

Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana

ANEXO V
LA ANIMACIÓN EN EL CARIBE



Jamaica

La industria de animación local cuenta con 32 institutos de educación secundaria, 6 instituciones terciarias y 6 instituciones de capacitación vocacional en las que se ofrece capacitación en animación. Hay 4 estudios de animación registrados que cuentan con una trayectoria consolidada: Alcyone, Liquid Light Digital, Reel Rock GSW y Skyres Studio. Hay otros 4 estudios que realizan actividades de animación y que están creciendo como futuros estudios de animación, a saber: Night Vision Media, Listen Mi Caribbean, Castle Productions y Esirom.

Al ser un mercado de deslocalización cercano (nearshore) para Norteamérica, Jamaica constituye un lugar ideal para la tercerización de importantes producciones de animación. Inicialmente, desde 2011 en adelante, la compañía de software de animación Toonboom, con sede en Canadá, ofreció un gran respaldo y nexo entre mercados; no obstante, hace un tiempo que viene reduciendo su apoyo en el Caribe en lo que respecta al suministro de software. La disminución de esta orientación y conectividad internacional ha dejado un vacío en el desarrollo de la industria.

La mano de obra capacitada ha sido un desafío con el transcurso de los años debido a la falta de profesionales de la industria que puedan proporcionar una capacitación profunda con una visión de primera clase. La animación implica un conjunto de habilidades costosas y perecederas. La falta de un espacio al estilo incubadora para practicar y desarrollar contenido de calidad de forma continua será un contratiempo, dado que no hay otra manera de mejorar eficientemente la calidad y promover el trabajo de equipo necesario para cumplir los contratos internacionales. Esta falta de crecimiento en materia de capacidad ha afectado negativamente el nivel de confianza de los grupos tercerizadores interesados en Jamaica y de los inversionistas locales.

Hemos demostrado habilidades artísticas excelentes a nivel masivo, pero no logramos demostrar lo mismo con la habilidad y capacidad en materia de animación. Faltan recursos humanos no solo debido a la escasez de un grupo de talentos lo suficientemente grande, sino también del financiamiento para mantener el trabajo de los animadores en los estudios el tiempo que sea necesario para gestionar un proyecto conforme a los estándares internacionales.

Se dice que el Caribe está preparado para ofrecer 5000 empleos de animación, 500 de los cuales podrían estar en Jamaica (Development Bank of Jamaica Ltd. 2016, p.3). El objetivo, por lo tanto, es desarrollar a estos animadores para el año 2020. En un intento por alcanzar esta meta rápidamente, los cursos de capacitación a corto plazo han producido cientos de animadores con muy pocas habilidades aprovechables. Estos esfuerzos, además, se han visto frustrados por el bajo nivel salarial que proporciona actualmente una carrera en animación a nivel local y, en consecuencia, muchos animadores locales tienen empleos complementarios.

Hubo algunos precursores de la industria de la animación a nivel local, como Cabbie Chronicles de Alcyone, que fue el buque insignia de la animación en Jamaica y la primera serie animada en emitirse en la televisión local en 2012. Además, se presentó en varios festivales y mercados a nivel internacional. Una comediante local llamada Lady Rennae produjo la segunda animación que fue emitida en la televisión local en 2013 con el nombre "*Mek wi laugh*". Reel Rock GSW fue el primer estudio de animación en celebrar importantes contratos de tercerización desde el año 2013 en adelante.

Las animaciones en las que han trabajado se emitieron en Disney Junior France y Netflix con exposición a 165 territorios. Hemos tenido nuestros éxitos, pero sin capacidad de crecimiento el desafío sigue siendo el mismo y la industria no resulta sustentable a nivel local.

Otro elemento que agrava el problema es la falta de políticas consolidadas e incentivos fiscales a nivel gubernamental para promover la industria. Si bien existen leyes transferibles, por ejemplo: la Ley de Incentivo Fiscal, la Ley de Zonas Económicas Especiales y el Tratado de Coproducción entre el Reino Unido y Jamaica, Jamaica aún no ha firmado el Protocolo de Madrid, un tema que ha estado circulando en el Parlamento durante más de 5 años. No hay concesiones ni incentivos fiscales para atraer grandes producciones a Jamaica y el país aún se encuentra en la lista de observación internacional por infracciones de derechos de autor conforme a la sección 501. Estos son temas que continúan inhibiendo el crecimiento de la industria a nivel local, especialmente cuando nos enfrentamos a la creciente competencia de mercados con mano de obra menos costosa en América Latina.

