

Resiliencia en la animación

CÓMO LA ANIMACIÓN HA SALIDO REFORZADA
DE LA CRISIS DE LA COVID-19 Y CÓMO ES
UNA APUESTA SEGURA PARA EL FUTURO



Prémios Quirino
de Animação
Ibero-Americana

Premios Quirino
de la Animación
Iberoamericana

Noviembre 2020 • Premios Quirino

Editor

Premios Quirino

Coordinación

José Luis Farias

Beatriz Bartolomé

Textos y análisis de datos

Marta Jiménez Pumares

Diseño y Arte

Sandra Ortega

Índice

Acerca de los Premios Quirino

Agradecimientos

1 La industria de la animación, motor dinamizador del audiovisual

1.1 Oportunidades de la industria de la animación iberoamericana

2 El impacto de la Covid-19 en la industria de la animación

2.1 Parón de la producción audiovisual mundial

2.2 Impacto en la distribución y exhibición de cine de animación

2.3 Impacto en los festivales y eventos de animación

2.4 Aumento de la demanda audiovisual

2.5 Medidas públicas de apoyo a la animación (mejoradas o emergentes)

3 Resiliencia de la industria de la animación

4 Oportunidades para la industria de la animación

4.1 Oportunidades derivadas de la pandemia

4.2 Oportunidades que surgen de otros sectores

4.3 Oportunidades futuras

Conclusiones

Anexo I: Caso de éxito: Isla Cartoon

Anexo II: Casos de estudio por país iberoamericano*

- Argentina
- Argentina (Córdoba)
- Bolivia
- Chile
- Colombia
- Costa Rica
- Ecuador
- España
- México
- Panamá
- Paraguay
- Perú
- Portugal



Haz clic para ir a tus apartados de interés

Acerca de los Premios Quirino

Creados en 2018, los Premios Quirino se han consolidado rápidamente como la principal plataforma de promoción para la animación de España, Portugal y los países de América Latina. Con esta iniciativa, sus promotores buscan poner en valor el talento y la industria de la animación iberoamericana, establecer lazos y redes entre ambos lados del océano, y ayudar a construir un mercado iberoamericano para la circulación de obras audiovisuales. Además de reconocer las mejores obras de animación iberoamericana en nueve categorías, los Quirino sirven de marco para el Foro de Coproducción y Negocio. Un centenar de empresas vinculadas a la animación de 19 países participaron en la última edición de esta actividad de industria que sumó más de 800 reuniones profesionales.

Los Premios Quirino cuentan con el patrocinio principal del Cabildo de Tenerife a través de la Tenerife Film Commission. En 2018 y 2019, los premios se celebraron en Santa Cruz de Tenerife, mientras que su última edición se organizó de manera online. Los premios fueron nombrados en honor al creador del primer largometraje de animación de la historia, el ítalo argentino Quirino Cristiani, que en 1917 creó “El Apóstol”, una producción argentina en donde se utilizaron 58.000 dibujos en 35 mm, además de varias maquetas.

De esta forma, los Premios Quirino rinden homenaje al talento y la creatividad iberoamericana.

Agradecimientos

Agradecimientos a las asociaciones

- **ARGENTINA** ANIMAR CLUSTER, APA CÓRDOBA
- **BOLIVIA** RED DE ANIMADORES BOLIVIANOS
- **CHILE** ANIMACHI
- **COLOMBIA** GEMA COLOMBIA
- **COSTA RICA** ANIMATION COSTA RICA
- **ECUADOR** GREMIO DE ANIMADORES DE ECUADOR
- **ESPAÑA** DIBOOS
- **MÉXICO** ACDMX, Asociación de Creativos Digitales de México
- **PANAMÁ** PANAMA ANIMATION
- **PARAGUAY** PARAGUAY ANIMATION
- **PERÚ** PERU ANIMATION
- **PORTUGAL** CASA DA ANIMAÇÃO PORTUGAL

