece tecnología y experiencia para impulsar entornos interactivos. **Dreams** es una plataforma creativa lanzada por el desarrollador británico Media Molecule que ofrece un espacio en el que se pueden crear distintos tipos de proyectos, ya sean juegos, arte, películas, música, etc.

2. Creación de assets: empresas que ofrecen herramientas para producir contenido y assets virtuales, que van desde medios sintéticos hasta hologramas y contenido de realidad aumentada. **Gravity Sketch**, por ejemplo, ofrece herramientas para dibujar en 3D usando RA o **8i**, que es una empresa especializada en hologramas.

3. Hardware:

- VR / AR y tecnología háptica. En esta categoría podemos incluir **Magic Leap**, especializada en aplicaciones empresariales de realidad mixta, o gigantes como **Niantic**.
- Pantallas: interfaces que permiten a los usuarios consumir contenido 3D, como televisores, teléfonos y pantallas de hologramas.

4. Mundos y entornos virtuales. La compañía española **Virtual Voyagers** está especializada en la creación de grandes proyectos XR, incluidos mundos virtuales o la chilena **Vitrain**, especializada en formación y soporte para numerosas industrias —entre ellas el arte y el entretenimiento— en entornos inmersivos.

5. Avatares o gemelos digitales

La incorporación de nuevas herramientas tecnológicas por parte de los estudios de animación, sobre todo los de pequeño y mediano tamaño, se topa a menudo con una barrera de entrada: el elevado precio. Para solventar esa barrera, algunas tecnológicas, como el motor de desarrollo de videojuegos Unreal, han creado programas como el **MegaGrants**, que facilita el acceso al uso de esas herramientas siempre que los desarrollos se pongan al servicio de la comunidad. Existen además tecnologías de código abierto y librerías de assets a disposición de todos los usuarios que pueden contribuir en reducir esta barrera de entrada.

Otra de las dificultades que los estudios iberoamericanos se están encontrando a la hora de incorporar nuevo software a sus desarrollos lo recogen también las conclusiones de la mesa de trabajo: “Medidas de estímulo para la creación digital desde el Programa Ibermedia”. La falta de personal cualificado en el uso de las nuevas herramientas va alineada con una falta de oferta formativa específica para el uso de esas herramientas. Algunas universidades están incorporando en sus planes de estudio esa formación especializada. Así, encontramos ejemplos como la Universidad Nacional de San Martín en Argentina con su programa **UNSAM Training Program, Research & Development with Unreal Engine**, el TEC de Monterrey, en México, con su **Diplomado fundamentales de Unreal Engine** o los títulos propios de Metaverso de la Universidad Complutense de Madrid en España que nacen de la colaboración la **Virtual Voyagers Academy**. Unreal tiene una serie de **partners académicos** en todo el mundo, con una poca presencia llamativa en Latinoamérica.

Según **Business Wire**, el tamaño del mercado global de animación y efectos visuales fue de 156 mil millones de dólares en 2020. El tamaño del mercado del software de animación y efectos visuales global fue de 8.800 millones de dólares estadounidenses para ese mismo año. La mayoría de los segmentos de la industria de la animación están creciendo a una tasa de 2-3% interanual. El coste de producción por película de animación oscila entre los 20 mil dólares y los 300 millones de dólares estadounidenses. El gasto en efectos especiales como porcentaje del coste de producción es aproximadamente del 20% al 25%,

Nos encontramos diversidad de cifras a la hora de valorar los mercados de realidades extendidas. Según un **informe de IDC**, la realidad virtual y aumentada finalizarán 2021 con un valor total de 4.430 millones de dólares. En 2025, ese valor aumentará hasta los 36,11 mil millones de dólares, lo que representa una tasa de crecimiento anual compuesta del 68,4%. Respecto a los dispositivos, finalizarán 2021 con un valor de 77,78 mil millones de dólares. Para 2025 alcanzarán los 106,35 mil millones de dólares y una tasa compuesta anual del 9,9%. Sin embargo, según los datos que maneja **Statista**, el mercado global de realidad aumentada,

realidad virtual y realidad mixta alcanzará los 30,7 mil millones de dólares estadounidenses en 2021, llegando a cerca de 300 mil millones de dólares estadounidenses en 2024. En 2025, se prevé que el mercado de realidad aumentada y realidad virtual en Europa alcance los 20.900 millones de dólares estadounidenses, un gran aumento respecto a los 2.800 millones de dólares estadounidenses que valía el mercado en 2021.

Los datos del informe “Seeing is believing” de PwC proyectan que el mercado de VR y AR tiene un potencial de crecimiento de 1.5 trillones de dólares americanos para 2030. Respecto a la creación de empleo, se considera que en 2019 el sector contaba con cerca de 825 mil personas empleadas y que en 2030 esta cifra habrá aumentado hasta más de 23 millones de empleados en todo el mundo.

Según el “Augmented Reality Market Size, Share & Trends Analysis Report By Component, By Display (HMD & Smart Glass, HUD, Handheld Devices), By Application, By Region, And Segment Forecasts, 2021 - 2028” de GVR, se prevé que los mercados regionales de Oriente Medio, África y América Latina experimenten un crecimiento sustancial de 2021 a 2028 en realidad virtual y realidad aumentada. Arabia Saudí, Emiratos Árabes Unidos, Brasil y México son centros emergentes en la adopción de la RA, gracias al apoyo de sus respectivos gobiernos.

Siguiendo con Statista, respecto al Metaverso, en octubre de 2021 la capitalización de mercado total de las empresas de metaverso de la Web 2.0 era de 14,8 billones de dólares estadounidenses. Para los juegos y los deportes electrónicos y también Facebook (ahora Meta), esta cifra es mucho más baja, 1,98 billones y 0,90 billones, respectivamente.

Brasil ha sido líder en la región latinoamericana en el ámbito de la animación y es el mayor productor de obras animadas. Esto sucede gracias al impulso de los fondos estatales, la oferta de talento de animación local de calidad y la preferencia de las audiencias locales por el contenido animado brasileño en un país con una población de más de 200 millones de personas. Países como Argentina, Chile, Colombia, México y Perú están emergiendo como líderes a través de diversas producciones y colaboraciones.

Al ser tecnologías y mercados que están en fase de consolidación en Iberoamérica, hay falta de datos cuantitativos por cada país que nos permitan conocer el impacto económico de la implementación de estas nuevas herramientas tecnológicas en el sector de la animación. Vamos a aproximarnos al mercado analizando distintos proyectos de diversa envergadura que están utilizando las nuevas herramientas tecnológicas en algunos países de la región.

Argentina

3dar es un estudio argentino que define su trabajo como “fusionando la narración con la tecnología a través de Realidad Virtual, Animación 3D y VFX. Fusionando Arte y Tecnología para crear nuevos mundos maravillosos”. Llevan desde 2014 creando proyectos para realidad virtual. Algunas de sus piezas han resultado tremendamente virales y laureadas, como “The Earth Song”, que tiene más de 200 millones de reproducciones y ganó un León de oro en Cannes, o “Gloomy Eyes”. En 2021 participaron en el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy con «**Paper Birds**», que compitió en la categoría Realidad Aumentada y que también ha sido presentada en el Festival de Tribeca Immersive, en Estados Unidos. “Paper Birds” está coproducida por 3DAR Studios, Baobab Studios y Oculus. El proyecto fue apoyado económicamente por Facebook, y se creó con profesionales de distintos países de forma remota durante la pandemia de COVID19.

Tronco: Forma parte del programa de MegaGrants de Unreal con el proyecto “**The Very Uncommon Odysseys of BERTA & JOJO: Into the World of Mycelia!**”. Tronco es una empresa de cine, artes y *craft* que produce contenido comercial y creativo y que está especializada en animación y mixed-media. Fede Heller, cofundador de 3dar, forma parte del plantel de directores de Tronco.

Hook up Animation Studios también forma parte del programa MegaGrants de Unreal con el proyecto **Gilgamesh**, un largometraje que en estos momentos se encuentra en fase de producción. En su participación en MegaGrants Hook up Animation Studios desarrollará un nuevo pipeline de animación con Unreal Engine. Hook up Animation Studios es un estudio de animación que crea contenidos de animación para terceros y que, en la actualidad, está desarrollando también IPs propias (como el largo **Gilgamesh**).

Mcfly Studio. Estudio creativo de Buenos Aires. Su director de animación y artista digital, **Federico Moreno Breser**, actualmente Real Time CG Supervisor at Reel FX, imparte formación sobre el uso de Quill en animación VR. También ha sido instructor autorizado de Unreal y Content Creator para Oculus VR.

Según Statista, la empresa **Decentraland** tenía un valor de entre 800 millones y 1.400 millones de dólares estadounidenses en septiembre de 2021. Desarrollada originalmente en Argentina, aunque de nacionalidad china en la actualidad, la plataforma de realidad virtual 3D está construida sobre Ethereum y combina elementos de marketplace, videojuego en línea y criptomonedas. En el juego, la gente explora y construye al estilo de Minecraft, pero algunos de los jugadores poseen partes del mundo del juego o sus propiedades inmobiliarias, llamadas LAND, que se pueden comprar o vender utilizando la criptomoneda del juego, llamada MANA, en el mercado del juego, donde también se pueden obtener *wearables* y otra ropa del juego para los personajes digitales de los jugadores. La propiedad de LAND les da a los jugadores voz sobre lo que sucederá en sus parcelas, ya que los visitantes y las marcas agregan valor a LAND.

Bolivia

La directora cochabambina **Violeta Ayala**, primer miembro quechua de los Oscar®, y que tiene 5 películas premiadas (Sundance, Toronto, Cannes XR, Amazon Prime), está desarrollando un proyecto de animación para realidad virtual llamado **Prision X**. Según el diario boliviano “*Página siete*”, “*Prision X es una propuesta de realidad virtual que para la cineasta representa “la democratización” de la animación y en la que el espectador no sólo conocerá a diferentes personajes del inframundo neoandino, sino que además será partícipe de una historia que atraviesa teatros y prisiones. ‘Prision X’ es una serie animada que ha sido creada digitalmente, pero a mano enteramente en realidad virtual.*”. **Violeta Ayala**, señala que **Prision X** es una película hecha por mujeres aymaras y quechuas que se involucraron en el mundo digital sin tener ninguna experiencia en animación. El proyecto ha llegado a Sundance y a Cannes en 2021, donde participó en la sección Cannes XR Virtual. Ayala tiene previsto llevar el proyecto a realidad aumentada para así eliminar la barrera de entrada del hardware para los espectadores y espectadoras, uno de los problemas también detectado en la mesa de trabajo: “Medidas de estímulo para la creación digital desde el Programa Ibermedia”.

FlowStudio LA es un estudio de animación boliviano que tiene la innovación como eje central de sus propuestas. Hacen desarrollos para terceros. Trabajan con realidades extendidas (virtual, aumentada, mixta) y aseguran que están preparados para empezar a trabajar para el metaverso.

Brasil

Hype Animation ha obtenido recientemente el MegaGrants de Unreal para su proyecto **Kaia's Discoveries**, una serie de animación para público infantil. Hype Animation está especializada en la producción de animaciones para publicidad, cine y televisión.

Chile

El objetivo de **Dream1Studio** es crear experiencias de realidad virtual impresionantes utilizando el hardware más avanzado y el software más realista disponible. Actualmente trabajan con Unreal Engine en la generación de experiencias inmersivas de itinerancia libre para centros de realidad virtual.

Colombia

Animatropo es una empresa de animación especializada en público infantil que además crea otros productos como apps, videojuegos, desarrollos transmedia y experiencias en realidad aumentada. Premiados y con reconocimiento internacional por su app para aprender inglés, DonkeyBook, también tienen proyectos como “¿Eso? También se lo llevó el duende”, un corto en realidad aumentada dirigido a público infantil.

Dream House Studios es una compañía colombiana especializada en la creación de contenido de realidad virtual y realidad aumentada. Tienen catálogo propio de proyectos aunque están fundamentalmente centrados en ofrecer servicios a terceros para distintas industrias. Trabajan también con hologramas.

Nos encontramos con varias productoras de VR/AR en Colombia, como son **Viewy**, una empresa que crea aplicaciones de realidad virtual y realidad aumentada interactiva con objetivos de marketing, ventas y entrenamiento. Han creado un mundo virtual, **Virtual Viewy**, que permite replicar en el entorno digital las interacciones presenciales. O **Xennial Digital**, una empresa especializada en realidad virtual para entornos empresariales y de formación, capacitación y sensibilización.

Ecuador

Matte es un estudio de 3D y VFX ecuatoriano. Andrés Aguilar, Director & Content Producer de Matte, en su participación en la mesa redonda de “**Nuevas Tecnologías aplicadas a la producción de Animación**” de los premios Quirino 2020, detallaba las nuevas herramientas tecnológicas que estaban usando en el estudio y el enfoque disruptivo que le daban a ese uso, con un factor experimental siempre presente. En el estudio utilizan Unreal y otras herramientas como Medium y Quill. El uso de Unreal les ha permitido terminar producciones durante la pandemia, gracias a la posibilidad de trabajo colaborativo que ofrece. Se puede ver el resultado final de cómo el estudio está utilizando las nuevas herramientas en, por ejemplo, “**Érase una vez en Ekuar**”.

España

B-Water Animation Studios es un estudio español de animación que destaca por su uso de motores de videojuegos (Unreal y Unity) para animación, y Blender para producciones de alta calidad. En B-Water hicieron trabajos de producción de animación con Unreal para **Zafari**, una serie que ganó el primer premio de “Serie de TV hecha con Unreal”.

Iro Pictures es una empresa de VFX y Animación con sede en Canarias fundada por Ignacio Caicoya (que ha trabajado en más de 30 películas como Interstellar, Godzilla o Avengers, entre otras) y Vijesh Rajwani. En la actualidad están trabajando en **Nala**, un proyecto full CG dirigido por Alan Jonathan Iriarte.

Wise Blue Studios es un estudio de animación español que desarrolla IPs propias y proyectos para terceros. **Hero Dad** es una serie de animación para televisión para público preescolar, que está creada con el motor de videojuegos Unity. La serie está distribuida por todo el mundo a través de Wildbrain y está co-producida por À punt Mèdia con la colaboración del Institut Valencià de Cultura IVC.