Con la reciente aprobación de la Ley de Garantía Real sobre Bienes Muebles (Security Interest in Personal Property Act, SIPPA), el país está aproximándose a un mayor acceso a las finanzas mediante la facilitación de los bienes muebles como garantía. Sin embargo, las instituciones financieras vienen rezagadas en lo que respecta a la aceptación e implementación más allá del uso de hipotecas y automotores más nuevos como garantía.

El Banco de Desarrollo de Jamaica (Developmental Bank of Jamaica, DBJ), el Banco Interamericano de Desarrollo (BID), el Banco Mundial, JAMPRO Trade and Investment Jamaica, el Ministerio de Ciencia, Energía y Tecnología (Ministry of Science, Energy and Technology, MSET) y otros socios de la industria deben movilizarse con miras a la implementación de estrategias que fomenten el desarrollo de programas de incubadoras locales. Esto debe llegar bajo la forma de suministro de financiamiento para contenido local así como para la investigación de mercados de tercerización de servicios, subvenciones y apoyo para asistir a eventos de mercados regionales e internacionales que puedan proporcionar las oportunidades tan necesarias de establecer contactos, además de conocimientos para cerrar contratos. También hay una profunda confianza depositada en el proyecto de Negocios de Sustentabilidad para los Estudios (Business of Sustainability for Studios, B.O.S.S), que es un programa de capacitación comercial para los directores de estudios, creado por JAMPRO y YEDAI. Se considera que esto es clave para fortalecer la capacidad de los estudios de negociar contratos de manera más eficaz; sin este proyecto, se cree que los estudios quedarán estancados.

Se implementaron varias iniciativas para impulsar la capacidad mediante programas de capacitación y desarrollo a través del Instituto Caribeño de Medios y Comunicación (Caribbean Institute of Media and Communications, CARIMAC), la Agencia Nacional de Empleo Humano y Capacitación con Recursos (Human Employment and Resource Training, HEART) y la Agencia Nacional de Capacitación (National Training Agency, NTA); poco tiempo después, la University of Technology (UTech), University of the West Indies (UWI), Edna Manley College, Excelsior Community College, University College of the Caribbean (iCreate) y el Media Training Institute (MTI) se sumaron a la iniciativa.

Instituciones de capacitación

Jamaica cuenta con 7 instituciones de nivel terciario que ofrecen cursos de animación, de las cuales 3 son universidades con acreditación internacional. Estas instituciones son The University of the West Indies (UWI), The University of Technology (UTech), Northern Caribbean University (NCU), University College of the Caribbean (UCC), HEART Vocational Technology Development Institute (VTDI), Edna Manley College of the Visual and Performing Arts (EMCVPA) y Excelsior Community College (ECC).

A fecha de 31 de enero, solo la UWI y la UTech ofrecen programas de grado universitario, al mismo tiempo que VDTI y NCU tienen la intención de comenzar sus programas de grado universitario en animación el próximo año. Actualmente, VDTI y EMCVPA ofrecen grados de asociado. Las instituciones restantes certifican los cursos de animación o animación como parte de un título de grado en medios digitales. Hay cursos con certificación