Agradecimientos a las instituciones

- PROGRAMA IBERMEDIA
- TENERIFE FILM COMMISSION
- LA LIGA DE LA ANIMACIÓN IBEROAMERICANA

Resiliencia en la animación

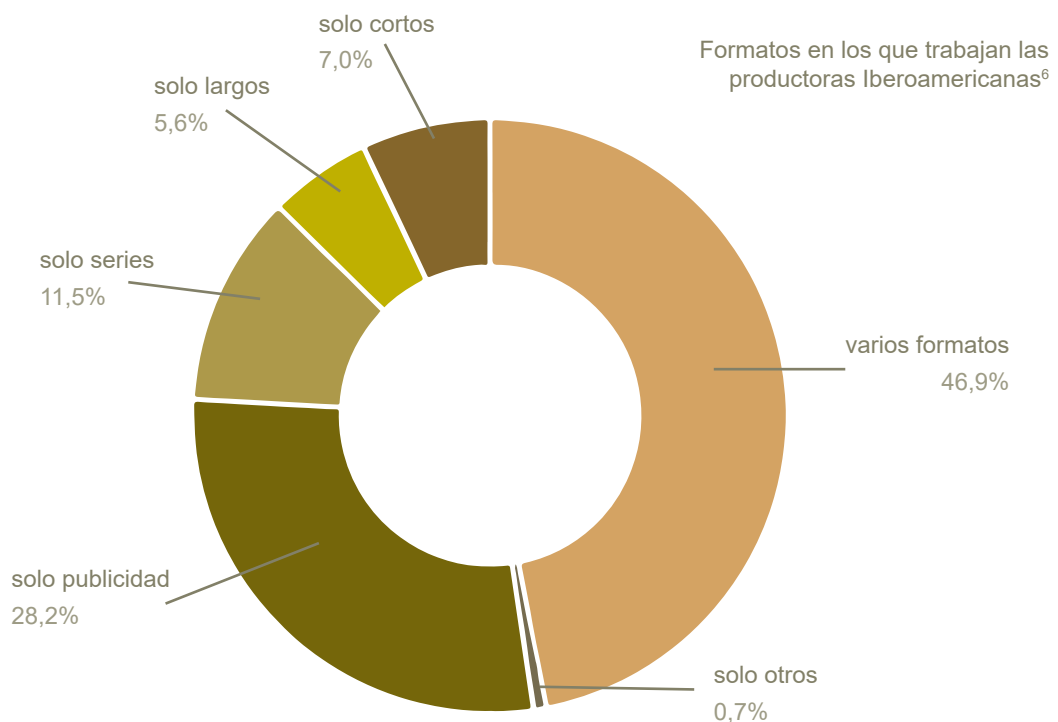
CÓMO LA ANIMACIÓN HA SALIDO REFORZADA
DE LA CRISIS DE LA COVID-19 Y CÓMO ES
UNA APUESTA SEGURA PARA EL FUTURO

1. La industria de la animación, motor dinamizador del audiovisual

La industria de la animación en Iberoamérica representa un total de 867 productoras, reunidas en 26 asociaciones¹. En España, la industria de la animación y de los efectos visuales comprende el 4% del total de las empresas audiovisuales, pero genera el 20% del empleo del sector audiovisual, lo que corresponde a cerca de 8.000 profesionales (del cual un 35% es empleo femenino). También es de destacar que el crecimiento ininterrumpido de los últimos años ha supuesto numerosos puestos de trabajo altamente cualificados y de jóvenes profesionales².

Además de la producción propia, la industria de la animación y de los efectos visuales es una industria indispensable para el sector audiovisual, en un contexto de crecimiento de los contenidos interactivos y digitales³. Se trata por otra parte de un sector estratégico *“que funciona de motor de otros muchos implícitos en la cadena de valor, desde las jugueteras, licencias, merchandising o servicios auxiliares audiovisuales hasta los contenidos interactivos y digitales”*⁴.

La internacionalización de la industria de la animación se reconoce no sólo en sus talentos y en las coproducciones, cada vez más numerosas, sino también en su comercialización: *“el 70% de la facturación de las empresas españolas dedicadas a la animación proviene del exterior”*⁵.



1 Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana, Edición 2019.

2 Libro Blanco de la industria española de la animación y los efectos visuales, Diboos 2018.

3 <https://alacontra.es/2020/05/la-industria-de-la-animacion-una-apuesta-ganadora/>

4 Diboos, “Las nuevas medidas del gobierno generan una gran oportunidad para el sector de la animación y los efectos visuales”, 6 de mayo de 2020.

5 <https://alacontra.es/2020/05/la-industria-de-la-animacion-una-apuesta-ganadora/>

6 Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana, Edición 2019.

LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN, MOTOR DINAMIZADOR DEL AUDIOVISUAL

Particularidades de la industria de la animación:

- Sector especialmente digitalizado
- Empleo altamente cualificado, aunque joven
- Industria muy internacionalizada
- Alta creatividad
- Alto potencial de exportación global
- Empresas: tipologías muy variables, muy dispar, no homogéneo
- Modelos de negocio muy variables
- Atomización
- Redes colaborativas
- Formación en prácticas: es muy habitual que las propias empresas saquen cursos de animación tanto para actualizar y formar a sus trabajadores como para reclutar talento. Ejemplos recientes de esto son las productoras Maneki Studio⁷ y Apus Studio⁸ de Perú, y Casiopea⁹ de México)
- Variedad formativa: en torno a una decena de eventos -laboratorios, espacios de formación y desarrollo de proyectos- repartidos por diferentes territorios de Iberoamérica cimientan la animación del futuro¹⁰.