México

La animadora, directora y profesora de la universidad TEC Guadalajara, **Mayrení Senior Seda** ha participado en la realización del video musical “**Radiate**” junto al estudio mexicano especializado en Stop Motion **Hobby Creative Studio**. El vídeo utiliza 3D y Stop Motion. La producción del vídeo les sirvió de plató de experimentación de uso de nuevas herramientas tecnológicas en animación, lo que incluyó retroproyección y el uso de Unreal Engine. Este es un ejemplo de colaboración entre la universidad, los proveedores de tecnología y los estudios independientes como forma de abordar nuevos proyectos desde la experimentación. Como indicamos al principio del capítulo, el Tecnológico de Monterrey ha preparado un Diplomado de Fundamentales de Unreal Engine, como única Institución en México y gran parte de Latinoamérica avalada por Epic Games.

Exodo Animation Studios, laureado estudio de animación mexicano especializado en la creación, desarrollo y animación de personajes. Desarrollan contenido de animación y CGI para terceros –incluidos estudios de videojuegos–.

Visualma, estudio especializado en Producción Virtual, Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Mapeo 3D, Arquitectura Virtual y Animación.

Perú

Tunche Films, estudio detrás del largometraje de animación “**Ainbo: la guerrera del Amazonas**”, es una compañía peruana que en 2013 fundó EPIC, la primera escuela de cine de Perú con formación en Animación y VFX. La propuesta educativa que surge de un estudio para responder a las necesidades formativas del sector, es un modelo que se viene repitiendo en el sector de la animación en varios países y que responde a una de las necesidades detectadas por el programa Ibermedia: la falta de profesionales de la animación con perfiles más tecnológicos y de itinerarios de formación para capacitarlos.

Portugal

Amplify Animation Pack. Productora de animación para videojuegos, Amplify Animation Pack es una productora que cuenta con el apoyo de Unreal Engine MegaGrants. Ofrecen un paquete de animación en tercera persona con controlador que sirve como punto de partida para crear controller propios.

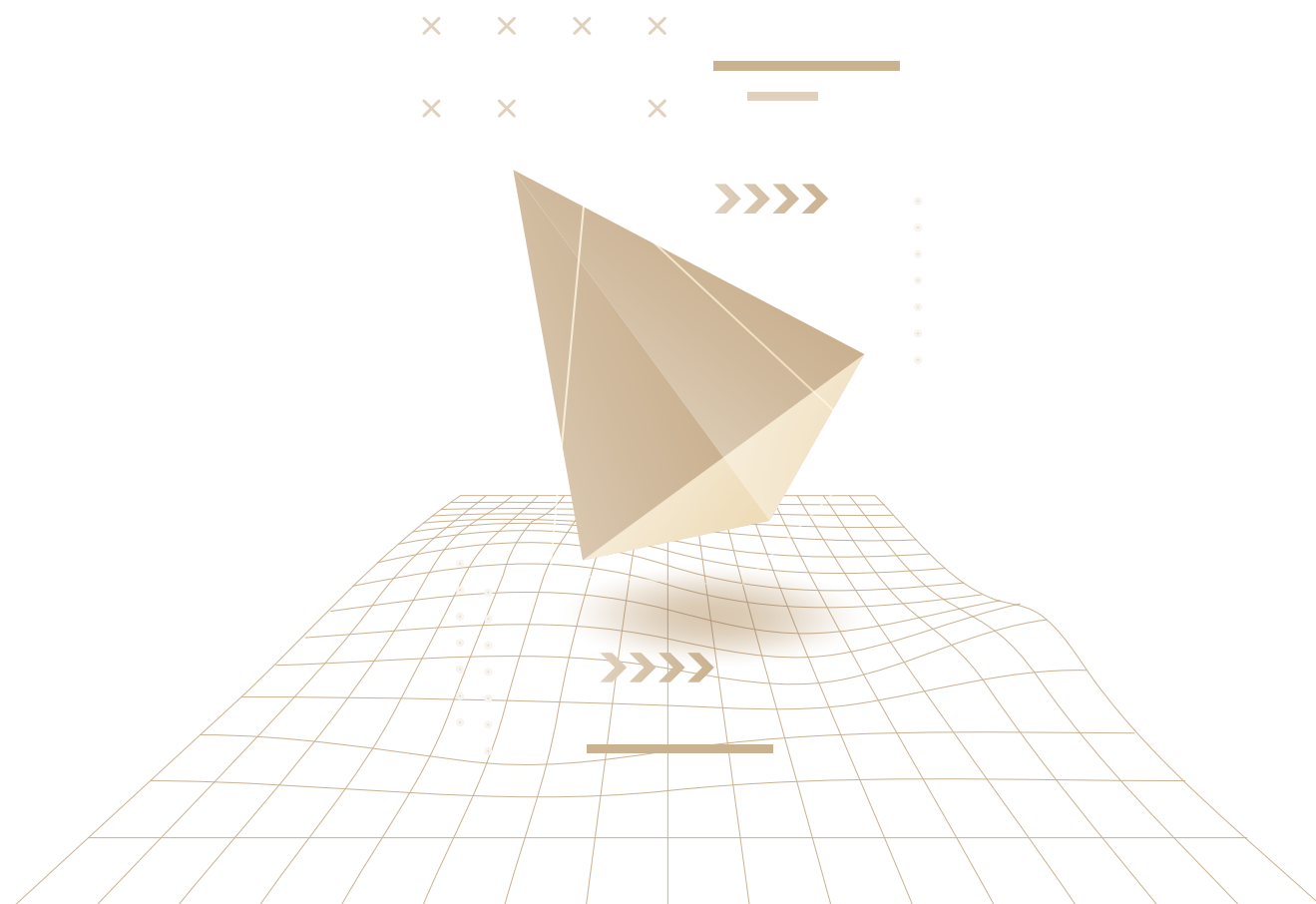
CONCLUSIÓN

El uso de las nuevas herramientas tecnológicas en animación aún no está extendido en Iberoamérica en toda su capacidad, aunque ya hay numerosos estudios experimentando y creando utilizando estas nuevas herramientas. Coinciden los estudios que las utilizan que las herramientas les ayudan a hacer el trabajo de una forma más eficaz y eficiente que les permite centrarse en la parte artística más que en la tecnológica y parece que las herramientas que ofrecen entornos colaborativos de trabajo ofrecen una razón adicional para su implementación, ya que favorecen o posibilitan el trabajo en remoto, haciendo que no sea necesario parar la producción en el actual contexto pandémico.

Aparece en el horizonte inmediato una nueva realidad digital que puede ofrecer un enorme campo de trabajo para los estudios de animación, tanto con desarrollos propios como con desarrollos para terceros. El metaverso y toda su cadena de valor –de los escenarios, a los avatares, de los eventos a las historias– pueden sumar a su tremendo crecimiento a la industria de la animación, que necesitará profesionales suficientemente cualificados para trabajar en los nuevos desarrollos y con las nuevas herramientas.

El problema de falta de certificación o formación específica en estas nuevas herramientas es una cuestión transversal en todos los países, pero es especialmente llamativo que por ejemplo casi no haya *partners* educativos de Unreal en Latinoamérica. Hemos visto también estudios que montan academias de formación, con el objetivo de formar a perfiles profesionales demandados por sí mismos (y por la industria) y profesionales de distintos estudios que llevan lo aprendido en su trabajo respecto al uso de herramientas tecnológicas a distintas escuelas presenciales o digitales. **Cuando las herramientas tecnológicas empiezan a poner más fácil el acceso a su uso, la barrera de entrada a la incorporación de las nuevas herramientas a los estudios y casa de producción se traslada a la falta de profesionales cualificados.** Es uno de los temas que requiere una respuesta rápida y, de nuevo, transversal.

Las nuevas tecnologías y desarrollos tecnológicos suponen una enorme oportunidad para los estudios y casas productoras de animación iberoamericanas en un mercado cada vez más global y más globalizado.



Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana: Fase II, dimensión y cifras del sector

EDICIÓN 2022

ANEXO II: LA TRANSFORMACIÓN DE LA CADENA DE VALOR DE LA ANIMACIÓN

La transformación de la cadena de valor de la animación

La cadena de valor y su relación con otras industrias:

En términos generales la cadena de valor del entretenimiento es el proceso por el cuál una creación o idea original es transformada en un producto de mercado y distribuida a los consumidores. El objetivo final es la creación de una IP (propiedad intelectual, por sus siglas en inglés) sostenible y perdurable. En este sentido, la creación de IPs es análoga a la creación de marcas.

En el caso de la industria de la animación, el proceso puede referirse a múltiples formatos. La idea original puede consistir en un largometraje, una serie, en el diseño de unos personajes que inicialmente toman la forma de un juguete o un producto editorial y que evolucionan a través de historias animadas. En otros casos, el producto de animación puede estar vinculado directamente al videojuego. Estas particularidades de la industria de la animación pueden llevar a pensar que su cadena de valor no es única, sino que contiene otras subcadenas en función del desarrollo posterior que tenga esa creación original.

Un ejemplo completo de lo expuesto es el caso de la IP española **“Pocoyó”**. Inicialmente el concepto presentado es el de unos personajes que toman vida en un escenario vacío –que sería una seña de identidad del producto– y que son presentados a potenciales compañías productoras interesadas. Tras conseguir financiación, el producto se desarrolla y es emitido en televisión tradicional. Los personajes se popularizan y comienza el desarrollo de una IP plena que se convierte en producto derivado: licencias y *merchandising*. Según va produciéndose la transformación de la distribución, con el auge del *streaming*, **“Pocoyó”** se desarrolla fuertemente en YouTube, incluso contando con financiación de Google en algún momento y convirtiéndose en un fenómeno digital.



Pocoyó (España)



De manera que, aunque podamos contemplar la cadena de valor de forma esquemática tal y como aparece en la imagen anterior, encontramos que, en ocasiones, este proceso es dependiente de otro anterior o está integrado en la cadena de valor de otra industria, por ejemplo como parte de la cadena de valor del desarrollo de un juguete. En estos casos, el proceso arranca de una IP preexistente y es parte de la expansión de la misma, bien porque la empresa fabricante original del juguete participa en la producción del proyecto de animación, bien porque licencia el juguete para que un tercero desarrolle el proyecto de animación por su cuenta. Un ejemplo de ello es como una propiedad como Gormiti, inicialmente un juguete lanzado por la compañía italiana Giochi Preziosi y que tras un primer acercamiento en serie de animación 2D, se actualiza como animación 3D creada por el estudio catalán Kotoc y coproducida junto a Planeta Junior.

Esta conformación de la cadena de valor de la animación en relación con la fabricación de productos físicos y otros derivados implica el desarrollo del negocio de los *royalties* o regalías propio de la explotación de

un negocio basado en propiedad intelectual. Los ingresos de la industria de la animación derivan en gran medida de este modelo en el cual los o las licenciatarias, las casas productoras, coproductoras, e incluso, en ocasiones, el o la emisora del contenido, reciben porcentajes de las ventas del producto derivado de la IP original. En ese punto, las empresas intermediarias –*master licensors*, distribuidoras y otras–, también cobran importancia pues adquieren derechos de explotación comercial del producto a través de licencias vinculadas normalmente a un marco territorial.

La evolución de la cadena de valor

La cadena de valor de la industria de la animación no es ajena a la transformación que el sector del entretenimiento audiovisual en su conjunto viene experimentando en los últimos años. Los efectos de esta transformación son valorados desde distintas sensibilidades dentro de la posición que se ocupa dentro de la cadena, pero puede concluirse que, en gran medida, ha supuesto nuevas posibilidades para la animación iberoamericana, abriendo las puertas para la llegada a nuevas audiencias y permitiendo que determinados proyectos lleguen a ser conocidos a nivel global. La situación actual del mercado no está exenta de riesgos que, por otra parte, pueden ser amortiguados en la medida en que las y los agentes de esta industria consigan adaptarse con éxito al nuevo escenario. Un escenario que es cambiante y cuya transformación sucede a gran velocidad, impulsada por la hegemonía de las plataformas digitales inmersas en la llamada “*streaming wars*” o guerra de las pantallas. **La adquisición de habilidades digitales, del conocimiento de herramientas y tecnologías, en algunos casos disruptivas, resulta de gran importancia para poder competir con éxito en ese mercado global.** Son elementos que afectan a cómo se expresa el talento que, al fin y al cabo, como en toda industria creativa, es clave entre todos los eslabones de la cadena de valor.

La tecnología, en sus distintos usos –como herramienta de creación, de distribución, etc– se ha asentado como el gran factor de disrupción de la industria. La llamada “democratización” de las herramientas tecnológicas ha permitido que suceda una auténtica implosión de la creatividad, causando una onda expansiva que ha recorrido toda la superficie del mercado. Pero ese cambio tecnológico que ya estaba sucediendo y que está determinando un cambio en los modelos de negocio, se ha encontrado con una variable no prevista: la crisis de la pandemia de Covid-19, dando forma a una especie de “tormenta perfecta” que también contribuye de forma dispar dependiendo de dónde se ponga el foco de la observación.

Este aspecto mestizo –tecnológicamente hablando– del sector de la animación hace necesaria la reflexión sobre el perímetro de la industria y la extensión de su cadena de valor. La animación es hoy una pieza destacada del cine, la televisión, el videojuego, la publicidad y de la nueva y muy pujante tendencia relacionada con el llamado Metaverso que, a su vez incorpora el concepto de *cross-reality* con tecnologías como la Realidad Aumentada (AR), la Realidad Virtual (RV) y la Realidad Mixta (XR). Esta composición mixta de la industria, junto a su pujanza a nivel mundial en los últimos años, está detrás de una valoración del mercado mundial de animación de 260.000 millones de dólares en 2020, según datos compilados por Statista.

Talento y Creatividad, la base de nuestra industria

Disponer del talento que reúna las *skills* necesarias para competir en un mercado complejo y de las dimensiones mencionadas es la columna sobre la que asentar el desarrollo futuro y sostenible de la industria de la animación. Iniciativas como Next Lab, promovidas por la colaboración pública –privada de empresas e instituciones españolas, han mostrado cómo las tecnologías emergentes permiten aproximarse a nuevos modos de producir y sitúan a quienes crean en un contexto nuevo de cara a producir animación. Se trata de un entorno inmersivo en el que, a través de VR, el animador o animadora adopta una perspectiva nueva en la que, de algún modo, “está presente” dentro del producto y experimenta en primera persona los distintos elementos que han de manejarse: luz, volúmenes, enfoques, etc. Next Lab es un laboratorio formativo basado en metodologías ágiles –cuya incorporación al modelo de producción es cada vez más indispensable– que se enfoca en el prototipado y el despliegue rápido del producto, incorporando el concepto “Mínimo Producto Viable” de los modelos *Lean Start Up* aplicado a productos de animación.