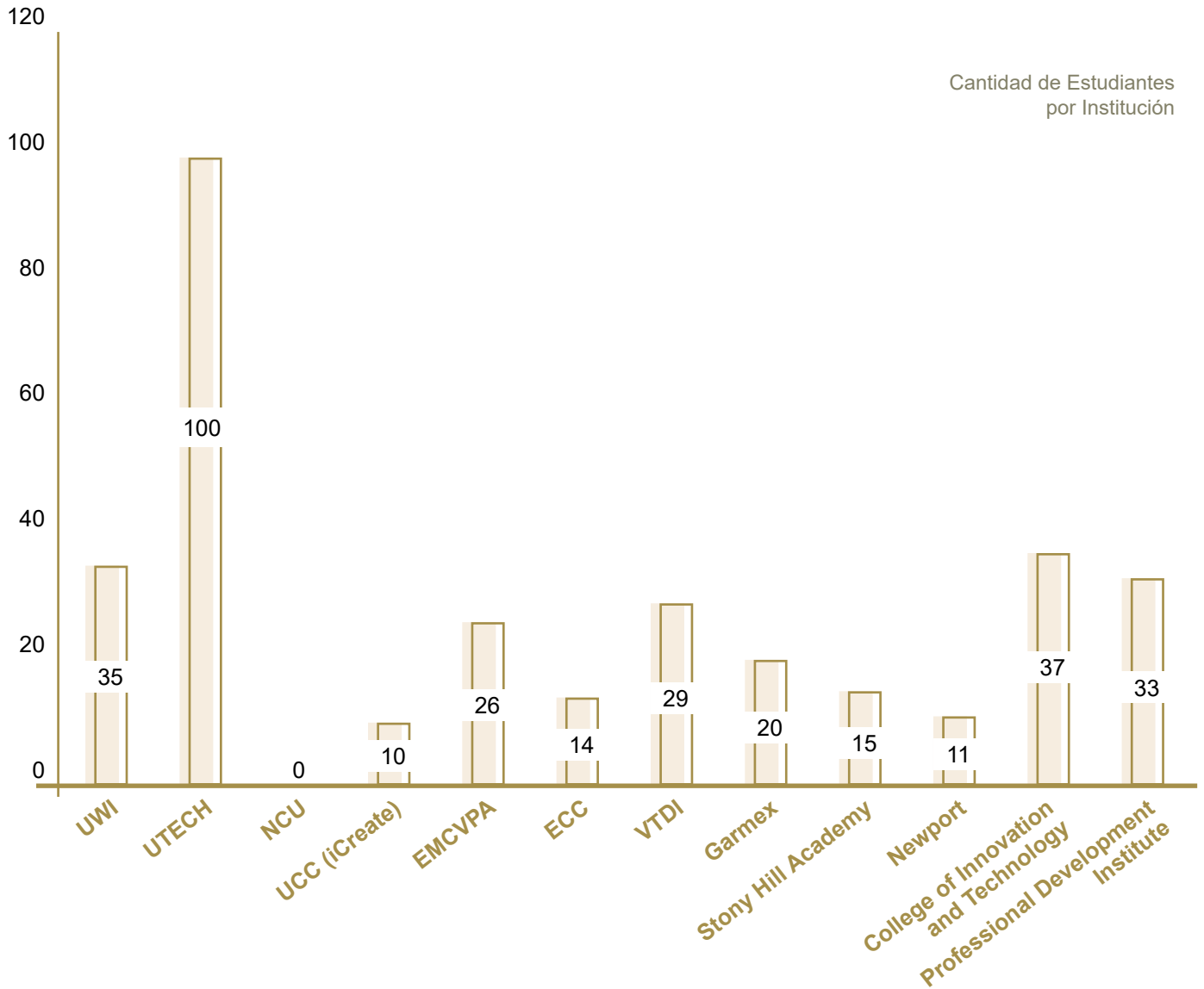
JAMAICA

ofrecidos por HEART TRUST NTA como un estándar nacional. Estos cursos se ofrecen en toda la isla a través de varios centros autorizados por HEART. El Media Training Institute (MTI) tiene planeado asociarse con la escuela de arte norteamericana Full Sail para ofrecer un programa de grado en animación, aunque aún no se han completado los aspectos logísticos.

A nivel de enseñanza secundaria, varias instituciones están ofreciendo animación a nivel del Examen de Competencia Avanzada del Caribe (Caribbean Advanced Proficiency Examination, CAPE) a través del programa del CAPE que incluye videojuegos.

Institución	Título	Cant. de estudiantes	Capacidad	Duración	Graduados
UWI	Título de grado	35	51	3 años	10
UTECH	Título de grado	100	100	4 años	0
NCU	-	-	-	-	-
UCC (iCreate)	Certificación	10	15	3 meses	5
EMCVPA	Título de grado	26	120	4 años	0
ECC	Título de grado asociado	14	60	2 años	0
VTDI	Título de grado asociado	29	40	2 años	0
Garmex	Certificación	20	20	1 año	48
Stony Hill Academy	Certificación	15	15	1 año	-
Newport	Certificación	11	15	1 año	-
College of Innovation and Technology	Certificación	37	20	15 meses (tiempo completo) 2 años (tiempo parcial)	9
Professional Development Institute	Certificación	33	-	6 meses L1 6 meses L2	-

