

RADIOGRAFÍA DE LA ANIMACIÓN

A medida que la industria del entretenimiento avanza, los productores necesitan identificar tendencias y encajar modelos de negocio para resolver el acertijo financiero

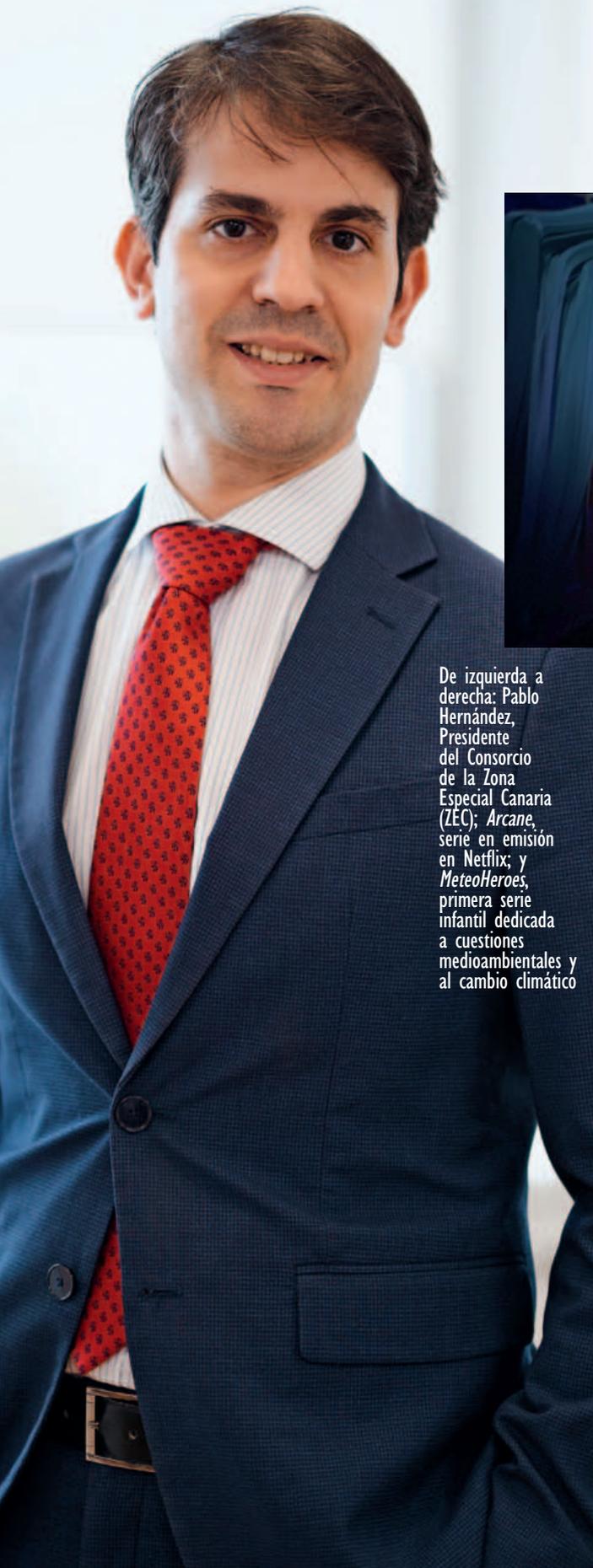
por Emanuela Marrocu

En los últimos años, el sector de la animación ha experimentado un crecimiento muy favorable, gracias también a la rápida adaptación a las nuevas tecnologías y como consecuencia, la demanda de profesionales ha aumentado, siendo además un sector transversal cuyas producciones tienden a generar contenidos que se expanden en más ámbitos como el de la publicidad, los videojuegos o la educación. Así pues, la animación se ha convertido en uno de los principales segmentos del mercado audiovisual nacional, siendo responsable de la generación de alrededor del 20% de los puestos de trabajo de la industria, acorde a los datos del Instituto Español de Comercio Exterior (ICEX). Del mismo modo, según la guía 2022 de *Who is Who Animation from Spain*, el mercado español de la animación cuenta con 260 compañías que

emplean a más de 8.500 personas de forma directa y 21.000 indirectos y de media se producen cada año 16 nuevas series, 52 cortometrajes y 6 películas, cuyo 90% se exporta a los mercados internacionales. También se contabilizan más de 30 coproducciones con otros países. Tales cifras sitúan a España como país locomotor también en contexto europeo, gracias sin duda a las nuevas políticas destinadas a impulsar generosas inyecciones de fondos públicos al sector audiovisual, procedentes de los fondos *NextGeneration*, y a la mejora de los marcos tributarios. En términos de facturación, la industria de la animación y de los efectos visuales produce el 9% de los ingresos totales del sector audiovisual nacional con una factu-