1.1 Oportunidades de la industria de la animación iberoamericana

- Creciente número de coproducciones de animación.
- Inversores en busca de nuevas vías de inversión en el sector de la animación.
- Aprovechamiento de las consecuencias de la Covid-19 para ofrecer servicios de animación y de postproducción.
- Instituciones públicas empiezan a estar coordinadas para potenciar el sector.
- Mercado latino en el mundo¹¹
- En EEUU se ha implantado el audiovisual y la TV latina para atender a una cada vez mayor demanda¹².

7 <https://www.facebook.com/manekistudio/>

8 <https://www.facebook.com/apuslab/>

9 <https://www.facebook.com/SomosCasiopea/>

10 Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana, Edición 2019.

11 Los 538 millones de hablantes de español sumados a los 252 millones de hablantes de portugués representan el 10% de la población mundial.

12 Parrot Analytics, Repensando el Negocio de la TV en América Latina y el Mercado Hispano en EEUU, 2020.

2. El impacto de la Covid-19 en la industria de la animación

Para medir el impacto de la crisis de la Covid-19 en la industria de la animación en Iberoamérica, se ha procedido a realizar una encuesta a las principales asociaciones profesionales de los países de la región¹³. Los siguientes gráficos son el resultado de las respuestas recibidas.

En las subsiguientes secciones dedicadas a cada país se puede acceder a un resumen detallado de las respuestas nacionales.

2.1 Parón de la producción audiovisual mundial

A nivel mundial, la animación ha podido reaccionar a la crisis provocada por la Covid-19 de manera que apenas se ha visto alterada la cadena de producción¹⁴. Disney sigue produciendo el esperado film de Pixar *“Soul”* con equipos de teletrabajo; Dreamworks (que fue pionero al estrenar *Trolls World Tour* digitalmente y bajo demanda) sigue produciendo *“The Croods 2”*; y Paramount está terminando *“The SpongeBob Movie: Sponge on the Run”*; mientras que Sony termina dos películas de animación para este 2020: *“Connected”* y *“Wish Dragon”*¹⁵.

El 58% de las asociaciones iberoamericanas encuestadas ha declarado que la producción de animación sí se había visto alterada por la pandemia, entre un 45% y un 80%.

En el caso de Perú, la producción de animación original o por encargo de entretenimiento no se ha visto afectada y ha continuado al 100%, mientras que la producción de publicidad se ha visto fuertemente alterada.

Las asociaciones que han declarado que no se había visto afectada la producción han establecido un mantenimiento de las actividades entre el 90% y el 100%.

En Ecuador, el 7% de las empresas ha declarado haber aumentado sus ventas durante este periodo, y el 23% dice haber mantenido el mismo nivel, con lo que la tercera parte de la industria ecuatoriana no se habría visto afectada en la pandemia, o si acaso, para bien.

El largometraje chileno *“Nahuel y el libro mágico”*, de Germán Acuña, tuvo que ser finalizado de forma remota antes de su estreno en competición en Annecy (versión virtual). Esto fue posible porque, como explica su director y productor: *“ya se había terminado la posproducción de sonido, que es lo que necesita mayor trabajo presencial, y (...) la posproducción de imagen [es] algo que podemos hacer desde nuestras casas”*¹⁶.

13 ANIMAR CLUSTER en Argentina, APA en Córdoba (Argentina), RED DE ANIMADORES BOLIVIANOS en Bolivia, ANIMACHI en Chile, GEMA COLOMBIA en Colombia, ANIMATION COSTA RICA en Costa Rica, GREMIO DE ANIMADORES en Ecuador, DIBOOS en España, ACDMX en México, PANAMA ANIMATION en Panamá, PARAGUAY ANIMATION en Paraguay, PERU ANIMATION en Perú, CASA DA ANIMAÇÃO en Portugal.

14 Parrot Analytics, Navigating Covid-19. Special report: Practical Solutions for Thriving in an Altered Attention Economy, 2020.