Instituciones de capacitación en animación



La Jamaica Animation Nation Network (JANN) es una asociación local para animadores. Entre sus miembros hay estudiantes, capacitadores, profesionales independientes y empleados de estudios. Actualmente cuenta con 30 miembros activos, 200 suscripciones a su lista de correo y aproximadamente 1500 seguidores en las redes sociales. La misión de la asociación es la siguiente:

- Ofrecer una plataforma para que los animadores locales se conecten y colaboren entre sí.
- Apoyar a las instituciones de capacitación en calidad asesora.
- Promover la creación y el desarrollo de contenido animado.
- Crear vínculos con socios locales e internacionales con el objetivo de mejorar nuestra exposición a nivel mundial.
- Fomentar las buenas prácticas.

A la fecha de hoy, ha ofrecido asesoramiento a actores gubernamentales, instituciones de capacitación, animadores independientes y a diversas partes interesadas en la animación, incluidos inversionistas y posibles estudios. La asociación organizó el segundo evento satélite en Jamaica de Anima Caribe, patrocinó Kingstoon en 2016, promovió varias iniciativas de YEDAI para la comunidad de la animación, organizó una competencia de diseño de personajes y tres talleres en 2017, y ha realizado presentaciones en varias escuelas secundarias y universidades.

La asociación está actualmente encabezando una colaboración entre todas las redes caribeñas para fomentar la unidad en el Caribe. Hoy, cada país de la región actúa de forma separada. JANN prevé que el Caribe tendrá un mayor potencial si sus miembros actúan conjuntamente para formar una única región que sea capaz de trabajar en proyectos a gran escala y compartir recursos.

Hace años que JANN viene presentando un proyecto de incubación; sin embargo, la falta de capital le impide avanzar con estos planes. Se están buscando medios alternativos para lograr una versión a escala reducida.

Proyectos en curso: Empleo Juvenil en las Industrias de Animación Digital (YEDAI)

Desarrollado por el Ministerio de Ciencia, Energía y Tecnología, el proyecto de Empleo Juvenil en las Industrias de la Animación Digital (Youth Employment in Digital Animation Industries, YEDAI) brinda capacitación de nivel profesional a capacitadores y animadores a través de socios con experiencia en estudios así como el desarrollo de oportunidades laborales para los miembros de la industria de la animación. Este proceso implica promover redes a través de eventos como Kingstoon y facilitar que las delegaciones fomenten eventos como Kidscreen, Anima Caribe y MIPCOM.

Negocio de Sustentabilidad para los Estudios (BOSS)

Este programa fue diseñado por JAMPRO para atender la necesidad de que los estudios presionen por sus propias oportunidades. El programa actúa como una pequeña Maestría en Administración de Negocios (Master in Business Administration, MBA) para los directores de estudios. Inculca habilidades de negociación para que los ejecutivos creativos hagan más sustentable y rentable el negocio. Si bien aún se encuentra en la fase de diseño al momento de redactar este informe, se espera que para abril de 2018 el proyecto ya se encuentre implementado. El lanzamiento depende de la contratación de un coordinador para implementar la visión.

ENFOQUE DEL FESTIVAL

El Gobierno de Jamaica, en colaboración con el Banco Mundial, lanzó **KingstOOn (3.ª edición) Animation Conference y Afrodescendant Film Festival** con sede en Kingston, Jamaica del **5 al 7 de abril de 2019** en la University of Technology de Jamaica.

KingstOOn 3 organizó la bienal de cultura afrodescendiente a través de relatos y medios animados. Esto se realizará en torno a tres temas centrales: **APRENDER, GANAR y EXHIBIR.**



Para poner en marcha estos temas, KingstOOn 3:

- Facilita la exposición de los participantes a temas comerciales granulares y talleres de contenido específico.
- Crea un espacio para el intercambio de conocimiento y experiencias a través de paneles de discusión y eventos para establecer contactos.
- Fomenta la interacción entre productores de contenido, compradores de contenido y consumidores de contenido, a través de reuniones rápidas (speed meetings) y eventos para establecer contactos (networking).
- Cataliza el intercambio de ideas dentro de la comunidad profesional entre animadores afrodescendientes, a través del Festival de Animación de Cine Afrodescendiente.
- Presenta a Jamaica como una fuente rica de relatos afrodescendientes, exploración académica y, finalmente, producción de animación.
- Demuestra que la animación es una carrera viable a través de sus diversas manifestaciones (videojuegos, no entretenimiento, largometrajes, etc.).