POCOYO™



De izquierda a derecha: Pablo Hernández, Presidente del Consorcio de la Zona Especial Canaria (ZEC); *Arcane*, serie en emisión en Netflix; y *MeteoHeroes*, primera serie infantil dedicada a cuestiones medioambientales y al cambio climático



ración que ha alcanzado los 900M de euros. Entre las comunidades más prolíficas se encuentran Madrid, Cataluña, Comunidad Valenciana y Canarias. El decidido apoyo público a la financiación de producciones de animación,

en forma de ayudas específicas y ventajas fiscales, y la apuesta continuada de las cadenas de televisión, especialmente las públicas, ha permitido la puesta en marcha de nuevos proyectos innovadores con potencial I→



para llegar a una audiencia global. Prueba del afán por responder a las solicitudes del sector e impulsar el desarrollo de productos de calidad es, por ejemplo, la iniciativa para coproducción de series de animación de Radiotelevisión Española (RTVE) que en este 2023 cuenta con una segunda convocatoria, que tendrá lugar en el último trimestre del año. Destaca también la línea de ayuda de IBERMEDIA NEXT, un fondo lanzado por el programa IBERMEDIA

dedicado completamente a la financiación de proyectos de animación digital y que, este año, mediante su primera convocatoria, ha destinado hasta 150.000 euros por proyecto junto con una oferta formativa valorada en un máximo de 95.000 euros. Los contenidos y talentos de la animación encuentran sitio en importantes ventanas de exposición, como son los festivales y mercados internacionales del sector: desde Kidscreen Summit hasta MIPCOM-MIPJunior; pasan-

Maria Bonaira Fois,
CEO de Mondo TV
Studios, productora
y distribuidora
perteneciente a
Squirrel Media Group



do por MIFA, Weird Market, Pixelatl, Animation Production Days y Cartoon Forum, donde este año han sido seleccionados 5 proyectos españoles.

DESAFÍOS

El reto principal para la industria nacional es conseguir desarrollar un tejido empresarial más sólido, tanto para grandes productoras como para los estudios más pequeños e independientes. En este sentido, crucial es el papel de las televisiones públicas – estatal y autonómicas – a través de fondos específicos dedicados a la animación. El sector de la animación independiente necesita diferentes agentes y muchas fuentes diversificadas para



financiar los proyectos. De hecho, el mayor obstáculo para los productores consiste en cubrir el presupuesto de producción. «El desafío principal es la financiación. Desde hace un par de años, el mercado ha cambiado y ya nadie está capacitado para financiar al 100% un contenido de animación y hasta las *majors* se han encontrado en la situación de tener que buscar coproductores para compartir el gasto de la producción» afirma Maria Bonaria Fois, CEO de Mondo TV Studios, productora y distribuidora parte de Squirrel Media Group. Fois destaca además como el presupuesto de la televisión pública nacional, TVE, es muy reducido respecto al de las TV públicas europeas,

YA NADIE ESTÁ CAPACITADO PARA FINANCIAR AL 100% UN CONTENIDO DE ANIMACIÓN Y HAY QUE COPRODUCIR

como Italia, Francia, Alemania o Inglaterra, que son las que más presupuesto tienen. El reto está en «Encontrar la financiación en el país de producción. Una vez asegurada esta parte, el resto hay que buscarlo en el extranjero» y añade «Otra posibilidad es encontrar otras productoras que puedan acceder a incentivos fiscales en sus propios países. En Europa cada vez hay más incentivos fiscales, aunque el más interesante lo tenemos en España y sobre todo en Canarias. Canadá también tiene incentivos fiscales muy

interesantes y puede asumir una parte del presupuesto de coproducción en *work split*. Ahora también hay posibilidades interesantes en América Latina, donde se están empezando a valorar los incentivos fiscales y se está permitiendo que las productoras locales puedan participar en producciones europeas financiando una parte de la producción».