Además de lo que tiene que ver con estos nuevos modelos de producción, **la industria necesita de perfiles profesionales específicos en ámbitos relacionados con las finanzas y la gestión.** El conocimiento financiero genérico, por ejemplo, no resulta suficiente. La industria se ha apoyado en la experiencia particular desarrollada a través de la actividad y la necesidad, pero en un escenario tan

competitivo, diverso y expansivo como el que tenemos delante, es necesario minimizar los errores y actuar bajo parámetros más científicos, dónde la intuición esté soportada por los datos y la información.

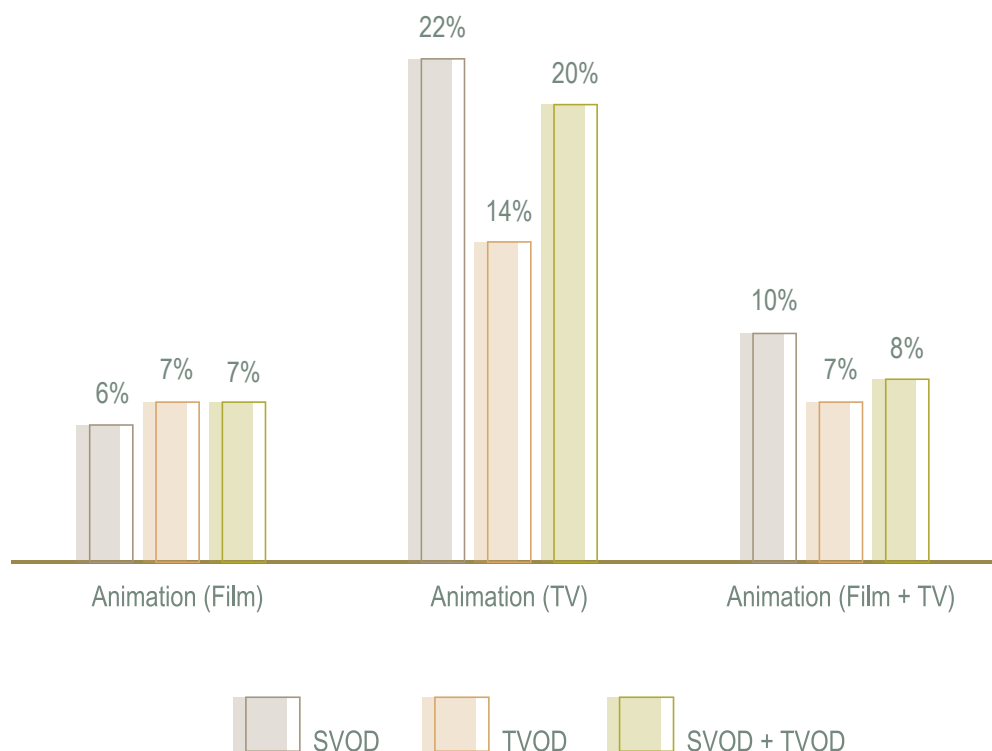
Las ventanas de explotación: televisión y streaming

En los últimos años hemos asistido a la pujanza de las plataformas de *streaming* hacia el liderazgo en términos de modelo de distribución. En 2021 la serie de animación “**Arcane**”, producida por el estudio francés Fortiche, con base de operaciones también en las Islas Canarias, se ha convertido en un fenómeno masivo ocupando los primeros puestos entre los formatos más vistos en Netflix. La serie ha desbancado a productos de imagen real del número 1 en el *ranking* de valoraciones de los usuarios en lugares como IDMB, Rotten Tomatoes o Metacritic. Netflix, junto las otras plataformas líderes (Prime Video, HBO Max, Disney+), han apostado de forma recurrente por la animación en sentido amplio: cine y series y *target* adulto e infantil.

Según los datos de Ampere Analysis, desde el primer trimestre de 2019 hasta 2021, las plataformas SVOD han incrementado un 63% en comisionado de productos de animación en EEUU y Reino Unido. La consultora apunta a que uno de los factores que alimentan este crecimiento es la gran variedad que ofrece la animación para adultos.

En el reciente informe del Observatorio Audiovisual Europeo sobre el mercado de la animación, se señala que el porcentaje de productos de animación con respecto al catálogo global varía en función del tipo de formato. Mientras que los largometrajes de animación orientados a la ventana cinematográfica representan el 7% en el caso del SVOD, los contenidos de animación televisivos llegan hasta el 20%.

Share of animation films and TV content in TVOD, SVOD and all VOD catalogues (June 2021)



How to read this graph: Animation films account for 6% of all films on SVOD, 7% on TVOD, and 7% for SVOD+TVOD

Anime SVOD services excluded. 1 TV season + 1 title.

Source: European Audiovisual Observatory

Además del modelo de distribución SVOD, los modelos de distribución por *streaming* basados en publicidad se han convertido en una alternativa con gran proyección, especialmente destacado en los últimos dos años el ascenso de los modelos FAST TV (*Free Ad-Supported Streaming TV*). Estos modelos emulan la televisión lineal tratándose de canales de contenido continuos, pero distribuidos por internet. Entre estos servicios podemos destacar a Pluto TV, adquirida por Viacom en 2019. Pluto opera ya en distintos territorios de Iberoamérica y ha incorporado en su oferta de canales algunos exclusivamente dedicados a la animación infantil, como son Animakids, Planeta Junior TV o Action Kids entre otros. En el mundo FAST TV existen otros *players* como IMDb TV, The Roku Channel o, en el caso de las plataformas *wallet garden*, es decir, propietarias, Samsung TV Plus o LG Channels.

Aunque los *players* FAST TV adquieren en algunas ocasiones los derechos de distribución, de igual forma que en otros modelos basados en internet, se acude al reparto de ingresos publicitarios con el *publisher* original.

Con respecto a la publicidad, una de las ventajas es que, a diferencia de los modelos bajo demanda o AVOD tradicional, los canales FAST TV permiten establecer bloques publicitarios de la misma forma que en la televisión tradicional. Los bloques publicitarios son susceptibles de gestionarse de forma programática e incluso de incorporar modelos *Addressable TV*.

Cuando nos referimos a modelos AVOD en el entorno de la animación es preciso referirse a YouTube que es, *de facto*, la mayor plataforma de consumo de contenidos de animación, especialmente en lo que se refiere a público infantil. La red de canales de animación infantil en español, **El Reino Infantil**, alcanzó en 2021 las 93 millones de visitas diarias y las 137 millones de suscripciones.

Además de El Reino Infantil, el canal de animación mexicano **Átomo Network** es una de las mayores comunidades de artistas y profesionales de la animación y la creación del mundo en idioma español. Nacido del encuentro entre el legendario proyecto de Fred Seibert, entre sus últimos trabajos se encuentra la producción ejecutiva de la serie de animación “Castlevania” – Frederator Network en USA y Ánima Estudios en México, incorpora la filosofía de la colaboración y el apoyo mutuo para consolidar proyectos de animación en un entorno tan sumamente competitivo como es YouTube.

Un ejemplo de lo que puede ofrecer una plataforma como YouTube a la creación de animación es el caso del brasileño “**A Galinha Pintadinha**”. Este vídeo, creado por Juliano Prado y Marcos Luporini en la plataforma sin otra intención que la publicación misma, se convirtió en un éxito seis meses después cuando alcanzó el medio millón de reproducciones. Este hecho animó a sus creadores a poner en marcha la productora Bromelia Producciones y lanzar el producto con un enfoque más amplio. Galinha Pintadinha se convierte así en un fenómeno que trasciende las fronteras de Brasil y se transmedializa a través de licencias, musicales, etc. pasando a la televisión y a plataformas como Netflix y distribuida a países como Japón y Turquía.

De manera similar, también en Brasil, “**O Surreal Mundo de Any Malu**” tiene su origen en la serie de vídeos publicada originalmente en YouTube. El éxito de esta primera serie reside en gran parte en que el personaje de Any Malu se corresponde con el de una *youtuber* adolescente que publica sus historias en la plataforma. El éxito alcanzado por el proyecto llamó la atención de Cartoon Network, que además de distribuir la serie en TV, produjo junto a Combo Estudios, la productora original, el formato “**Any Malu Show**”, en el que Any Malu entrevista a *celebrities* de la animación como Ben 10, Gumball y a las DC Superhero Girls. De esa manera, este formato tan original es, a su vez, un *crossover* con distintas IPs de Cartoon Network.

En un contexto de consumo mayoritariamente vía internet, la televisión tradicional, sea *free-to-air* o de pago, se encuentra ante un escenario de dificultades. Las nuevas formas de distribución junto con los nuevos hábitos de la audiencia, dan lugar a productos sustitutivos que han resultado exitosos, más baratos, con necesidades de inversión menores y con fórmulas de captar a la audiencia innovadoras. De este modo, la ventana televisiva ha perdido peso como ventana de comercialización exceptuando, quizás, a las televisiones de propiedad pública, ya que ocupan espacios que no son del interés de grandes grupos mediáticos de comunicación audiovisual.

El Producto de Animación en Iberoamérica

Puede concluirse que el catálogo de productos de animación en Iberoamérica es cada vez más extenso y de mayor calidad. Los apoyos gubernamentales en distintos países como España, Argentina, Colombia, México o Perú están dando sus frutos y muestran una perspectiva positiva para la industria para los próximos dos años. Además, como recoge el informe sobre “Resiliencia en la animación” publicado por Premios Quirino, la



Gente Rota (Argentina)

industria de la animación y los efectos especiales ha resultado estar especialmente inmunizada a los efectos que la pandemia de COVID-19 ha tenido en las economías de los países del espacio iberoamericano. Aunque la pandemia ha afectado al número de producciones totales en algunos territorios, ha supuesto una mayor presencia de la animación en plataformas y ventanas de exhibición, así como un incremento significativo de la audiencia. Como recoge el informe, la animación es un sector estratégico que es el motor de otras industrias auxiliares como las de los juguetes, licencias, servicios audiovisuales, etc. Hay una relación recíproca entre estas industrias: cuando a la animación le va bien, también es positivo para el juguete, las licencias, etc.. Lo mismo sucede en la otra dirección: si la industria del juguete, por ejemplo, está en un ciclo positivo, se convierte en beneficios para la industria de la animación.

Esta relación con otras industrias, ha supuesto una incorporación orgánica de los modelos transmedia en los productos de animación, como es el caso de **“Cuentos de Viejos”**. Esta serie, que parte del concepto del documental transmedia colaborativo, ha sido desarrollado por Marcelo Dematei, Carlos Smith, Laura Piaggio y Anna Ferrer, y es una coproducción de Hierro Animación (Colombia), Piaggiodematei (España) y Señal Colombia (Colombia). Es un proyecto con un foco social: rescatar el legado y la memoria de las personas mayores a través de pequeñas historias relatadas por sus protagonistas aludiendo a la tradición de la transmisión oral entre generaciones. El proyecto es también una herramienta educativa que propone como actividad que profesores y estudiantes recopilen y creen sus propias historias, con lo que también se promueve la capacitación y la alfabetización mediática.

Estas aproximaciones transmedia y *new media* también están presentes en proyectos como **“Gente Rota”** (Argentina) e **“Irmão do Jorel”** (Brasil). En el primer caso, la serie de animación creada por Gabriel Lucero, recopila audios distribuidos por Whatsapp para construir sobre ellos un contexto animado que dan una dimensión nueva a la historia. Esta forma de creación pone de relieve algo muy interesante: la diversidad de las fuentes de las historias y las posibilidades de la animación para crear contextos narrativos nuevos sobre esas historias.

Por su parte, **“Irmão do Jorel”**, producción de Copa Studio en coproducción con Cartoon Network, ha sabido utilizar de manera muy inteligente los contenidos generados para redes sociales. La historia nos muestra a un joven en distintas situaciones, que es el hermano pequeño Jorel y al que siempre vemos referido como “Hermano de Jorel”, pero nunca con su nombre. Los contenidos en redes sociales de la serie —estrenada en la plataforma SVOD HBO Max— ponen el foco en lo divertido y en los iconos de la cultura popular, emulando en algunos casos la estética de Habbo Hotel, la plataforma hoy considerada como un proto-metaverso, o a través de cameos con personajes como Scooby Doo. En la actualidad están desarrollando el videojuego de “Irmão do Jorel” junto a la desarrolladora Double Dash Studios.

Comunicación y marketing

Una revisión de la cadena de valor de la animación estaría incompleta sin aludir al *marketing* en su tendencia más actual. Ya se ha mencionado que YouTube ha resultado una herramienta de cierto valor para quienes crean contenido. Un valor que incluye el hecho de que es, a la vez, una ventana de distribución y una herramienta de promoción. La televisión tradicional también lo es pero, a día de hoy, no tiene el alcance potencial que consiguen las plataformas de compartición de vídeo, entre las que también se incluye Twitch, TikTok o Facebook Watch.



Irmão do Jorel (Brasil)

“**Irmão do Jorel**”, entre otras producciones, es un ejemplo de cómo generar contenidos promocionales a través de las redes sociales y plataformas. De hecho, las narrativas que anidan en esos contenidos se convierten en su propio *marketing*.

Destaca especialmente cómo Netflix hace uso de los propios contenidos para alimentar la promoción. El lanzamiento de la mencionada serie de animación “**Arcane**” utilizó herramientas como *premiere* en directo a través de Twitch y YouTube, autorización a cualquier usuario de Twitch con un canal activo a convertirse en *host* del evento de lanzamiento y a emitir desde su canal los tres primeros episodios de la serie. Por su parte, en el caso de “**Galinha Pintadinha**”, se crearon listas con la música en Spotify.

En un universo virtualmente infinito de contenidos pero con un tiempo limitado para consumirlos, la capacidad de poner en el mapa de deseos de la audiencia un formato determinado de animación depende en gran parte del uso de estas herramientas.