15 <https://www.nacion.com/viva/cine/el-cine-animado-resiste-el-golpe-de-la-pandemia/N6YEEM6DBBCWXCXKEBICNPMQHQ/story/>

16 <https://www.nacion.com/viva/cine/el-cine-animado-resiste-el-golpe-de-la-pandemia/N6YEEM6DBBCWXCXKEBICNPMQHQ/story/>

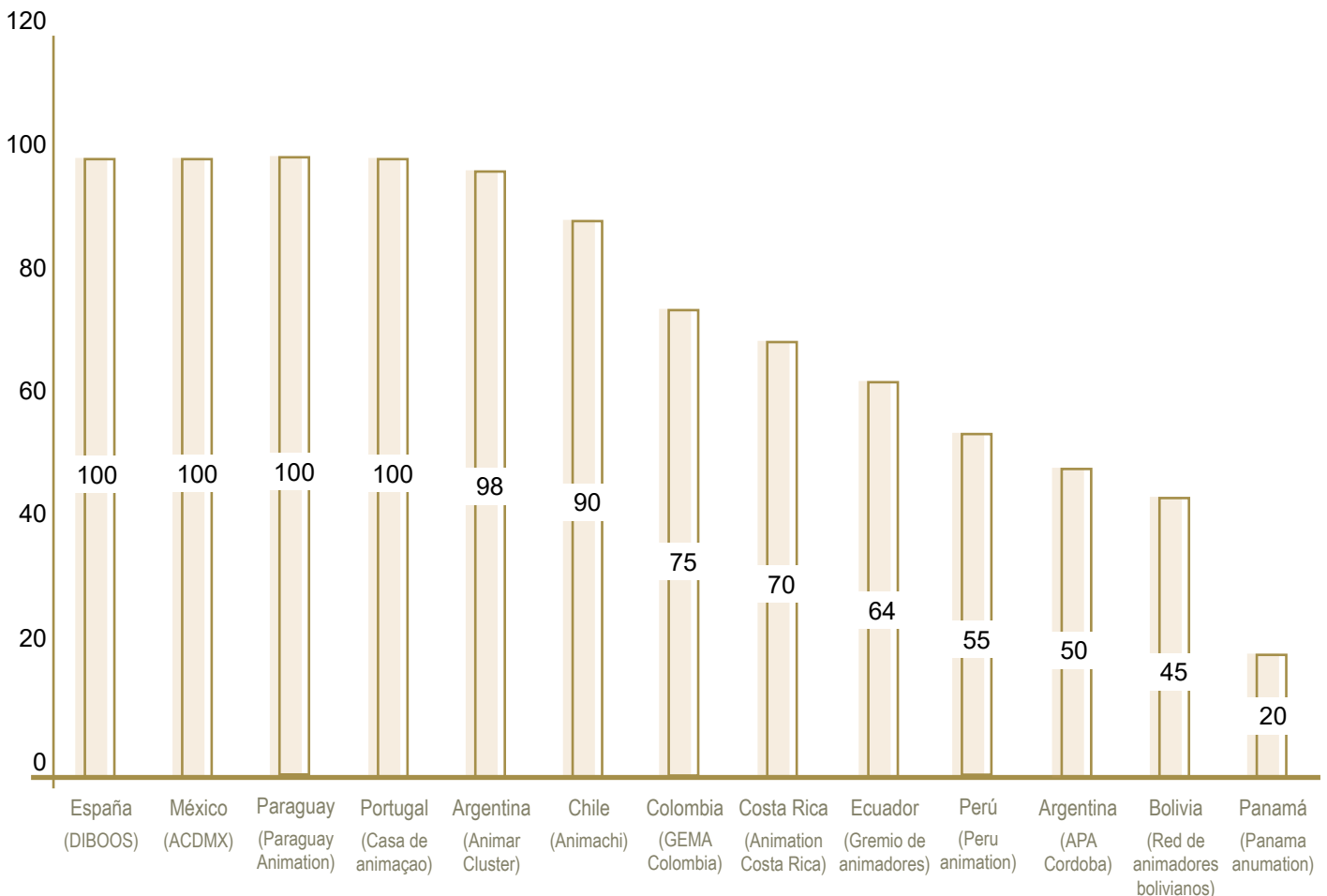
EL IMPACTO DE LA COVID-19 EN LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN

Según Patricio Escala, el coproductor de la cinta y productor del corto ganador del Oscar® *“Historia de un oso”*, la animación ofrece la posibilidad del teletrabajo sobre todo para el 2D y el 3D, pero, además: *“aquellos actores que se dedican al doblaje o la locución habitualmente tienen estudios en sus casas, por lo que ese trabajo también puede continuar en este contexto”*¹⁷.

José Ignacio Navarro, presidente de Animachi (Chile) explica que la animación siempre ha recurrido al teletrabajo, incluso por el hecho de que a menudo se contrata el talento internacionalmente¹⁸.

El pipeline remoto puede convertirse en cualquier caso en la *‘nueva normalidad’*. Se debería confiar en los artistas para trabajar desde sus hogares, cerca de sus familias, en lugar de obligarles a ser nómadas que siguen las producciones abiertas.