OBJETIVOS GENERALES

1. Proporcionar a los participantes y, en particular, a los animadores y profesionales asociados caribeños vías para continuar con la tarea de **APRENDER** las sutilezas de la cartera de animación global y participar directamente con los líderes de la industria global en diferentes aspectos del negocio de la animación, incluida la educación.
2. Crear oportunidades para que los participantes puedan **GANAR** con su participación en la animación en cualquier nivel, al facilitar la creación de presentaciones o pitch desks y agrupar personas preseleccionadas con contenido potencial.
3. **EXHIBIR** contenido animado afrodescendiente en el Festival de Cine de Animación, presentando contenido desarrollado por estudios de todo el mundo que dialogue con la realidad afrodescendiente (cuentos, imágenes, música, costumbres...).

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Los objetivos específicos de KingstOOn son los siguientes:

1. Generar oportunidades de trabajo para los graduados de programas de animación;
2. Generar oportunidades de coproducción y tercerización;
3. Promover la “marca Jamaica” en la industria del cine y la animación;
4. Crear oportunidades de aprendizaje en tendencias actuales y futuras;
5. Generar oportunidades de emisión;
6. Reunir aportes de las partes interesadas para el desarrollo de una política de animación.

Agradecimientos: Margery Newland y Robert Reid (Oficina del Primer Ministro), Renee Simpson y Sheryl-Ann Scott (Jampro), Carlos Biern (BOSS)

Referencias:

- Animation Industry Report 2018 Jamaica – encargado por el Banco Mundial, Youth Employment in the Digital and Animation Industries Project (Oficina del Primer Ministro), Jampro.

Trinidad y Tobago

El desarrollo de la industria de la animación en Trinidad y Tobago se halla en estado embrionario y se basa en una pequeña agrupación de talentos, caracterizada por un número reducido de estudios independientes permanentes, que emplean un promedio de 8 personas cada uno y cuentan con un promedio de 7 años desde su fecha de registro. Estos estudios se complementan con una cantidad más grande de animadores independientes. Debido al tamaño pequeño de la industria, así como a las estrechas relaciones entre los profesionales que la integran, los estudios optan por realizar asociaciones colaborativas e incorporar los servicios de animadores independientes, según surja la necesidad, especialmente al participar en proyectos más grandes y demandantes.