Más allá del Contenido: licencias y merchandising

Como ya se ha apuntado, las historias que relatan los formatos de animación no terminan en el contenido audiovisual. La animación es la fuente de numerosos productos tanto físicos como digitales de una manera especialmente intensa. Pero el mercado de licencias también ha cambiado. No basta con personajes corporeizados en muñecos o peluches, o con el lanzamiento de libros y otros productos que tradicionalmente acompañan a las propiedades de animación en todas sus vertientes.

Un ejemplo de este acercamiento a los nuevos modelos de licencias es el caso de “**Momonsters**”, la producción española de Big Bang Box y KD Toons & Games. Los personajes de la serie –Haha, Hehe, Hihi, Hoho y Huhu– han llegado al mercado convertidos en juguetes que les representan pero incluyendo sonidos de la serie, como música y frases. Una *app* es la base para amplificar la interacción y el transmedia que supone esta serie. La aplicación está orientada a la educación de los niños y niñas a través de herramientas de gamificación pero es además una herramienta para interactuar con los personajes.



Momonsters (España)

La simbiosis entre la industria de la animación y el sector de la fabricación de juguetes es clave para entender el desarrollo de esta industria. Se trata, de hecho, de una relación histórica que se fue intensificando según el mercado del entretenimiento se convertía en algo más complejo y diverso. El contexto y el concepto que une a ambas industrias es el de IP. Originalmente, ni la animación ni el juguete discurrían por ese cauce. La animación como industria creativa se apoyaba en el desarrollo de historias, en la creación y el arte. El juguete, como toda industria manufacturera, en la eficiencia en la producción, en la cadena de suministro y de distribución y en la comercialización masiva. La interrelación continua de ambas industrias ha llevado al desarrollo por la una y la otra de un ADN IP-driven y poner el foco en la creación de IPs que sean capaces de popularizarse, arraigar y asentarse en múltiples mercados y para ello el mejor canal es el producto de entretenimiento animado.

Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana: Fase II, dimensión y cifras del sector

EDICIÓN 2022

ANEXO III: ANIMACIÓN SIN TENDENCIAS TRANSFORMACIONES A RITMO DE VÉRTIGO

Animación sin tendencias:

Transformaciones a ritmo de vértigo

La velocidad que impera en la industria audiovisual arrasa con todo lo que se cruza en su camino, de ahí que ya no sea posible hablar de tendencias, que necesitan de una cierta estabilidad para consolidarse. Viéndolo a la distancia, el mundo parecía más simple cuando la televisión lineal marcaba la pauta a seguir en los contenidos animados, tanto a nivel estético y de formatos como de temáticas. La actual fragmentación de aquella ventana en múltiples y pequeñas pantallas ha acortado los tiempos de duración de las nuevas tendencias hasta convertirlas en *likes* efímeros. Además, ha quedado claro que la creatividad está repartida en todo el planeta y que permanentemente se pone a prueba debido a la hiperconectividad. Por eso, lejos de aspirar a detectar tendencias, en este artículo apenas se apunta a identificar algunos de los rasgos que comparten las obras de animación iberoamericanas. En su elaboración ha sido clave la información suministrada por los Premios Quirino, cuyo registro de obras postuladas entre 2018 y 2022 brindan una fotografía certera de la animación que se está produciendo en los 23 países que integran la región.

Series: viejos y nuevos escenarios

La animación cuenta con dos grandes aliados en la televisión lineal: los canales públicos y los canales de pago. Clan de RTVE (España), Zig Zag de RTP (Portugal), Pakapaka (Argentina) y Señal Colombia (Colombia) son quizás los canales públicos más activos en la región, no sólo en términos de compras, sino también en tanto coproductores de series animadas. Los objetivos de estos servicios públicos se repiten a ambos lados del Atlántico, con contenidos dirigidos, en su mayoría, al público preescolar e infantil (4-12 años) y una oferta en la que predominan las series de calidad que transmiten valores y fomentan la diversidad. Por su parte, los canales de pago –incluyendo Cartoon Network, Discovery Kids, Nickelodeon y Disney, con sus respectivas familias de canales– han desarrollado estilos propios con series emblemáticas que buscan enriquecer y afianzar sus posicionamientos. El ecosistema audiovisual para las series se completa con las pantallas que se han sumado en los últimos años: las plataformas de *streaming* –lideradas por Netflix, que en Latinoamérica fue lanzada en 2011, cuatro años antes que en la península ibérica, y Amazon Prime, ambas con más de 200 millones de suscripciones– y plataformas de vídeos como YouTube.

Si bien se mantienen varios puntos de conexión o complementariedad entre las ventanas nuevas y las más tradicionales, las series de animación se han ido adaptando a las necesidades de cada una de estas pantallas. En materia de formatos, por ejemplo, las series pueden ir desde el minuto de duración en contenidos concebidos para TikTok, hasta los episodios de 30' de una miniserie como la mexicana **“Maya y los tres”** de Jorge Gutiérrez, una de las últimas apuestas de Netflix por la animación iberoamericana. La televisión de pago también ha introducido innovaciones como los *interstitial shows*, cortos que se programan dentro de la tanda publicitaria con el objetivo de poner a prueba nuevos personajes o futuras series.

Brasil lidera la producción de series de animación en Iberoamérica, seguida de España y Colombia, según se desprende de las postulaciones a los Premios Quirino. El marco regulatorio que existió en Brasil durante muchos años –con cuotas de pantallas del 20% para los contenidos nacionales e inversión de hasta un 4% de los ingresos brutos para la producción local– explica, sin duda, este liderazgo.

La coproducción sigue ganando fuerza como modelo de financiación de las series en la región y seguramente seguirá afianzándose tras los cambios introducidos en Ibermedia en 2019 para potenciar la presencia de proyectos de animación en el Programa. Un 12% del total de las series postuladas a los Quirino en los últimos tres años son coproducciones entre dos o más países de la región, con Colombia como el socio coproductor más activo. Dejando a un lado Señal Colombia y Pakapaka, la falta de canales públicos fuertes



Guitarra y Tambor de Los Amigos, Red Animation (Perú), Hype Animation (Brasil) y Punkrobot (Chile)

que impulsen coproducciones en Latinoamérica ha propiciado el surgimiento de iniciativas desde el sector privado como Los Amigos, una alianza de colaboración entre los estudios Red Animation (Perú), Hype Animation (Brasil) y Punkrobot (Chile) de la que han surgido series como **“Guitarra y Tambor”** o **“Angry Birds Bubble Trouble”**.

Ante la falta de pantallas para la animación dirigida a la audiencia joven adulta/adulta, el público preescolar e infantil sigue siendo el foco de la producción de series en Iberoamérica, tal como demuestra el reciente lanzamiento en Latinoamérica de Cartoonito. Dirigido al público de 2-6 años, el canal de Cartoon Network ofrece series iberoamericanas como las españolas

“Pocoyó” y **“Cleo y Cuquín”**, además de contenidos desarrollados por productoras como El Reino Infantil (Argentina) y Mundo Bitá (Brasil). Es precisamente en este segmento donde más se nota el uso de estrategias multiplataformas que buscan atraer al público a través de distintas pantallas y soportes (teléfonos móviles, consolas de videojuegos, etc.).

Sin embargo, el lanzamiento de dos iniciativas especializadas en animación para público adulto: YA, la nueva división de la mexicana Ánima Estudios, y Glitch, una plataforma de *streaming* con fuertes vínculos en la región, hacen pensar que este segmento podría estar al alza.

Temáticas

En línea con las tendencias mundiales, la preocupación por los problemas medioambientales y la lucha contra el cambio climático han ido permeando en las series iberoamericanas de animación. **“Tainá e os Guardiões da Amazônia”** de André Forni, reconocida como Mejor serie en los Quirino 2020, es un buen ejemplo de esto, y levanta las banderas –físicas o digitales– de las denominadas generaciones Z y Alfa, que son por lejos el público mayoritario de la animación.

Las leyendas, mitos y personajes populares son una fuente de inspiración inagotable para las series latinoamericanas, con un sinnúmero de obras sobre festividades y tradiciones de los distintos países. El pasado también ha sido fuente de inspiración de series en las que se homenajea la cultura y la estética de los ‘80 y ‘90.

Cuando parece que el mundo finalmente está dejando atrás la pandemia, los canales y las plataformas reclaman una nota de esperanza con series que sean un elogio a la amistad, el color y la alegría.



Tainá e os Guardiões da Amazônia de André Forni (Brasil)

El humor y el *slapstick* —o la comedia física— siguen siendo recursos habituales en las series de animación, si bien sus límites se han movido hacia extremos inimaginables en décadas anteriores.

Aunque a paso lento, las mujeres continúan ganando presencia y visibilidad en la animación iberoamericana. El trabajo de asociaciones como RAMA en Argentina, MIA en España o MUMA en México, o iniciativas como el Programa de Mentorías para Directoras Latinoamericanas de Animación de Animation! han sido clave para promover el talento de las mujeres en todas las áreas de la industria. Por otro lado, desde las series para preescolares hasta las dirigidas a los jóvenes adultos, la animación iberoamericana está comenzando a impulsar la diversidad de razas, culturas y pensamientos.

Largometrajes: entre el cine de autor y los *blockbusters*

Al igual que con las series, la producción de largometrajes de animación en Iberoamérica presenta un panorama diverso, tanto en las temáticas abordadas como en los estilos gráficos y las técnicas utilizadas.

En la región se estrenan entre 15 y 20 largometrajes de animación al año, de los que apenas unos pocos títulos llegan a colarse entre los más taquilleros de sus países de origen. **“Tadeo 2”** en España, **“La Leyenda del Charro Negro”** y **“Día de muertos”** en México, o **“Condorito: la película”** en Perú y Chile son algunos ejemplos recientes de este cine dirigido al público familiar que se produce mayoritariamente en animación 3D.

En los últimos años han surgido varias películas con potencial para conquistar audiencias globales. El trabajo de agentes de ventas como la estadounidense CMG ha sido clave en este proceso de internacionalización que involucra, fundamentalmente, producciones latinoamericanas. Entre los títulos de la región orientados al gran público que han ganado visibilidad internacional gracias a CMG destacan los filmes peruanos **“Ainbo”** de José Zelada y Richard Claus —que se vendió en más de 80 territorios— y **“Kayara”** de César Zelada (actualmente en preproducción). La selva amazónica y el imperio incaico sirven de escenario para estas películas en 3D que, en ambos casos, están protagonizadas por figuras femeninas. Otras dos apuestas de esta agencia de ventas son la brasileña **“Arca de Noé”**, filme en producción dirigido por Sérgio Machado y surgido de la imaginación de uno de los íconos de la *bossa nova*, Vinicius de Moraes, y la mexicana **“Día de muertos”**, que también bebe de las ricas tradiciones mexicanas. La apuesta en todos los casos parece ir en la misma dirección: películas de aventuras que narran historias globales enraizadas en el imaginario cultural latinoamericano y protagonizadas por mujeres.

GKIDS ha jugado, por su parte, un papel importante en la promoción del cine de animación iberoamericano en Estados Unidos. Con sede en New York, la empresa ha estado a cargo de la distribución de las españolas **“Otro día más con vida”**, **“Birdboy”**, **“Chico y Rita”** y **“Arrugas”**, y de la brasileña **“O menino e o mundo”**.

En la región hay otros dos agentes de ventas independientes que han demostrado un especial interés por la animación: la española Latido Films (**“Memorias de un hombre en pijamas”**, **“Buñuel en el laberinto de las tortugas”**, **“Nahuel y el libro mágico”** o **“Len y el canto de las ballenas”**) y la argentina FilmSharks desde su marca ToonSharks (**“Rodencia y el diente de la princesa”**, **“Lino 3D”** o **“Dalia y el libro rojo”**, entre otras).

Pero a pesar del gran impacto mediático que suelen tener los *blockbusters* y las películas que apuntan al público global, lo cierto es que la mayor parte de los largometrajes de animación en Iberoamérica son de corte autoral. Basta analizar el listado de postulaciones a los Premios Quirino en los tres últimos años para calibrar la importancia de estas películas de producción más artesanal, que aportan miradas críticas y personajes marginales y surgen de proyectos con la simple urgencia de homenajear la vida o destacar



Another Day of Life (Otro día más con vida) de Raúl de la Fuente y Damian Nenow (España, Polonia, Bélgica, Alemania)



Nahuel y el libro mágico de German Acuña (Chile)

la obra de distintas personalidades de culto. Se trata de películas con una fuerte impronta personal a nivel estético y narrativo, y precisamente por eso tienen una gran aceptación en el circuito de festivales especializados, que hasta antes de la pandemia era una de las principales pantallas de exhibición para el cine de animación.

El Festival de Annecy es uno de los grandes escaparates del cine de autor iberoamericano, por su competencia oficial han pasado películas como las españolas **“Buñuel en el laberinto de las tortugas”** de Salvador Simó y **“Un día más con vi-**

da” de Raúl de la Fuente y Damian Nenow, las brasileñas **“Tito e os Pássaros”** de Gustavo Steinberg, Gabriel Bitar y André Catoto, **“Bob Cuspe, Nós Não Gostamos de Gente”** de César Cabral; las chilenas **“Homeless”** de Jose Ignacio Navarro, Jorge Campusano y Santiago O’Ryan y **“La casa Lobo”** de Cristóbal León y Joaquín Cociña; o la argentina **“Lava”** de Ayar Blanco.

Fuera del mundo de la animación, certámenes denominados *clase A* como Cannes o Berlín también han dado cabida de manera esporádica a películas de animación, incluyendo títulos como las citadas **“Un día más con vida”** o **“La casa lobo”**. Mientras tanto, Pixelatl (México), WEIRD (España) y Chilemonos (Chile) juegan, junto al brasileño Anima Mundi —el festival de animación más antiguo de América Latina, aunque está en *stand by* desde 2019— un papel clave en la promoción de la animación de autor internacional en sus respectivos países.

A nivel regional, los festivales tienen un papel clave en la circulación de obras de animación —tanto largometrajes como cortos— y conforman una red de medio centenar de eventos repartidos a ambos lados del Atlántico, según datos incluidos en la edición 2019 del Libro Blanco.