Porcentaje de producción mantenida durante la pandemia, por país iberoamericano



17 <https://www.nacion.com/viva/cine/el-cine-animado-resiste-el-golpe-de-la-pandemia/N6YEEM6DBBCWXCXKEBICNPMQHQ/story/>

18 <https://www.nacion.com/viva/cine/el-cine-animado-resiste-el-golpe-de-la-pandemia/N6YEEM6DBBCWXCXKEBICNPMQHQ/story/>

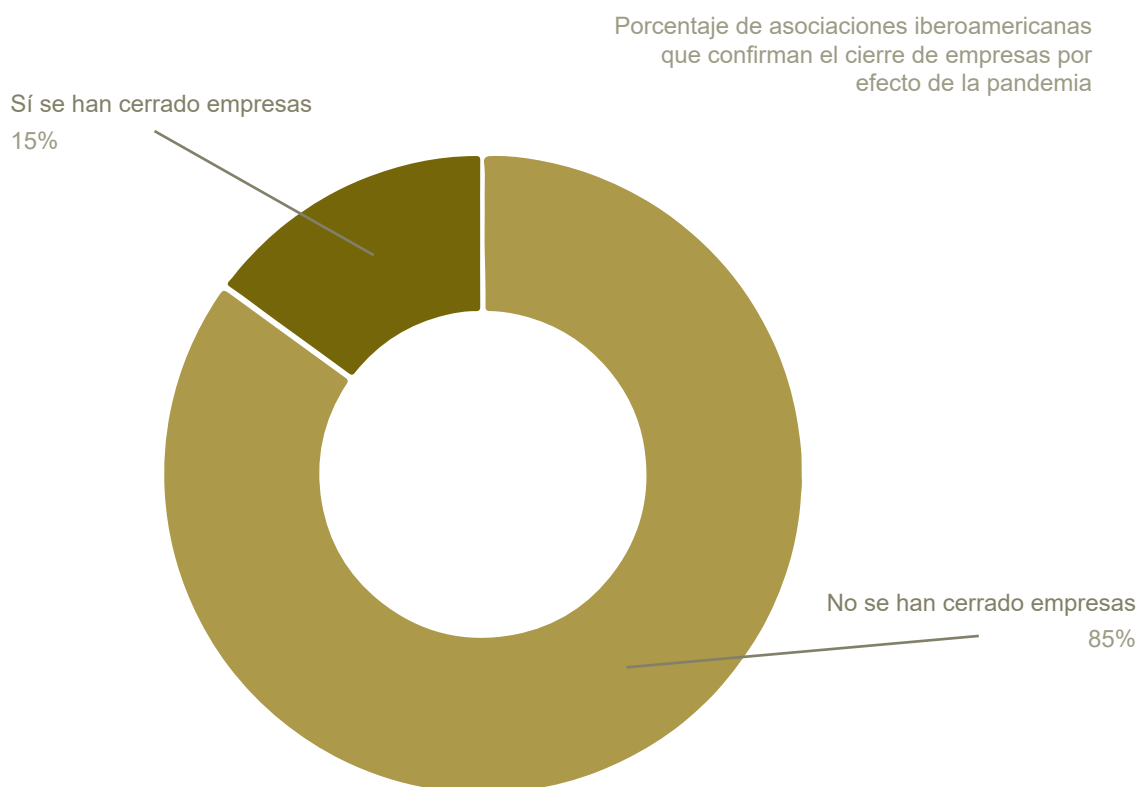
EL IMPACTO DE LA COVID-19 EN LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN

Nico Matji, presidente de Diboos, afirma que *“hemos podido pasar al teletrabajo con relativa facilidad porque somos empresas eminentemente digitales, acostumbradas a aprender e innovar constantemente”*¹⁹.

Ilion Animation Studios, que ha pasado a formar parte del ecosistema de Hollywood tras ser adquirida recientemente por la estadounidense Skydance, cuenta con más de 250 empleados trabajando con escritorios remotos, esto es, trabajar desde casa a través de los ordenadores de la oficina. Su fundador, Ignacio Pérez Dolset, afirma que el impacto de la Covid-19 ha sido mínimo, *“pero de cara al futuro necesitamos volver a la normalidad”*. *“En esta modalidad de teletrabajo las cosas funcionan por la inercia que llevas, pero en algún momento eso se pierde”*²⁰.