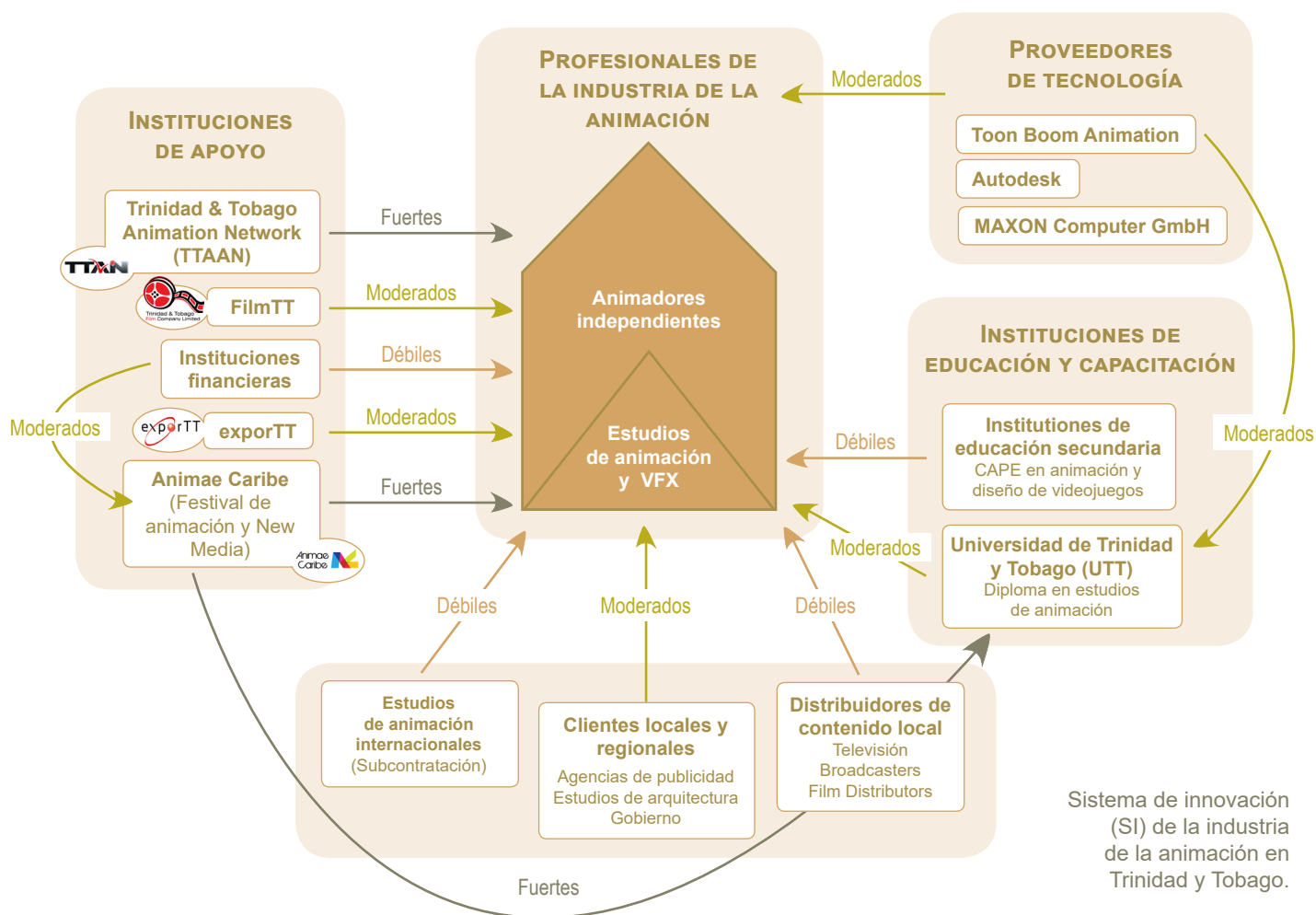
Los estudios más antiguos y asentados de la industria local fueron fundados por personas que recibieron su formación en animación en instituciones internacionales ampliamente reconocidas como Goldsmiths College (University of London), Savannah College of Art and Design (SCAD) en Savannah, Georgia, EE. UU. y Sheridan College en Ontario, Canadá. En tiempos más recientes, han surgido nuevos estudios como resultado del esfuerzo emprendedor de los graduados de la carrera de animación de la Universidad de Trinidad y Tobago (UTT), por ej., Start Motion Studios, Coded Arts y Second Floor Studios, por citar algunos.

La estructura del sector en Trinidad y Tobago mantiene alguna similitud con las industrias de animación que existen en otros estados insulares pequeños alrededor del mundo, incluso en países en desarrollo como Jamaica y la Isla Mauricio, y otras renombradas locaciones en materia de animación como la República de Irlanda.

El mercado local de servicios de animación es muy limitado por diversas razones. Trinidad y Tobago cuenta con una población muy pequeña y son pocos los canales con capacidad y voluntad de emitir contenido animado local. A nivel internacional, las plataformas de divulgación de videos como YouTube y Vimeo, así como los servicios de video a demanda por suscripción (SVOD), como Netflix, Amazon Prime Video y Hulu, han creado de hecho nuevas oportunidades para que el contenido animado se distribuya a un público global. Sin embargo, los productores de animación de Trinidad y Tobago (y la región del Caribe en su conjunto) aún no han creado una marca ni han establecido redes y vínculos para producir y comercializar exitosamente el contenido local y regional en las plataformas de SVOD.

En el caso de Trinidad y Tobago, los animadores locales no reciben la ayuda de ningún subsidio. La Compañía de Cine de Trinidad y Tobago (Trinidad and Tobago Film Company Limited, FilmTT) administra un incentivo de inversión: una deducción fiscal del 150 % para el patrocinio de una película. Las emisoras de Trinidad y Tobago no se han mostrado muy activas en financiar el desarrollo de contenido animado (ya sea mediante comisión o coproducción). En lugar de ello, si un estudio busca exhibir su contenido en la televisión local, debe pagarle al canal el tiempo de emisión para hacerlo. Este modelo se conoce como “pagar por emitir” (*pay to play*) o programación intermediada (*brokered*).