En materia de audiencia, muchas de estas películas están dirigidas al público joven y adulto, un *target* que si bien ha crecido notoriamente a nivel mundial, sigue a la búsqueda de espacios propios de exhibición.

Fiel a su espíritu, el cine de autor se mantiene al margen de modas y tendencias, y seguirá siendo una de las principales canteras de la animación en la región a pesar de los presupuestos bajos y los largos plazos de producción que manejan. En un futuro cercano, y tomando en cuenta los proyectos que han pasado recientemente por Animation! de Ventana Sur, el cine de autor tiene el futuro asegurado.

A diferencia de las películas más comerciales —desarrolladas en su mayoría en 3D—, el 2D es la técnica preferida en el cine de autor. Por su parte, el *stop-motion* sigue dando títulos importantes y seguramente recibirá un nuevo impulso en la región con la puesta en marcha de El Taller de Chucho, que, liderado por el director Guillermo del Toro y con nombres reconocidos en la escena del cortometraje, posiciona a la ciudad de Guadalajara como un punto de referencia en el espacio iberoamericano.

La producción de cortometrajes ha crecido notoriamente en la región, seguramente impulsada por el requisito de producir un corto para graduarse de las escuelas de animación y también por el aumento de fondos específicos para la producción de cortos. De esta manera, los cortos continúan consolidándose como un espacio de experimentación visual y carta de presentación de nuevo talento. De hecho, y según se desprende de los registros de los Premios Quirino, en los últimos tres años se han postulado a los Quirino una media de 104 cortometrajes contra diez largometrajes de promedio en el mismo período. Los cortometrajes animados también recogen la animación más política, con obras que denuncian la vulneración de los Derechos Humanos y los problemas ambientales, o visibilizan la cultura y cosmovisiones de los pueblos indígenas de América Latina con obras producidas en lenguas originarias como quechua, náhuatl, guaraní y aymara, por citar algunas.



La Casa Lobo de Joaquín Cociña, Cristóbal León (Chile)

Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana: Fase II, dimensión y cifras del sector

EDICIÓN 2022

ANEXO IV: PILARES PARA CUMPLIR SUEÑOS

AYUDAS PÚBLICAS PARA EL DESARROLLO,
PRODUCCIÓN Y FINALIZACIÓN
DE PROYECTOS DE ANIMACIÓN

Pilares para cumplir sueños:

Ayudas públicas para el desarrollo, producción y finalización de proyectos de animación

La inversión pública es uno de los pilares fundamentales para la financiación de obras de animación, tanto de largometraje como de corto o serie. Sus procesos de producción presentan particularidades que los diferencian de los contenidos de imagen real, tanto en lo que refiere a los procesos de trabajo como en cuanto a los tiempos y presupuestos de cada etapa de producción. Es por eso que la animación requiere de líneas de financiación específicas que estén diseñadas en base a sus características.

A continuación se presenta un panorama de los fondos públicos con los que el sector regional de la animación cuenta en la actualidad para el desarrollo, producción y finalización de obras de cortometraje, serie y largometraje.

A nivel supranacional, es destacable la línea que el Programa Ibermedia agregó en la convocatoria de 2019 para el apoyo al desarrollo de largometrajes de animación, reservando un fondo de 200 mil dólares por año. Las bases se orientan a proyectos de mínimo 60 minutos con carácter narrativo realizados en animación en al menos un 70% de su metraje. Diez proyectos de película fueron apoyados en la primera convocatoria y otras seis en la edición del 2020. Asimismo, el fondo especifica en sus bases que tiene preferencia por “contenidos para audiencias infantiles y juveniles”.



Jacinta de Karla Castañeda (México)

En **México**, el flamante Programa de Fomento al Cine Mexicano (FOCINE), mecanismo lanzado en 2021 por el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE) tras la eliminación de los fideicomisos FIDECINE y FOPROCINE, dedica una de sus doce convocatorias a proyectos de animación. La línea se orienta al impulso de la preproducción y producción de cortos y de largos; con estímulos máximos de 700 mil pesos mexicanos para corto (unos 33 mil dólares) y 10 millones de pesos para largo (470 mil dólares), en ambos casos con un máximo del 80% del coste total de

proyecto. En su primera convocatoria se recibieron un total de 23 proyectos, 6 largos y 17 cortos, y fueron premiados dos largos y cuatro cortos. El FOCINE incluye además una convocatoria específica para el apoyo a la producción de cine para infancias, y en todas las líneas se otorga un punto extra a proyectos orientados a niñas, niños o adolescentes.

En **Perú**, la Dirección del Audiovisual, Fonografía y Nuevos Medios (DAFO) convoca entre sus líneas de apoyo el Concurso Nacional de Proyectos de Animación, al que pueden postularse proyectos en diferentes etapas a las categorías desarrollo o preproducción de largo (más de 75 minutos) y corto (hasta 30 minutos). En la vía de desarrollo se prevén entregar 3 estímulos de un máximo de 35 mil soles (8.700 dólares), mientras que para preproducción se prevé otorgar apoyos de un máximo de 300 mil soles (unos 75 mil dólares) por proyecto. La categoría cortometraje ofrece apoyos de un máximo de 43.800 soles (11 mil dólares). En 2021 se entregaron seis premios en corto, cuatro en desarrollo y tres en preproducción.



El libro de Lila de Marcela Rincón (Colombia/ Uruguay)

A través de los estímulos por concurso del Fondo de Desarrollo Cinematográfico (FDC), **Proimágenes Colombia** convoca varias líneas para el fomento de la animación nacional. Dado que su fondo se financia en buena medida a través de las entradas de cine, cada año varían líneas y montos disponibles. En 2022 se recupera la línea de producción de largometrajes, vía que entre 2012 y 2019 apoyó seis proyectos y que fue eliminada en 2021 tras el cierre de las salas por la pandemia. Este año, el fondo prevé otorgar dos estímulos para la producción de largometrajes de 1.500 millones de pesos (unos 380 mil dólares). Asimismo, este año se mantiene la línea de desarrollo de largos, con cuatro estímulos de 84 millones de pesos; y la de realización de cortos, que prevé el apoyo de cuatro obras con sendos apoyos de 70 millones de pesos (18 mil dólares). El FDC prevé además asesorías de diversa índole para los proyectos seleccionados en función de las etapas, tales como tutorías de guion, producción o concept art.

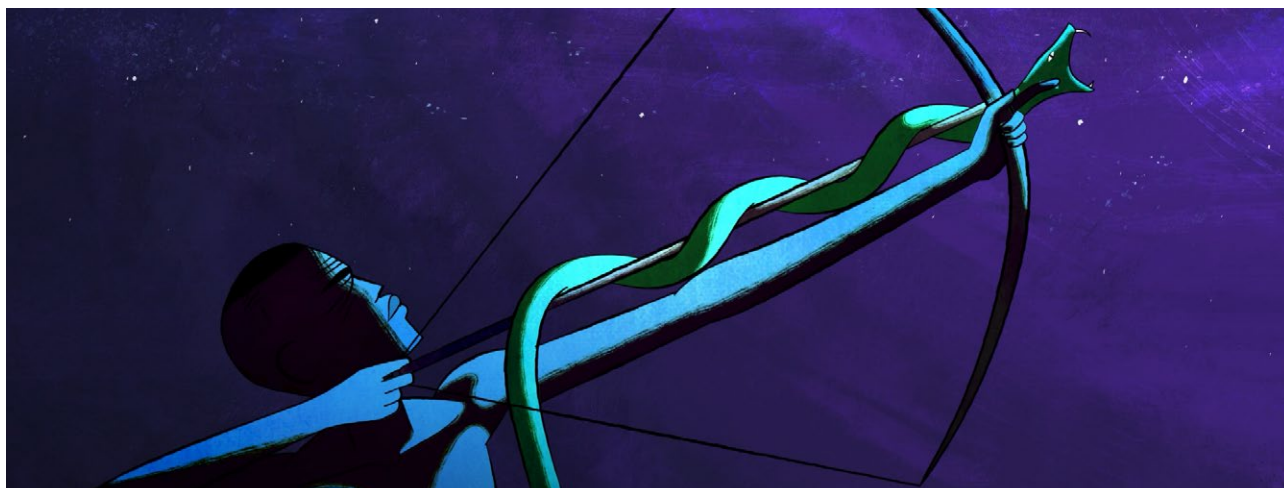
El Ministerio de Cultura convoca anualmente en conjunto con el Ministerio de tecnologías de la información y las comunicaciones el concurso Crea Digital, con líneas para desarrollo (unos 763 millones de pesos –200 mil dólares– a repartir en un mínimo de ocho proyectos) y realización de series de animación (unos 900 millones de pesos –230 mil dólares– a repartir en al menos cuatro proyectos) en modelo de coproducción.

Es destacable que también algunos departamentos y ciudades están comenzando a destinar apoyos para la animación. Es el caso de la Alcaldía de Cali, que otorga sendos estímulos de hasta 25 millones de pesos (6 mil dólares) para el desarrollo de largos y para la producción de corto.

El canal de televisión público RTVC –Señal Colombia es otra de las herramientas fundamentales para la producción de series animadas tanto en Colombia como en el resto de la región. En el Mercado de Coproducción que convoca desde hace once ediciones, el canal selecciona series en diferentes etapas y con montos que van entre el 10 y el 60% del valor del proyecto.

En **Chile**, el Fondo Audiovisual que convoca el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio mantiene la modalidad específica de apoyo a largometraje de animación en la línea de producción. Esta convocatoria prevé el financiamiento de un máximo de dos proyectos para alguna de las etapas de preproducción, producción y postproducción con un monto no superior a 220 millones de pesos chilenos (unos 270 mil dólares). Asimismo, en la línea de cortometraje se prevén apoyos de cerca de 37 millones de pesos chilenos (unos 45 mil dólares) para la preproducción, producción o postproducción de proyectos de animación. En la categoría de escritura y desarrollo, el mecanismo de fomento no dedica línea específica para animación, sino que ésta se integra en la misma modalidad que imagen real (ficción), con apoyos de hasta 4 millones de pesos (5 mil dólares) para desarrollo y reescritura de proyectos de largo. En esta categoría se incluye además un apoyo específico para el desarrollo de largos o series para público infantil (imagen real/ficción o animación); así como series, miniseries y webseries.

Por su parte, el Consejo Nacional de Televisión (CNTV) convoca en su fondo anual dos líneas para programas televisivos orientados a público infantil: 3 a 6 años y 6 a 12 años. En ambos casos deben tener un mínimo de ocho capítulos y no prevé montos máximos.



Nayola de José Miguel Ribeiro (Portugal)

En **Portugal**, el Instituto do Cinema e do Audiovisual (ICA) gestiona tres líneas de apoyo específicas para animación: cortometrajes, largometrajes y producciones audiovisuales y multimedia. La convocatoria para cortos otorga ayudas de un máximo de 120 mil euros por trabajo y 90 mil en el caso de primeras obras, con un tope del 80% del presupuesto total. En 2021 se destinaron 900 mil euros a esta línea, de los cuales al menos 180 mil se reservaron a primeras obras. La línea de apoyo a largos tiene un presupuesto de 1 millón de euros que se prevé otorgar en un único apoyo, con un tope del 80% del presupuesto total. Esta categoría se reabrió en 2021 tras convocarse en los años 2014, 2017 y 2019.

Por su parte, la línea de producción audiovisuales y multimedia tiene un presupuesto de 600 mil euros, de los cuales se otorgan por proyecto un máximo del 50% de su presupuesto, con un tope de 300 mil euros en el caso de series y 100 mil euros para “especiales de animación para televisión”. La autoridad cinematográfica portuguesa incluye la animación en otras categorías genéricas atendiendo a las particularidades de la técnica, como la línea de escritura y desarrollo de largometrajes, que prevé apoyos que oscilan entre los 30 mil y los 50 mil en la línea de largometraje y 20 mil para corto.

También los mecanismos para incentivar la coproducción incluyen la animación con sus especificidades: la línea de coproducción minoritaria otorga apoyos de hasta 70 mil euros para corto y 300 mil para largo; y la vía de coproducción con países de lengua portuguesa, destina hasta 450 mil euros para largo y 50 mil euros para corto.

Del otro lado de la frontera, el Instituto de Cine y las Artes Audiovisuales (ICAA) de **España** no prevé líneas específicas para la animación, sino que la impulsa a través de algunas cláusulas y tiene en cuenta la diferencia de los procesos en relación a la imagen real para las justificaciones, la solicitud de información y los criterios de evaluación. En las ayudas a la producción de largometrajes y cortos, al menos el 8% del presupuesto deberá destinarse a proyectos de animación, si es que hay postulantes. El fondo prevé apoyos de entre 1 y 1,4 millones de euros para largometrajes; 30 mil euros para cortos sobre proyecto y 70 mil para corto finalizado.

Por su parte, el canal de televisión pública RTVE (Radio Televisión Española) lanza anualmente una convocatoria para la coproducción de series de animación infantiles.

Algunas comunidades autónomas del Estado español convocan ayudas específicas. El ICEC de Catalunya estructura la financiación para animación en una línea dividida en las modalidades de serie televisiva y largometraje, con apoyos previstos por proyecto no superiores a 500 mil euros o al 50% del presupuesto total de la obra. Esa misma lógica sigue el Institut Valencià de Cultura (IVC), que distribuye las ayudas manteniendo la animación en una línea propia con dos categorías: largometraje y serie, con un máximo de 400 mil euros por proyecto; y corto, piloto de serie multiplataforma y videojuegos, con estímulos de hasta 60 mil euros. También Navarra dedica una línea concreta para animación en las ayudas a desarrollo de largos, con apoyos de hasta 36.250 euros o el 60% del presupuesto; y para producción de cortos de animación, con apoyos de hasta 35 mil euros por proyecto.

En el País Vasco, el Departamento de Cultura y Política Lingüística convoca una línea de apoyo para producción largometraje de animación (hasta el 20% del presupuesto total o hasta 250 mil euros, cifra que podrá

aumentar en caso de películas en euskera); y otorga hasta 40 mil euros por proyecto en la línea genérica de desarrollo, ya sea para largo, serie o miniserie. En Galicia se convoca una línea para el desarrollo de proyectos de animación, ya sean largos o series para televisión, con apoyos de hasta 20 mil euros; y en producción apoya largometrajes de animación (hasta 260 mil euros), series de animación televisiva infantil o juvenil (160 mil euros). Por su parte, la Comunidad de Madrid otorga ayudas de hasta 25 mil euros para cortometrajes.