En el caso de Lightbox y de la mayoría de estudios del panorama: *“Con el coronavirus todas las negociaciones, tanto las más como las menos avanzadas, han quedado congeladas hasta nueva orden”*. Lo mismo sucede con las contrataciones. *“Nos ha pillado con el equipo dimensionado acorde a los proyectos, así que no estamos contratando a más gente por el momento”*, explica José María Fernández. *“Por el momento se puede tirar, pero los reajustes empezarán una vez acaben los primeros compases de producción”*²¹.

El problema llegará a medio plazo. *“Porque claro, incorporar a gente nueva se vuelve mucho más complicado; además, la definición de nuevos procesos o los cambios son más complejos por no estar todos presentes en un mismo sitio”*, complementa Pérez Dolset²².



19 Diboos, “Las nuevas medidas del gobierno generan una gran oportunidad para el sector de la animación y los efectos visuales”, 6 de mayo de 2020.

20 <https://www.businessinsider.es/animacion-espanola-esquiva-crisis-coronavirus-637415>

21 <https://www.businessinsider.es/animacion-espanola-esquiva-crisis-coronavirus-637415>

22 <https://www.businessinsider.es/animacion-espanola-esquiva-crisis-coronavirus-637415>

EL IMPACTO DE LA COVID-19 EN LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN

También hay excepciones a esto, puesto que otros estudios como B.Water Animation Studios²³, In Efecto Studios²⁴ o Mighty Animation²⁵ sí han contratado en plena pandemia, llevando a cabo la selección de personal mediante reel y entrevista por videoconferencia (algo que por otra parte ya tenían instaurado de antes). Y en el caso del último estudio, actualmente contratan para puestos en remoto, afianzando una tendencia inevitable.

La gran mayoría (85%) de asociaciones encuestadas ha declarado que no se ha detectado el cierre de ninguna empresa de producción de animación durante la pandemia.

En los países en los que sí ha habido cierres, éstos se reducen a una empresa (Colombia) o al 7% del total de empresas (Ecuador). Por otro lado, sí se observan varios casos de reducción de plantilla de freelances o independientes para bajar costos fijos de algunas empresas (Chile).

Las productoras de animación que han visto reducida su demanda de producción, han podido sobrevivir al parón de producción audiovisual por diversas causas estructurales propias, y recurriendo a soluciones habituales del sector:

- Diversificación de los trabajos: el cese de algunas operaciones no significa el cierre de la empresa.
- Las empresas de animación son multitarea, el trabajo se adapta a la demanda.
- Las empresas productoras de animación son más flexibles y más ágiles: están acostumbradas a adaptarse a una demanda variable.
- Los perfiles de los empleados de empresas de animación son flexibles (muchas empresas iberoamericanas han subsistido ofertando ilustraciones, clases online o diseño gráfico).
- Amortización del parón para reestructurar creativamente y generar contenidos propios.

Las empresas más afectadas han sido las de mayor tamaño, dado que resulta complicado mantener las nóminas en periodos de baja actividad. Algunas empresas han tenido que enviar a parte de sus empleados a un periodo de hibernación (algunos con sueldos y otros no), mientras esperan para reanudar sus actividades.

Por otra parte, también se ha detectado, según algunos miembros de la industria, un aumento del modelo de contratación de freelances respecto a los contratos fijos.

2.2 Impacto en la distribución y exhibición de cine de animación

Los grandes éxitos de la animación suponen también una gran recaudación para los Estados, como recuerda Nico Matji, productor y presidente de Diboos en España: *“Tadeo Jones” aportó 5 euros netos a las arcas del Estado por cada euro público que recibió, contando sólo el territorio nacional*²⁶. El film fue la producción de mayor recaudación de todas las películas españolas estrenadas ese año²⁷.

23 <https://www.facebook.com/BWATERBCN/>

24 https://www.facebook.com/inefectostudio/?ref=br_rs

25 <https://www.facebook.com/mightyanimation/>

26 <https://www.audiovisual451.com/animacion-espanola-es-el-momento/>

27 <http://www.taquillaespana.es/rk-2017/listado-de-recaudacion-de-todas-las-peliculas-espanolas/>

EL IMPACTO DE LA COVID-19 EN LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN

El cierre global de los cines y salas de exhibición, así como la cancelación de festivales y eventos, frenó en seco la distribución de largometrajes: los que estaban en salas vieron sus ingresos potenciales mermados; los que estaban listos para su estreno con campañas publicitarias ya en curso se replantean una inversión extra; los que iban a tener su *premiere* en un festival antes del estreno buscan nuevos eventos promocionales; etc.

Los filmes que tenían previsto su estreno en el primer semestre de 2020 han visto (en su mayoría) su estreno aplazado o si no, transformado a digital.