Ante la ausencia de una red sólida de fuentes de financiamiento, los animadores locales deben demostrar una gran habilidad para buscar financiamiento externo. Es necesario contar con asistencia para saber qué servicios están disponibles y cómo acceder a ellos. Por ejemplo, de acuerdo con el Protocolo III, artículo 5 del Acuerdo de Asociación Económica (AAE) entre UE-CARIFORO, se incluyen disposiciones para incentivar la coproducción de trabajos audiovisuales entre productores de los estados firmantes de la UE y el CARIFORO; no obstante, no se ha producido demasiada tracción en este área. Aunque el sector privado local es lento para invertir, las empresas están gradualmente tomando conciencia acerca de las ganancias que se pueden obtener al asociarse con animadores locales, por ej., The Beacon Insurance Company se asoció con Pepper Advertising en la producción de *"Bim and Bam Adventures"*. En Animae Caribe 2016, se intentó implementar la financiación colectiva (crowdfunding), con la intención de financiar episodios piloto de series animadas de televisión que habían sido exitosamente presentadas verbalmente (*pitched*) en el Animated Ideas Boot Camp. En esa ocasión, si bien se reunieron algunos fondos, la ronda de financiación colectiva no alcanzó para generar el monto pretendido, debido a un alcance limitado al público.



Actores y vínculos

A primera vista, el sistema comprende una red de 5) categorías de actores:

- **Profesionales de la industria local:** A noviembre de 2017, había 10 estudios de animación permanentes registrados y un grupo relativamente numeroso de animadores independientes. Estas micro y pequeñas empresas impulsan la innovación en la industria de la animación local.
- **Instituciones de educación y capacitación:** Las escuelas secundarias estatales y con asistencia estatal, la Universidad de Trinidad y Tobago (**UTT**) y el Programa de Capacitación de Jóvenes y Asociación Laboral (Youth Training and Employment Partnership Programme, (**YTEPP**)) crean capacidad de absorción, así como el capital humano y la infraestructura en ciencia y tecnología (**CyT**) que tienen un valor y una importancia clave para sostener la economía digital.
- **Proveedores de tecnología:** *Toon Boom Animation, Autodesk, MAXON, Adobe* son los proveedores principales de software de animación y software para guion gráfico (storyboard). Los paquetes de software desarrollados por estas compañías son herramientas cruciales que usan los animadores en todo el mundo y en Trinidad y Tobago.
- **Consumidores:** La demanda de servicios de animación locales se genera principalmente a partir de clientes locales y regionales, por ej., agencias de publicidad, estudios de arquitectura, gobierno y artistas de soca a nivel local.
- **Instituciones de apoyo:** Actores del sector público y privado que ofrecen una variedad de servicios de apoyo comercial y financiero a los profesionales de la industria.

La investigación revela un continuo de vínculos fuertes a débiles entre los actores de la industria.

Vínculos fuertes

Existen vínculos fuertes entre las instituciones de apoyo de la industria privada y los profesionales de la industria. La Trinidad and Tobago Animation Network (TTAN), una asociación fundada en 2014, se encuentra gestionada y operada por profesionales de la industria. Entre sus miembros se hallan jóvenes actores de la animación, incluidos animadores, ilustradores, escritores, fotógrafos, productores, cineastas, agencias de publicidad, entidades corporativas, instituciones educativas y gubernamentales, con residencia en Trinidad y Tobago. La participación activa implica un diálogo constante entre estos profesionales, lo cual los torna sensibles a las oportunidades de capacitación, establecimiento de contactos y asociación.

Animae Caribe es un tipo algo diferente de institución de apoyo a la industria privada. Durante sus dieciséis (16) años de existencia, este festival anual de animación y medios digitales ha proporcionado una plataforma para compartir conocimiento e introducir nuevas tecnologías a la industria local, con lo cual se ha podido desarrollar y expandir el alcance del contenido animado caribeño. De forma similar a TTAN, el festival incluye varias actividades basadas en proyectos para ayudar a mejorar las competencias y permitir que los profesionales locales puedan exhibir su trabajo ante posibles inversionistas.