También en la península, el Principado de Andorra otorga desde 2019 una ayuda para el desarrollo de un largometraje por año, ya sea de ficción, documental o animación. En 2021 el estímulo fue de 80 mil euros. El territorio también cuenta con ayudas culturales genéricas a las que pueden postular obras audiovisuales.

En **Argentina**, desde 2017 rige el Nuevo Plan de Fomento del Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales (INCAA), que divide las películas en Audiencia Masiva, Audiencia Media, Convocatoria previa y documentales digitales. También realiza convocatorias especiales para largometrajes de ficción y animación que tienen un “diseño de producción más acotado y que requieren mayor seguridad financiera y apoyo en la exhibición”. En todas las convocatorias a la animación se le otorga mayor presupuesto que a los proyectos de imagen real. El Plan también prevé convocar estímulos específicos para corto de animación con aportes máximos de 2,6 millones de pesos y para desarrollo de guion con estímulos máximos de 185 mil pesos para animación.

El INCAA tiene una herramienta para el fomento de contenidos para televisión y otros medios, en los que la animación encuentra concursos específicos y genéricos tanto en las líneas de producción como desarrollo de proyectos. Cada concurso tiene sus bases y montos específicos. Asimismo, la autoridad cinematográfica comenzó a impulsar la formación en animación en algunas provincias a través de la oferta de carreras especializadas en la ENERC (Escuela Nacional de Experimentación y Realización Cinematográfica) en las sedes de Rosario, Mar del Plata y Comodoro Rivadavia.

Algunas provincias también vienen impulsando la animación a nivel regional. Después de Buenos Aires –que no cuenta con fondo específico–, **Córdoba** es el polo con mayor dinamismo del país. Allí, el Gobierno de la Provincia convoca desde el Polo Audiovisual sendos premios a desarrollo de serie (dos apoyos), producción de serie (un apoyo) y desarrollo de cortometraje de animación (dos apoyos). También la municipalidad de Córdoba convoca anualmente fondos para el desarrollo de proyectos audiovisuales, y en 2021 destinó dos de los cinco premios de 71.500 pesos argentinos (700 dólares) para animación: uno para corto y otro para proyecto serie web o televisión.

El Plan de Fomento del Ministerio de Cultura de **Santa Fe** es un mecanismo sólido que nació en 2008 y que en 2021 convocó líneas de apoyos a corto (entre 800 mil y 1.200.000 pesos, en torno a 8 mil y 12 mil dólares), serie (entre 300 y 900 mil pesos, unos 3 mil –9 mil dólares–) y largo (entre 300 a 700 mil pesos, 3 mil a 7 mil dólares) a los que podían postular proyectos de animación. Por su parte, en la Ciudad de **Mendoza**, el concurso Mendoza Filma convoca desde hace cinco años a cortos de ficción realizados en animación, con un premio de 90 mil pesos (900 dólares).

San Juan Filma es el fondo de fomento de la provincia de San Juan, que sin tener ayudas específicas prevé 4 apoyos de 250 mil pesos (2500 dólares) para el desarrollo de series realizadas en imagen real o animación, y dos apoyos para la producción del piloto de 400 mil pesos (4 mil dólares). El joven Instituto de Artes Audiovisuales de **Misiones** todavía no cuenta con líneas específicas pero con el objetivo de desarrollar el



Decorado de Alberto Vázquez (España)



Bob Cuspe, Nós Não Gostamos de Gente, de César Cabral (Brasil)

sector misionero convocó un laboratorio de desarrollo de proyectos de animación. En Entre Ríos, en el marco del Festival Internacional de Cine de **Entre Ríos** que convoca la Secretaría de Cultura se entregan apoyos a proyectos de cine y largometraje en desarrollo, producción y finalizados en los que tiene cabida de forma genérica la animación.

En el corto plazo se espera que otras provincias que están en camino de diseñar sus planes para el fomento del audiovisual, como Neuquén, Río Negro, Jujuy o Chaco, incluyan la animación en sus líneas de apoyo con el impulso de las autoridades nacionales; que en 2021 convocaron el concurso Renacer Audiovisual para reactivar la industria en todo el país con una categoría específica para serie animada.

El caso Brasil

La política pública brasileña para el impulso de la animación ha sido una de las más envidiadas por la industria de la región en la última década y hasta 2018. Con la entrada del gobierno liderado por Jair Bolsonaro, las convocatorias del Fondo Sectorial Audiovisual (FSA) gestionado por la Agência Nacional do Cinema (ANCINE) se paralizaron.

Dicho mecanismo, cuyo relanzamiento se anunció el 1 de diciembre del 2021¹, contemplaba la financiación de obras de animación tanto para cine como para televisión; y –junto con la Ley 12.485/201 (Ley de la TV paga) que impone cuotas a la televisión– generó que el gigante del continente se convirtiera en uno de los principales polos de producción de animación en la región. Entre 2009 y 2015, según datos del registro de ANCINE, la producción de animación aumentó en un 40%.

El FSA también preveía aportes para fortalecer los fondos públicos aportados por los gobiernos estatales y municipales, por lo que la paralización de la herramienta también ha repercutido en la eliminación de los mecanismos de apoyo de algunos territorios, como es el caso de los Estados de Bahía, Paraná o Piauí.

En otros Estados, las herramientas de fomento se han mantenido y han ido variando, en algunos casos para paliar la omisión del FSA. En **Rio de Janeiro** en 2021, RioFilme otorgó dos premios de 100 mil reales (unos 18 mil dólares) para la producción de corto de animación; y otros dos en modalidad reembolsable de 120 mil reales (21 mil dólares) para la producción de obra seriada. También incorporó apoyos para largometrajes de animación, a los que se les prevé otorgar el mismo apoyo que a las ficciones de imagen real. De igual forma está previsto en el Programa de Ação Cultural (PROAC) que se convoca en el Estado de **São Paulo**. Por

¹ El relanzamiento del Plan de Acción del FSA fue anunciado el 1 de diciembre del 2021, durante la producción de este informe. Se prevé que las primeras convocatorias sean lanzadas después de la firma con el agente financiero central del Fondo, el Banco Nacional de Desenvolvimento Econômico e Social (BNDES). Según este anuncio, el renovado FSA cuenta con mayores recursos e incluye la categoría animación como línea específica exclusivamente en el mecanismo de fomento de la producción para televisión y VOD (PRODAV), reservando 15 millones de reales (2,6 millones de dólares) para esta línea.

su parte, la entidad audiovisual municipal de la capital del Estado, SPCine, lanzó en 2021 una línea para producción de cortos que prevé la entrega de seis estímulos de 100 mil reales (18 mil dólares) para obras de animación. En 2020 se convocó una línea para desarrollo de series, con tres premios de 120 mil reales (21 mil dólares) para animación.

En **Minas Gerais**, en 2021 se convocó una línea dentro del Fondo Estadual de Cultura para corto animado prevista con doce estímulos de un máximo de 40 mil reales (7 mil dólares) cada uno. En **Mato Grosso**, el fondo para el audiovisual 2021 convoca dos estímulos de 80 mil reales (14 mil dólares) para producción de corto. El **Estado de Alagoas** prevé un incentivo diferenciado –pero no asegurado– para corto de animación, otorgando 80 mil reales por proyecto. En **Pernambuco**, la edición 2020-2021 de los fondos para el audiovisual de Funcultura prevé un apoyo para producción de serie de animación de entre 80 mil y 150 mil reales (26 mil dólares) por episodio, con un tope máximo de 600 mil reales (106 mil dólares); y un aporte de 100 mil reales para corto (18 mil dólares), mediometraje y desarrollo de serie de animación.

El Gobierno del Estado de **Espírito Santo** prevé diferentes líneas de apoyo a la creación audiovisual, y en todas las líneas la animación concurre a los mismos estímulos que la ficción (imagen real): 80 mil reales para producción de corto; 40 mil para desarrollo de largo; y 900 mil (160 mil dólares) para producción de largo. En el caso de la Fundação Catarinense de Cultura del Estado de **Santa Catarina**, los estímulos del Prêmio Catarinense de Cinema para serie, largo y corto se otorgan indistintamente para animación, ficción y documental. De igual forma se estipula en el Fundo de Apoio à Cultura (FAC) que gestiona la Secretaria de Estado de Cultura y Economía Creativa del **Distrito Federal**.

En **Ceará**, la Secretaría de Cultura convoca un fondo de fomento desde 2009, “Edital Ceará Cinema e Vídeo”. En 2019, la última edición de este mecanismo, que ha tenido algunos problemas de periodicidad, la convocatoria incluía líneas de apoyo a desarrollo de proyectos de animación (2 apoyos de 50 mil reales, unos 9 mil dólares), producción y finalización de largo (2 premios de 750 mil, unos 130 mil dólares), producción de corto (4 apoyos de 80 mil reales). En 2020 se convocó un fondo especial a través de la Ley de Emergencia Cultural Aldir Blanc que mantiene los apoyos específicos para la producción de largo animado (2 premios de 1,4 millones de reales, unos 250 mil dólares).

Mecanismos incipientes

En los últimos años son varias las autoridades cinematográficas que han incorporado estímulos especiales para el impulso de la industria de la animación en su país, tanto en nuevos mecanismos de fomento como en fondos ya instalados que se van modificando ante las transformaciones del sector.

En **República Dominicana**, la Dirección General de Cine (DGCINE) anunció a finales del 2021 que el fomento de la animación será su próxima apuesta estratégica. Su primera incursión fue la inclusión de una categoría para cortometraje de animación en la décima edición del Concurso Público Fondo de Promoción Cinematográfica (FONPROCINE), convocado en 2021. Esta línea prevé el apoyo de la producción de una obra narrativa de animación de no más de cinco minutos con un estímulo máximo de 900 mil pesos dominicanos (16 mil dólares). En esta primera edición se postularon seis proyectos.

El Fondo El Fauno de **Costa Rica** también agregó en su sexta convocatoria (la del 2021) la línea de apoyo a cortometraje de animación, que se suma a la categoría de serie de animación existente de forma previa. En su séptima convocatoria, publicada a finales del 2021, el fondo gestionado por el Centro de Cine reserva 15 millones de colones para la producción de obras animadas de entre 10 y 30 minutos; mientras que otorga 50 millones de colones (55 mil dólares) en la categoría de serie documental, ficción y animación. En este caso el fondo se orienta a series o miniseries con una duración total mínima de 52 minutos de animación producidos, divididos en un mínimo de 3 episodios.

Una de las tres categorías de la tercera edición del **Fondo de Fomento Cubano** está dedicada a la animación, dividida a su vez en las modalidades de desarrollo de largometraje (de más de 60 minutos) y producción de largometraje o cortometraje (entre 5 y 30 minutos). En la línea de desarrollo de largometrajes, el joven mecanismo otorga una ayuda máxima de 100 mil pesos cubanos (CUP, unos 4 mil dólares); mientras que en producción de largos se prevé un apoyo máximo de 2 millones de CUP (83 mil dólares) y de hasta el 60% del presupuesto. En ambos casos el apoyo mínimo no podrá ser inferior al 20% del presupuesto presentado. Para producción de cortometrajes se otorga una ayuda máxima de 360 mil CUP (15 mil dólares) o del 60% del presupuesto presentado. En la convocatoria se postuló un proyecto a desarrollo y cinco a producción de largometraje.

En **Ecuador**, el fondo que gestiona el recién creado Instituto de Fomento a la Creatividad e Innovación (IFCI) –fusión entre el Instituto de Cine y Creación Audiovisual (ICCA) y el Instituto de Fomento de las Artes, Innovación y Creatividad (IFAIC)– incluye dos líneas específicas para animación en su flamante convocatoria: producción de cortometraje (4 premios de 30 mil dólares) y desarrollo de biblia de largometraje o serie (dos estímulos de 20 mil dólares). La línea de postproducción de largometrajes también abarca la animación (además del documental y la ficción).

En **Uruguay**, el Fondo de Fomento Cinematográfico y Audiovisual que gestiona el Instituto Nacional de Cine y Audiovisual (INCAU) no prevé líneas específicas para animación. Sin embargo, desde 2021, las líneas para desarrollo de largometraje, serie de ficción y producción de cortometraje de ficción determinan que, de existir, al menos uno de los estímulos previstos (400 mil pesos –9 mil dólares– para corto, 300 mil pesos desarrollo largometraje –7 mil dólares– y 180 mil –4 mil dólares– para desarrollo serie) deberá adjudicarse a un proyecto de animación. En el caso de cortometraje la duración mínima exigida son dos minutos.

En **Panamá**, el Concurso Fondo Cine que convoca la Dirección Nacional de la Industria Cinematográfica y Audiovisual del Ministerio de Cultura (DICINE) tampoco prevé un apoyo específico para las obras de animación. En su convocatoria 2021, la línea de apoyo para la producción de largometrajes de ficción o animación prevé otorgar 3 estímulos de un monto mínimo de 400 mil balboas (400 mil dólares). Las únicas particularidades que establece es la solicitud del diseño de personajes para la postulación y los criterios de evaluación por puntaje, que agrega rubros como la dirección de postproducción y el diseño de personajes (en lugar de los roles de dirección de fotografía y elenco que se evalúan en imagen real/ficción).

En **Honduras**, la recién creada Dirección General de Cinematografía lanzó este año sus primeras convocatorias de fomento para la realización de cortos y el desarrollo de guiones de largo y serie de ficción y guion documental. La animación no está contemplada con apoyos específicos. Su incorporación al Programa Ibermedia en 2021 abre la posibilidad de la postulación al mencionado fondo de desarrollo que gestiona el programa.

Son varios los territorios de la región los que todavía no cuentan con fondos periódicos para el fomento de su cine y audiovisual, por lo que tampoco la animación encuentra apoyos públicos. Aunque con contextos diferentes, éste es el caso de **Andorra, Bolivia, Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Paraguay, Puerto Rico y Venezuela**. En el caso de Bolivia, según informaciones del actual director de la Agencia de Desarrollo del Cine y Audiovisual Bolivianos (ADECINE), Germán Monje, está previsto que el nuevo fondo incluya una categoría específica para el fomento de la animación. Se espera que el fondo sea implementado a lo largo de este año, una vez que se modifique la Ley de Cine.