La consecuencia más inmediata del aplazamiento de los estrenos a la segunda mitad de 2020 es que los productores y distribuidores se enfrentan a un exceso de oferta que se acumula en un cuello de botella. Por último, al no haber cines abiertos tampoco hay trailers anunciando los futuros estrenos.

Estrenar con excesiva competencia, por otra parte, es igualmente perjudicial. Por este motivo, algunos productores y distribuidores optaron durante el confinamiento por estrenos digitales, en alquiler o en venta directa en las plataformas, creando una alteración en las ventanas exclusivas tradicionales de distribución.

Universal Studios en EEUU puso en alquiler, ya en marzo, todas las películas que tenía en salas (sin respetar el plazo de espera), y estrenó numerosas más directamente online a partir de abril. Así, *“Trolls World Tour”* (el primer estreno day-and-date de Universal²⁸) supuso unos ingresos online de \$100 millones en tres semanas de disponibilidad en las plataformas de streaming de EEUU (más de lo que la primera cinta recaudó en sus primeros 5 meses en salas)²⁹.

En cualquier caso, la pandemia ha resultado ser el acelerador de un proceso ya emergente de recorte de las ventanas exclusivas de distribución. Aunque los estudios han estado años oponiéndose al empuje de las plataformas, esta crisis ha hecho necesaria la búsqueda de nuevas soluciones de explotación. Hasta Disney adelantó tres meses la puesta a disposición de *“Frozen 2”* en su plataforma Disney+.

Algunas de las asociaciones encuestadas han destacado su preocupación por la gran incertidumbre a la que se enfrentan en cuanto a la evolución de la exhibición y los efectos a medio y largo plazo, que pueden ser catastróficos.

2.3 Impacto en los festivales y eventos de animación

Los eventos de animación se han adaptado a la situación sanitaria originada por la Covid-19 y se han adaptado para seguir generando industria.

Así, se pueden destacar los propios Premios Quirino³⁰ que se reformularon a formato online a tres semanas de su fecha original. El evento pasó de una duración de 3 días a un mes con conferencias online, programa de entrevistas con los finalistas, proyecciones en Retina Latina y Filmin, la propia gala de entrega de premios y las reuniones B2B del foro de coproducción y negocio que logró que se realizasen más de 800 reuniones B2B agendadas a lo largo de 2 semanas. En total esta tercera edición de los Premios Quirino logró más de 250.000 visionados.

28 <https://www.vulture.com/2020/03/coronavirus-is-pushing-movies-online-faster-than-ever-before.html>

29 <https://www.theguardian.com/film/2020/may/19/how-coronavirus-has-animated-one-section-of-the-film-industry>

30 <https://premiosquirino.org/>

EL IMPACTO DE LA COVID-19 EN LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN

Por otro lado, el Bootcamp de Pixelatl 2020³¹, que tenía previsto realizarse de manera presencial, tuvo que reconvertirse en un formato híbrido. Los participantes de los proyectos seleccionados pudieron asistir, pero todos los ponentes dieron su conferencia online³².

Monstra, festival de animación de Lisboa, tuvo que reformular su edición 2020 en apenas una semana. Iba a ser presencial del 10 al 21 de marzo cuando días antes cerraron fronteras y se implantaron diversas medidas que hacían imposible su edición física. Finalmente crearon MONSTRAemCASA³³ del 25 al 31 de mayo, con diversos bloques de cortometrajes online, masterclass y entrega de premios online.

Otros eventos se han quedado en suspenso por el momento. Anima Latina de Argentina debería haber celebrado su 5ª edición en junio, pero la organización decidió posponer esta edición sin fecha por el momento³⁴.

A destacar entre los últimos eventos de animación que han tenido lugar en Iberoamérica y que también han tenido que pasarse al formato online: Pixelatl (México), Chilemonos (Chile), Animasivo (México) y Animation! Ventana Sur (Argentina). Mientras Chilemonos aplazó su 9ª edición de mayo a octubre el resto de eventos han tenido lugar de manera virtual en sus fechas habituales. Mención a parte las jornadas de animación que han tenido lugar dentro de Colombia 4.0 gracias a la coordinación de GEMA Colombia.

En España a nivel de festivales de cine y de animación de toda España, esta crisis ha originado una federación donde están representados todos los territorios y todos los festivales, lo que ha permitido compartir experiencias y aprendizaje de cómo se ha ido gestionando la crisis.

2.4 Aumento de la demanda audiovisual

En España, durante la pandemia *“el consumo televisivo aumentó un 40% con respecto al mismo periodo el año anterior. Diferentes instituciones, festivales y productores ofrecen contenidos audiovisuales de manera gratuita. Las plataformas aumentan su oferta de contenidos audiovisuales y educativos”*³⁵.