El gráfico ilustra un tercer vínculo fuerte entre la UTT y Animae Caribe. La intensidad de este vínculo se explica de mejor manera a través de los esfuerzos de un (1) actor que desempeña varios papeles en la industria. Este actor clave no es solo el administrador del programa actual y catedrático en la UTT, sino que también es el fundador y director creativo de Animae Caribe así como el fundador de un estudio de animación: Full Circle Animation Studio. Como líder de todas estas actividades, este actor ha creado de forma exitosa oportunidades de participación, colaboración y desarrollo efectivo de habilidades y conocimientos en la producción de animación y multimedia. Los estudiantes y graduados de la UTT se benefician de la participación activa en los talleres de Animae Caribe en donde intercambian ideas y aprenden conocimientos y tecnologías nuevas de los profesionales de la industria. En el festival, las instituciones de apoyo también promueven los servicios de apoyo comercial y financiero que están disponibles para la industria.

La industria de la animación actual de Trinidad y Tobago se ha establecido en el país por alrededor de 10 años con estudios de animación locales. Estos estudios de animación han ido creciendo de forma constante tanto en capacidad como en experiencia debido a los compromisos locales con diversos clientes, que incluyen sectores como el gobierno, la publicidad, la educación, etc.

Se registró un aumento notorio de pilotos para series animadas de televisión, habiéndose completado seis de esas series a lo largo de 2011, y también hubo un incremento de la animación en la industria publicitaria. Con esta experiencia a nivel nacional, los estudios de animación locales comenzaron a desarrollar capacidades para la entrega de servicios e hicieron crecer el ecosistema. Esto podría ser un indicio de que la industria está lista para comenzar a explorar mercados de subcontratación de servicios creativos extranjeros.

Los estudios de animación de Trinidad y Tobago han demostrado sistemáticamente sus capacidades al exhibir trabajos como, por ejemplo, cortos animados en el festival de animación, Animae Caribe Animation and New Media Festival. El Animae Caribe es un festival anual que exhibe trabajos de animación tanto de lugares del Caribe como internacionales, por ej., Hong Kong, Egipto, Estados Unidos y España. Además, es una oportunidad para los animadores y profesionales locales de aprender de expertos de la industria internacional en el área de la animación.

Los estudios de animación internacionales también cuentan con capacidades de animación. Toon Boom, un proveedor global de contenido digital y software de creación de animación ha hecho un avance importante en el país al asociarse con el proveedor de animación local, Full Circle Animation. En esta asociación, Toon Boom proporcionará software y equipos a Full Circle Animation, con lo cual les permitirá a los animadores locales crear animación digital en los formatos requeridos por los clientes internacionales.

Por otra parte, Toon Boom orientará a Full Circle Animation en su primer compromiso de tercerización. Se proporcionarán capacitadores a Full Circle Animation para los 2 o 3 meses del proyecto, transfiriendo conocimiento a los animadores locales y guiando a Full Circle Animation a través de su primer compromiso de subcontratación de trabajo.

Otra ventaja de Trinidad y Tobago es su capital actual de animadores locales, con el respaldo de una competente plataforma terciaria. UTT ofrece en la actualidad un diploma de estudios de medios digitales de dos años de duración que tiene como objetivo capacitar a los estudiantes para el trabajo en la industria de la animación. Los graduados de este programa son generalmente capaces de integrarse a la industria de la animación, siempre que se les brinden programas cortos de capacitación e inmersión en los procesos de animación específicos. También se está procurando la creación de una licenciatura en animación. Además, YTEPP realiza un programa de recapacitación orientado a personas desempleadas de 25 a 45 años que deseen volver a ingresar en la industria de la animación. En total, 220 animadores egresan anualmente; 40 egresan del diploma de animación y 180 del YTEPP. Ambos programas emplean un doble enfoque para garantizar el suministro de mano de obra al sector de tercerización de la animación dado que los talentos emergen tanto del segmento de los recién graduados como del segmento de personas que reciben una nueva capacitación.

Con respecto a los costos, Trinidad y Tobago también proporciona una ventaja en comparación con un destino mucho más maduro como es la India. Full Circle Animation propone un costo de producción de US\$45.000 por episodio animado de televisión de media hora; 15 % más barato que las tarifas de la India.

Agradecimientos: Camille Selvon Abrahams, Anima Caribae.

Referencias:

- The Animation Industry of Trinidad and Tobago. Policy, Research and Intelligence Department National Institute of Higher Education, Research, Science and Technology (NIHERST).
- THOLONS. Trinidad and Tobago. Exploring opportunities for the Global IT Services Market.