Aclaraciones

Este informe fue realizado a partir de investigación propia y consultas con instituciones públicas o/y profesionales del sector. Fue realizado en noviembre del 2021 y actualizado en enero del 2022, atendiendo a las ayudas activas en cada momento.

No se incluyen las convocatorias genéricas que abarcan las producciones de animación sin tener en cuenta sus especificidades, con algunas excepciones que resultan de interés por cuestiones particulares que son destacadas en el informe.

No se incluyen las ayudas públicas que se instrumentan a través de exoneraciones.

Es destacable que en varios territorios los programas de ayuda han sufrido grandes modificaciones por la pandemia. No se incluyen en este artículo los planes de fomento implementados para paliar los efectos de la pandemia.

Varios territorios actualizan sus planes de fomento a principios de cada año natural, por lo que las informaciones incluidas en este artículo pueden verse modificadas en el corto plazo.

La conversión general de las divisas fue realizada a fecha 23 de noviembre del 2021 y 24 de enero del 2022. La conversión de reales del nuevo FSA fue realizada a fecha 4 de diciembre del 2021.

Bibliografía y enlaces

ARGENTINA

<http://www.incaa.gov.ar/gerencia-de-fomento>

<http://www.incaa.gov.ar/wp-content/uploads/2018/08/Resol-1-2017-anexo-1.pdf>

<https://www.asociacionapac.org/wp-content/uploads/2019/05/dossier-Imagofagia.pdf>

<https://www.argentina.gob.ar/jefatura/mediosycomunicacion/renacer-audiovisual-2021>

<https://www.pagina12.com.ar/369256-el-mapa-2021-del-cine-argentino-federal>

Regiones

Buenos Aires

<https://www.buenosaires.gob.ar/cultura/baaudiovisual/institucional>

<https://www.buenosaires.gob.ar/fondometropolitano>

<https://bacacluster.com/>

Misiones

<https://iaavim.misiones.gob.ar/inscripcion-iaavim-lab-animacion/>

<https://iaavim.misiones.gob.ar/bases-convocatoria-proyectos-de-largometraje-y-series-ii-semester-2022/>

<https://iaavim.misiones.gob.ar/se-abre-la-convocatoria-iaavim-para-largometrajes-y-series/>

San Juan Filma: <https://sisanjuan.gob.ar/turismo-y-cultura/2021-09-29/35595-lanzan-un-fondo-de-fomento-para-el-desarrollo-audiovisual-en-san-juan>

Córdoba

<https://cultura.cordoba.gob.ar/wp-content/uploads/sites/21/2021/04/7ma-edicion-fondo-estimulo-para-desarrollo-de-proyectos-audiovisuales-de-la-ciudad-de-cordoba-2021.pdf-1.pdf>

<https://cordoba.gob.ar/la-municipalidad-lanza-fondos-de-fomento-para-la-actividad-cultural-cordobesa-2021/>

Entre Ríos:

http://www.ficer.com.ar/wp-content/uploads/2021/10/Reglamento_Promocion_Obras_Terminadas.pdf

http://www.ficer.com.ar/wp-content/uploads/2021/10/Reglamento_Desarrollo_y_Avanzados.pdf

http://www.ficer.com.ar/wp-content/uploads/2021/10/Reglamento_Desarrollo_y_Avanzados.pdf

<https://www.entrierios.gov.ar/cultura/se-realizo-el-lanzamiento-de-las-convocatorias-para-los-concursos-del-ficer/>

Santa Fe

<https://www.industriascreativas.gob.ar/fomento>

<https://www.industriascreativas.gob.ar/uploads/archivos/blog/concurso-anual-bases-y-condiciones.pdf>

https://www.industriascreativas.gob.ar/uploads/archivos/blog/concurso-anual-largometraje_1.pdf

https://www.industriascreativas.gob.ar/uploads/archivos/blog/concurso-anual-cortometraje_1.pdf

https://www.industriascreativas.gob.ar/uploads/archivos/blog/concurso-anual-serie_1.pdf

<https://www.industriascreativas.gob.ar/producciones/audiovisual/cortometrajes/>

<https://www.industriascreativas.gob.ar/producciones/audiovisual/serie-de-animacion/>

Mendoza

<https://ciudadmendoza.gob.ar/2021/04/14/nueva-edicion-mendoza-filma-conoce-detalles/>

https://ciudadmendoza.gob.ar/wp-content/uploads/2021/04/Ficcion-Animacion-2021-03-26_Dto_489.pdf

Neuquén

<https://www.neuqueninforma.gob.ar/wp-content/uploads/2021/08/RESOLUCION-ENCINE.pdf>

<https://www.contadurianeuenen.gob.ar/ley-3094/>

Río Negro

<https://rionegro.gov.ar/?contID=68835>

Chaco

<https://www.neahoy.com/2020/10/13/los-proyectos-audiovisuales-de-chaco-tienen-su-apoyo-del-incaa-y-el-estado-provincial/>

ANDORRA

<https://www.govern.ad/cultura/item/12978-cultura-dona-suport-a-72-projectes-amb-un-total-de-180-000-euros-en-una-de-les-subsencions-mes-concorregudes>

<https://www.govern.ad/cultura/item/12705-el-govern-aprova-una-convocatoria-extraordinaria-per-a-noves-ajudes-pel-sector-cultural>

<https://www.govern.ad/cultura/item/12327-cultura-repren-la-concessio-d-un-ajut-per-a-projectes-cinematografics>

<https://www.govern.ad/cultura/item/12330-govern-incrementa-la-dotacio-pessupostaria-de-les-subsencions-culturals-pel-2021>

BOLIVIA

https://adecine.gob.bo/docs/LEY_N_1134-2018.PDF

BRASIL

<https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/noticias/comite-gestor-do-fsa-aprova-novo-plano-de-acao>

http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/mpv/2228-1.htm

https://antigo.ancine.gov.br/sites/default/files/apresentacoes/01%20R%20%20Camargo%20_%20D%20%20Tonacci%20-%20Introdu%C3%A7%C3%A3o%20ao%20FSA%20e%20aos%20editais%20do%20eixo%20Desenvolvimento%20de%20Projetos.pdf

<http://revistadecinema.com.br/2018/02/brasil-lanca-maior-numero-de-animacoes-em-22-anos/>

<https://comkids.com.br/producao-brasileira-de-animacao-cresceu-40-em-seis-anos-segundo-ancine/>

<http://spcine.com.br/editais/#>

Regiones

Acre

<http://www.femcultura.ac.gov.br/wp-content/uploads/2021/10/EDITAL-DE-AUDIOVISUAL-RETIFICADO.pdf>

Alagoas

<http://www.cultura.al.gov.br/editais-e-concursos/2021/edital-no-04-2021-2013-v-edital-de-incentivo-a-producao-audiovisual-em-alagoas/IV%20EDITAL%20DE%20INCENTIVO%20A%20PRODUCaO%20AUDIOVISUAL%20EM%20ALAGOAS%20-%2010.08.2021%20-%20DOEAL.pdf>

Bahia

<http://www.fundacaocultural.ba.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=10550>

<http://www.fundacaocultural.ba.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=10525>

Ceará

https://secult.es.gov.br/Media/Secult/2021/Edital%20Produ_o%20de%20Curta%20Fic_o.pdf

https://mapacultural.secult.ce.gov.br/files/opportunity/1544/xiv_edital_-_ceara_de_cinema_e_video.pdf

https://mapacultural.secult.ce.gov.br/files/opportunity/2578/edital_de_apoio_ao_audiovisual_cearense_-_lei_aldir_blanc.pdf

<https://www.secult.mg.gov.br/download/category/21-outros?download=2547:edital-fec-04-2021>

Distrito Federal

<http://www.fac.df.gov.br/wp-content/uploads/ANEXO-I-Edital-Bras%C3%ADia-Multicultural-II-2.pdf>

Goiás

<https://fundoculturalgoias.educacao.go.gov.br/editais-fac/>

https://www.goiania.go.gov.br/secult/wp-content/uploads/sites/5/2021/08/Lei_Municipal_de_Incentivo_a_Cultura-Edital-01-2021.pdf

Mato Grosso

<http://www.secel.mt.gov.br/documents/362998/18228196/AUDIOVISUAL+2021.pdf/93acf9b2-a4f7-f4ca-64fe-f1c7c8a629cd>

Minas Gerais

<https://www.secult.mg.gov.br/documentos/fundo-estadual-de-cultura-fec>

Rio de Janeiro

<http://www.riofilme.com.br/wp-content/uploads/2021/08/EDITAL-DE-FOMENTO-A-PRODU%C3%87%C3%83O-DE-CURTAS-METRAGENS-2.pdf>

<http://www.riofilme.com.br/wp-content/uploads/2021/08/EDITAL-DE-FOMENTO-REEMBOLS%C3%81VEL-2.pdf>

Rio Grande do Norte

http://www.adcon.rn.gov.br/ACERVO/secretaria_extraordinaria_de_cultura/DOC/DOC000000000183471.PDF

<http://blogdafuncarte.com.br/wp-content/uploads/2021/11/SELECAO-PUBLICA-012-2021-%E2%80%93-CINE-NATAL.pdf>

Rio Grande do Sul

<https://cultura.rs.gov.br/editais-2021-605c9211a985b>

<https://ieicine.wordpress.com/premio-ieicine-de-curta-metragens/>

http://www.procultura.rs.gov.br/upl4086/1643722032edital_sedac_01_2022_fac_filma_rs.pdf

Roraima

https://drive.google.com/file/d/1D8GEE_oCz6Lb6nAayJL35rFstg_1Y8Vf/view?usp=sharing

Sao Paulo

https://www.proac.sp.gov.br/wp-content/uploads/Par%C3%A2metros-Espec%C3%ADficos_25-PF-PJ-novo-2.pdf

Santa Catarina

<https://ssl.fepese.org.br/2021/premiodecinema/?endpoint=f3abf4d8a4021ac2446b2539cee8e966&tk=2e4795c6ff7ff495ec2d47328523fd4a>

Sergipe

<https://siae.seduc.se.gov.br/siae.servicefile/api/File/Downloads/dfe3aa9c-df00-4fe0-a194-7fc8a123031c>

Piauí

<http://www.cultura.pi.gov.br/wp-content/uploads/2017/09/EDITAL-PIAU%C3%8D-DE-SELEC%C3%A7%C3%A3O-DE-PROJETOS-AUDIOVISUAL-n%C2%B0-01-2017.pdf>

Pernambuco

<http://www.cultura.pe.gov.br/wp-content/uploads/2021/02/14%C2%BA-EDITAL-DO-PROGRAMA-DE-FOMENTO-%C3%80-PRODU%C3%87%C3%83O-AUDIOVISUAL-DE-PERNAMBUCO-2020-2021-Atualizado-em-17.09.21.pdf>

CHILE

<https://www.fondosdecultura.cl/fondos/fondo-audiovisual/lineas-de-concurso/>

<https://www.fondosdecultura.cl/fondos/fondo-audiovisual/lineas-de-concurso/produccion-audiovisual-de-largometrajes-fondo-audiovisual-2022/>

<https://www.fondosdecultura.cl/fondos/fondo-audiovisual/lineas-de-concurso/produccion-audiovisual-de-cortometrajes-fondo-audiovisual-2022/>

<https://www.fondosdecultura.cl/wp-content/uploads/2021/07/FAV-Cortometraje-2022.pdf>

https://www.cntv.cl/wp-content/uploads/2021/01/01_ORDENA-PUBLICAR-BASES-DEL-LLAMADO-A-CONCURSO-PUBLICO-PARA-ASIGNACION-DEL-FONDO-DEL-CONSEJO-NACIONAL-DE-TELEVISION-ANO-2021..pdf

COLOMBIA

https://convocatoriafdc.com/realizacion_corto_animacion

https://convocatoriafdc.com/desarrollo_largo_animacion

<https://convocatoriafdc.com/convocatorias/2019>

<https://convocatoriafdc.com/convocatorias/2020>

https://convocatoriafdc.com/cronograma_montos_2021

https://convocatoriafdc.com/convocatoria_2018

https://convocatoriafdc.com/convocatoria_2017

https://proyecta-informativo.s3.amazonaws.com/s3fs-public/documentos/2021-03/2021-03-18-terminosycondiciones-MCP_V1.pdf

<https://mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Documents/creadigital2021/TERMINOS%20DE%20REFERENCIA%20-%20MANUAL%20CREA%20DIGITAL%202021.pdf>

<https://mincultura.gov.co/areas/comunicaciones/convocatorias/Paginas/creadigital2021.aspx>

<https://www.proimágenescolombia.com/bajarDoc.php?tl=1&per=959>

Regiones

■ **Medellin** <https://www.medellin.gov.co/irj/portal/medellin?NavigationTarget=contenido/10943-Se-abre-nueva-Convocatoria-de-Fomento-y-Estimulos-para-el-Arte-y-la-Cultura-para-el-sector-audiovisual-en-Medellin>

■ **Cali:** <https://www.culturaenlineacali.co/convocatorias/convocatoria-estimulos-cali-2021/estimulo-de-circulacion-de-cine-y-audiovisuales-local>

■ COSTA RICA

<https://www.centrodecine.go.cr/documentos/reglamento-fondo-fomento-audiovisual-cinematografico-fauno>

https://www.centrodecine.go.cr/sites/default/files/media/uploads/bases_6ta_convocatoria_fauno.pdf

<https://www.centrodecine.go.cr/2017/03/20/articulo/abierta-convocatoria-fondo-fomento-audiovisual-cinematografico-fauno-2017>

https://www.centrodecine.go.cr/sites/default/files/media/uploads/bases_7ma_convocatoria_fauno.pdf

<https://www.centrodecine.go.cr/2021/12/20/articulo/septima-convocatoria-fauno-mas-grande-su-historia>

■ CUBA

http://cubacine.cult.cu/sites/default/files/2021-05/Bases%20Animaci%C3%B3n%20FFCC%202021_0.pdf

■ ECUADOR

<http://www.creatividad.gob.ec/2021/10/24/segundo-llamado-convocatorias-ifci/>

http://www.servicioscreatividad.gob.ec/archivos/fomento/bases/formato_cine/bases_tecnicas/bases_DFC_NM.pdf