EL EFECTO CANARIAS

España goza de un marco tributario muy atractivo que sitúa el país en una posición altamente competitiva. Además del incentivo fiscal del territorio común - que aplica en modalidad de *Tax Rebate* del 30% - actualmente hay tres regiones que ofrecen ventajas fiscales muy beneficiosas: Canarias, Navarra y País Vasco. En particular, destaca el caso de Canarias, cuyo marco fiscal ha convertido a las islas, en pocos años, en uno de los principales polos tecnológicos y de producción de animación internacionales. «Ahora mismo hay instalados en Canarias más de 12 estudios de animación con más de 800 empleos directos, y en torno a 1200 indirectos, estudios de los cuales el 95% están instalados en la ZEC. En 2016 había 2 estudios con en torno a 30 trabajadores» según cifras que proporciona Pablo Hernández, Presidente del Consorcio de la Zona Especial Canaria (ZEC). Además, el ecosistema industrial del sector en las islas es muy heterogéneo: I→



«Hay estudios de todos los estilos: desde Fortiche, que está produciendo *Arcane* para Riot Games y Netflix; pasando por Atlantis, que ha hecho *Tara Duncan* para Disney; o la exitosa *Miraculous Ladybug*, una de las series infantiles más vistas del mundo. Atlantis está ahora produciendo el tráiler de la serie de animación de Messi para Sony Music. B-Water Studio está produciendo una serie AAA de Anime para Battle Island llamada *Ghost of Ruin*, protagonizada por algunas estrellas del K-Pop. *Pocoyó*, una de las series preescolares más vistas del mundo, se hace en Canarias por Koyi. Anima Kitchen hace algunas de las series infantiles más vistas en

Youtube, al igual que Amuse Studios, que además está haciendo una serie de las más esperadas de Hasbro-eOne. Tinglado está produciendo *Mariposas Negras*, una de las grandes producciones de animación españolas más esperadas. Mondo TV Studios ha estado a cargo de la preproducción de la serie *MeteoHeroes* (coproducción de MOPI y Mondo TV S.p.A), primera serie infantil integralmente dedicada a cuestiones medioambientales y al cambio climático. Un especial de la serie se ha transmitido también en PBS, televisión pública de EE.UU. Mondo TV Studios además ha coproducido con Sony España y Gammera Nest el videojuego para PlayStation,



CANARIAS ES UNO DE LOS MAYORES POLOS DE ANIMACIÓN DE EUROPA CON FRANCIA Y REINO UNIDO

inspirado en la primera temporada de la serie. 3Doubles ha producido algunas de las películas de animación más esperadas como *SuperKlaus* o *Inspector Sun*, nominada al Goya. Tomavisión ha hecho animación 2D en *Space Jam 2* para Warner. Todos estos desarrollos señalan que en muy pocos años la animación canaria está a primer nivel mundial» añade Hernández. «Canarias ha crecido



enormemente en animación hasta ser uno de los mayores polos de animación de Europa junto con Francia y Reino Unido por tres factores: talento, infraestructuras e incentivos fiscales. El talento ha crecido enormemente en pocos años. Los Cabildos, la Comunidad Autónoma de Canarias y las empresas han generado programas conjuntos para desarrollar más y mejor talento, de forma que antes en torno al 20% era local y ahora en torno al 50% empieza a ser local». Esto parecería hacer frente a otros de los retos de

En los últimos años el sector de la animación ha experimentado un crecimiento muy favorable, siendo responsable de la generación de alrededor del 20% de los puestos de trabajo de la industria audiovisual española. Son 260 compañías que emplean a más de 8.500 personas de forma directa y 21.000 indirecta

la industria de animación: la escasez de talento formado frente a la alta demanda. Según los datos del último Libro Blanco sobre formación en el mundo de la animación (Diboos), un 42% de las empresas declaran tener dificultades a la hora de encontrar profesionales con formación adecuada. Respecto al tema de la fiscalidad, Pablo Hernández apunta: «Tenemos uno de los incentivos fiscales para audiovisual más altos de Europa. Todos los estudios que están instalados en Canarias aprovechan el *Tax Rebate*,

con el que se devuelve a las empresas entre el 45 y el 54% de la inversión con un máximo de 36 millones de euros en el caso de películas, y de 18 millones de euros por capítulo en el caso de series» añadiendo que «Las empresas ZEC, además de tener ese beneficio, pagan por debajo del 4% de impuesto por la explotación de sus IPs propias o el beneficio de su *service* a otras productoras, frente al 25%-35% de impuestos que se paga en el resto de Europa, y no pagan impuestos sobre dividendos».

©Netflix, ©MondoTV Studios (2); ©PedroMorris; ©Zagtoon. Las fotos de Pocoyo, Tara Duncan, Tulipop y Lea and Pop están sacadas de "Who is Who 2023" (Animation from Spain)