<https://convocatoriascreatividad.gob.ec/artesaudiovisuales/linea-de-fomento-produccion-de-cortometraje-de-animacion/>

<https://convocatoriascreatividad.gob.ec/artesaudiovisuales/linea-de-fomento-desarrollo-de-biblia-largometraje-de-animacion-o-serie-animada/>

<https://convocatoriascreatividad.gob.ec/artesaudiovisuales/linea-de-fomento-postproduccion-de-largometraje-ficcion-documental-o-animacion/>

■ EL SALVADOR

<http://ascineelsalvador.blogspot.com/2012/02/propuesta-presentada-la-asamblea.html>

https://oibc.oei.es/uploads/attachments/202/Ley_de_cultura_el_salvador.pdf

■ ESPAÑA

<https://www.boe.es/boe/dias/2020/06/30/pdfs/BOE-A-2020-6921.pdf>

https://www.dropbox.com/s/u0tv95260hdrjub/DIBOOS_LIBRO%20BLANCO_Sep2018.pdf?dl=0

<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/ayudas.html>

<https://www.culturaydeporte.gob.es/cultura/areas/cine/cortometraje/ayudas.html>

<https://www.infosubvenciones.es/bdnstrans/GE/es/convocatoria/770053/document/579713>

https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-B-2021-15483

https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-B-2021-14619

Regiones

Andalucía

https://www.juntadeandalucia.es/cultura/aaiicc/sites/default/files/aaiicc/files/subvenciones/produccion_largometrajes/produccion_largometrajes_2021_convo.pdf

Baleares

<http://mallorcafilmcommission.net/es/suport/>

Canarias

<https://www.canaryislandsfilm.com/wp-content/uploads/2020/12/Informe-Canarias-Cine-PROEXCA-VF-min.pdf>

<http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2021/134/>

Cantabria

<https://www.culturadecantabria.com/documents/2168911/4429296/BBRR+profesionales+audiovisuales.pdf/9fa9100c-4168-2a22-53e6-819bf6a53862?t=1621456860900>

Catalunya

<http://catalanfilms.cat/downloads/1625491458-film-funds21.pdf>

<https://icec.gencat.cat/ca/tramits/tramits-temes/Subvencions-per-a-la-produccio-dobres-audiovisuals-danimacio?category=73da721c-a82c-11e3-a972-000c29052e2c>

Castilla y León

<https://www.tramitacastillayleon.jcyl.es/web/jcyl/AdministracionElectronica/es/Plantilla100Detalle/1251181077965/Ayuda012/1285082823483/Propuesta>

<https://www.tramitacastillayleon.jcyl.es/web/jcyl/AdministracionElectronica/es/Plantilla100Detalle/1251181077965/Ayuda012/1285087818319/Propuesta>

Castilla-La Mancha

<https://www.jccm.es/tramitesygestiones/subvenciones-destinadas-la-produccion-de-largometrajes-en-castilla-la-mancha>

<https://cultura.castillalamancha.es/ayudas-subvenciones>

Galicia

https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2021/20210625/AnuncioG1097-110621-0006_gl.html

https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2021/20210115/AnuncioG1097-281220-0001_gl.pdf

Extremadura

<https://extremaduraaudiovisual.com/ayudas-y-financiacion/>

■ Navarra

<https://www.navarra.es/documents/48192/6841809/BASES%20GENERAZINEMA%20DESARROLLO%202020.pdf/c5f8af46-cc5f-76f0-05b1-f6f8815ec81a>

■ País Vasco

https://www.euskadi.eus/ayuda_subvencion/2021/audiovisual-largometrajes-de-animacion/web01-a2kultur/es/

<https://www.euskadi.eus/y22-bopv/es/bopv2/datos/2021/05/2102927a.pdf>

■ Valencia

https://dogv.gva.es/datos/2020/07/22/pdf/2020_5858.pdf

<https://ivc.gva.es/es/ivc/ivc-abierto/ayudas-2021/ayudas-audiovisuales-2021/ayudas-produccion-audiovisual-2021>

■ GUATEMALA

<https://fb.watch/9sH448qaNH/>

■ HONDURAS

<https://dgcineematografia.gob.hn/convocatorias-guiones-largometraje-y-series-de-ficcion>

<https://ica-ip.pt/pt/concursos/apoio-ao-cinema/2021/coproducao-internacional-com-participacao-minoritaria-portuguesa/>

■ MÉXICO

<https://www.imcine.gob.mx/Pagina/Convocatoria?uid=dd6233bb-1171-40b7-82d7-04e83d7d9376>

<http://www.imcine.gob.mx/wp-content/uploads/2021/01/ANEXO-2-Bases-Animacion-4.pdf>

<http://www.imcine.gob.mx/wp-content/uploads/2020/07/Relator%C3%ADa-Mesa-7-1.pdf>

<https://imcine.gob.mx/assets/focine2022/Lineamientos-de-Operacion-Programa-Fomento-al-Cine-Mexicano-2022.pdf>

Regiones

<http://www.filmaenjalisco.com/#convocatoria>

■ NICARAGUA

[http://legislacion.asamblea.gob.ni/normaweb.nsf/\(\\$All\)/AB232747F2C396870625876B0061E485?OpenDocument](http://legislacion.asamblea.gob.ni/normaweb.nsf/($All)/AB232747F2C396870625876B0061E485?OpenDocument)

[http://legislacion.asamblea.gob.ni/Normaweb.nsf/\(\\$All\)/C18C153ACE49A003062577E40072B415?OpenDocument](http://legislacion.asamblea.gob.ni/Normaweb.nsf/($All)/C18C153ACE49A003062577E40072B415?OpenDocument)

■ PANAMÁ

https://hubdicine.nolatech.ai/storage/files/project/project_5f6d08d74da6cd8eb94c0305.pdf

■ PARAGUAY

[http://odd.senado.gov.py/archivos/file/Proyecto%20de%20Ley%20\(De%20Fomento%20del%20Audiovisual\).pdf](http://odd.senado.gov.py/archivos/file/Proyecto%20de%20Ley%20(De%20Fomento%20del%20Audiovisual).pdf)

PORTUGAL

https://www.ica-ip.pt/fotos/downloads/regulamento_site-rg_anexo_vi_29677603572bcb1d07.pdf

<https://www.ica-ip.pt/pt/concursos/apoio-ao-cinema/2021/curtas-metragens-de-animacao/>

https://ica-ip.pt/fotos/downloads/regulamento_site-rg_anexo_xvii_2488560357d96ab560.pdf

<https://www.ica-ip.pt/pt/concursos/apoio-ao-cinema/2021/escrita-e-desenvolvimento-de-obras-cinematograficas/>

<https://ica-ip.pt/pt/concursos/apoio-ao-cinema/2021/coproducao-internacional-com-participacao-minoritaria-portuguesa/>

PERÚ

<https://estimuloseconomicos.cultura.gob.pe/2021/estimulos-economicos-para-la-actividad-cinematografica-y-audiovisual-2021>

<https://estimuloseconomicos.cultura.gob.pe/sites/default/files/concursos/archivos/2021-CPA-FalloFinal.pdf>

<https://estimuloseconomicos.cultura.gob.pe/sites/default/files/concursos/archivos/2021-CPA-BasesModificado.pdf>

REPÚBLICA DOMINICANA

<https://dgcine.gob.do/wp-content/uploads/2021/09/Bases-Produccion-de-Cortometraje-de-Animacio%CC%81n.pdf>

<https://dgcine.gob.do/wp-content/uploads/2021/09/Convocatoria-Concurso-Publico-FONPROCINE-2021.pdf>

<https://dgcine.gob.do/la-animacion-sera-la-nueva-apuesta-cinematografica-de-republica-dominicana/>

URUGUAY

https://icau.mec.gub.uy/innovaportal/file/124876/1/bases-fondo-de-fomento-icau_modalidad_concursable_-2021.pdf

<https://icau.mec.gub.uy/innovaportal/file/124876/1/bases-segunda-convocatoria-ff-desarrollo-2021.pdf>

<https://icau.mec.gub.uy/innovaportal/file/124928/1/plan-de-fomento-2022---v4-1.pdf>

<https://icau.mec.gub.uy/innovaportal/file/124876/1/bases-concursables-2022---produccion-de-contenidos-audiovisuales.pdf>

VENEZUELA

<http://www.cnac.gob.ve/>

Programa Ibermedia

https://www.programaibermedia.com/wp-content/uploads/2017/11/basesdes2021_esp_anim.pdf

Otros documentos consultados

<https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Detras-de-camaras-creatividad-e-inversion-para-America-Latina-y-el-Caribe-aprendizajes-de-una-conversacion-con-voces-claves-del-sector-audiovisual.pdf>

<https://www.latamcinema.com/revistas/centroamerica-y-el-caribe-una-region-a-dos-velocidades/>

Agradecimientos

ARGENTINA Alejandra Grimaldi, Cecilia Hernández, Cecilia Seguí, Dolores Montañó, Esteban Gaggino, Fátima Ferretto, Fernando Salem, Irene Blei, Jimena Monteoliva, Laura Gagliesi, Laura Piaggio, Marilina Sanchez, Nicolas Conte, Nicolás Couvin, Romina Savary, Rosario Carlino, Silvina Cornillon, Sol Rietti, Yanina Schiavone **BOLIVIA** Germán Monje, Iván Castro, Viviana Saavedra **BRASIL** Amadeu Alban, Arnaldo Galvao, César Cabral, Cid Makino, Gabriel Bitar, Gabriel García, Gabriela Montezi, Lucas Bonalumi, Marcelo Pereira, Marina Fernandes Rossato, Nara Aragão Fonseca, Paulo Muppet, Rafael Ribas, Wilson Lazaretti, Zé Brandão **CHILE** Bernardita Ojeda Salas, Catalina Vergara, Gabriel Noe, Jose Ignacio Navarro, Karen Garib, Maria Graciela Severino, Melissa Riquelme, Pato Escala **COLOMBIA** Alina Hleap, Carlos Smith, Liliana Rincón, Marcela Rincón, Maria Lozano, Maritza Rincón, Roberto Ortiz, Rubén Monroy López, Santiago Caicedo **COSTA RICA** Alfredo Moraga **ESPAÑA** Francisco Asensi, Guillermo Velasco, Henar León, Iván Agenjo, Iván Miñambres, Jone Unanua, Jorge Patiño, Marisa Roman, Nacho La Casa, Nathalie Martinez, Paloma Mora, Raúl Berninches, Ricardo Ramón, Roger Torras **MÉXICO** Carlos Gaxiola, Christian Bermejo, Cuauhtemoc Senties, José Iñesta, Karla Castañeda, Paola Howard **PARAGUAY** Tamara Terashina **PERÚ** María Esperanza Barbosa, Milton Guerrero **PORTUGAL** Ana Carina Estróia, Diogo Carvalho, Humberto Santana **VENEZUELA** Carlos Zerpa **URUGUAY** Gerardo Michelin

ARGENTINA ANIMAR CLUSTER, Argentinian Animation & VFX Cluster; APA, Asociación Productoras de Animación Córdoba

BOLIVIA Red de Animadores Bolivianos

BRASIL ABCA, Associação Brasileira de Cinema de Animação

COLOMBIA GEMA COLOMBIA, Grupo de Empresas de Animación

COSTA RICA Animation Costa Rica

ESPAÑA DIBOOS

MÉXICO Asociación de Creadores Digitales MX; AJIC, Asociación Jaliscience de Industrias Creativas

PARAGUAY Paraguay Animation

PERÚ Peru Animation

PORTUGAL Tuga Network; COLA - Cooperativa Audiovisual

MARTA GARCÍA

Licenciada en Comunicación Audiovisual, magíster en gestión cultural con especializaciones en relaciones culturales internacionales, migraciones y desarrollo local. Se desempeña en el sector cinematográfico desde 2008, habiendo trabajado como periodista (LatAm cinema), analista, programadora de festivales (La Semana del Documental –DocMontevideo y MICGénero– Muestra Internacional de Cine con Perspectiva de Género) y espacios y gestora cultural para la circulación de obras en territorio y a nivel internacional. Tiene experiencia en producción, programación y distribución de animación y en el ámbito de la cooperación internacional, así como en entidades supranacionales, estatales y municipales. Ha colaborado en diferentes proyectos en Argentina, Brasil, Chile, España, México y Uruguay.

FRANCISCO ASENSI

Asesor del Spain Audiovisual Hub. Su carrera profesional ha transitado por la tecnología, los contenidos digitales, el transmedia, el negocio y la innovación audiovisual a lo largo de más de 25 años, pasando por empresas como Ideal Objects, Teknoland, Real Madrid CF, EMI Music, RTVE, Endemol y DeAPlaneta en las que ha participado e impulsado proyectos relacionados con la televisión, la música, la distribución en streaming, las plataformas de redes sociales y compartición de video, el videojuego y los esports, explorando cualquier herramienta que contribuyese al negocio audiovisual en todas sus expresiones.

GERARDO MICHELIN

Fundador y Director de LatAm cinema, portal especializado en la industria del cine latinoamericano, desde 2007. Además es, desde 2006, responsable de prensa de Cartoon Forum y Cartoon Movie, eventos organizados por la asociación europea CARTOON, y, desde 2018, de los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana. A lo largo de su carrera ha participado en mesas redondas, conferencias y talleres en el Foro de Coproducción de San Sebastián, BrLab, Locarno Industry Academy, Ventana Sur y SANFIC Industria, entre otros eventos.

HENAR LEÓN

Innovation Manager, Senior Researcher & Digital Frontrunner. En la actualidad, asesora técnica en Spain Audiovisual Hub del Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital Gobierno de España. Ha desarrollado su carrera profesional investigando y diseñando proyectos para incorporar tecnologías emergentes a industrias culturales y creativas: editorial, audiovisual, videojuegos, animación, formación universitaria, artes escénicas, música, retail, etc. Ha coordinado proyectos de apoyo al emprendimiento y la innovación como EmprendeLibro y EmprendeMúsica en Factoría Cultural (Matadero Madrid). Imparte formación y coordinación de TFM en diversos másteres (Industria Musical y estudios sonoros, en la UC3M, Gestión Cultural en UC3M, The Core School).