En la búsqueda constante de nuevos contenidos, y teniendo en cuenta el parón de las producciones de imagen real, las cadenas y los programadores pueden colaborar en la creación de un boom de contenidos de animación y de efectos especiales, puesto que su producción no cesa.

El crecimiento de la oferta y los estrenos importantes de contenidos de modo online también han propiciado el acceso a nuevas audiencias... y quizás también más jóvenes.

31 <https://www.prensario.net/29182-Pixelatl-30-proyectos-compiten-en-Ideatoon-Bootcamp-del-23-al-26-de-junio-note.aspx?fbclid=IwAR1tRMjqVOkpalhMjphd6aZ0vux6zdD6OdoQugAhCZJVkHBbGAa6xyDDOyg>

32 https://pixelatl.com/es-MX/contenidos/D76F5E68-6C94-43DD-B401-13889C683716/EI_bootcamp_sera_Online.html

33 <https://monstrafestival.com/pt/apresentacao-monstra-em-casa/>

34 <https://www.facebook.com/animalatinafestivaldecine/posts/2628967767202717>

35 EGEDA – FIPCA, Panorama audiovisual Iberoamericano 2020

EL IMPACTO DE LA COVID-19 EN LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN

2.5 Medidas públicas de apoyo a la animación (mejoradas o emergentes)

Las respuestas de las asociaciones iberoamericanas a la encuesta dejan entrever que cada Estado ha reaccionado de manera muy diferente ante la crisis de la Covid-19. Si el 42% declaraba que en su país no había habido medidas específicas por parte de las administraciones públicas, el resto sí detallada las diferentes medidas adoptadas.

Por lo general, ha de decirse que pocas han sido las medidas puestas en marcha para apoyar específicamente a la industria de la animación, dirigiéndose más bien a la industria audiovisual o al sector cultural en general.

Ibermedia

La respuesta inmediata del Programa Ibermedia fue la flexibilización de sus criterios de acceso y de obligaciones de los beneficiarios (especialmente en lo relativo a los contratos notariados).

Los plazos de selección se han mantenido en 2020.

A raíz de los encuentros promovidos en la primera y segunda edición de los Premios Quirino, donde Ibermedia mantuvo sesiones de trabajo con las asociaciones de productoras de animación asistentes, se elaboraron una serie de propuestas que desembocaron en la decisión del Programa Ibermedia de incluir para 2019 el apoyo a proyectos de obras de animación en la línea de Desarrollo y de reservar un fondo mínimo de 200.000 dólares para financiar este tipo de proyectos. El total de las ayudas para animación en 2018 fue de 22.000 dólares mientras que en 2019 pasó a ser 342.854 dólares en buena parte gracias a estas reuniones.

En cuanto al impacto de la pandemia, se estima que, de los proyectos de coproducción apoyados en 2019, el 78% han sido aplazados como consecuencia de la Covid-19 (así como el 56% de los pendientes de 2018 y el 43% de los pendientes desde 2017)³⁶. En lo que concierne a los proyectos apoyados para su desarrollo, el 55% de los proyectos seleccionados en 2017 se han visto aplazados como consecuencia de la Covid-19 (así como el 51% de los apoyados en 2018)³⁷.

Incentivos fiscales al alza

Sí vale la pena mencionar los incentivos fiscales, por el efecto dinamizador de la producción que producen. Varios son los países iberoamericanos que cuentan con incentivos fiscales aplicables a la animación, como México (los incentivos fiscales más generosos de América Latina), Colombia (Ley Filmación Colombia, uno de los más atractivos de América Latina), Brasil (gestionado por Ancine, actualmente bajo revisión del gobierno federal), Chile (Programa de inversiones audiovisuales de alto impacto) o más recientemente, Uruguay (anunciados en 2018)³⁸.

Los incentivos fiscales en España sí han sido mejorados para contrarrestar el impacto de la Covid-19³⁹:

- a) Para las producciones y coproducciones españolas se ha aumentado la deducción fiscal hasta el 30% del primer millón de euros invertido y hasta el 25% sobre el exceso de dicho importe. El importe máximo de la deducción ha sido aumentado hasta los 10 millones de euros.

El límite máximo del coste de producción se elevará hasta: el 75 por ciento en el caso de las obras de animación cuyo presupuesto de producción no supere 2.500.000 de euros; el 60 por ciento en el caso de coproducciones internacionales con países iberoamericanos.

36 Ibermedia, informe interno sobre el impacto de la Covid-19.

37 Ibermedia, informe interno sobre el impacto de la Covid-19.

38 <https://enfilme.com/notas-del-dia/los-mejores-paises-latinoamericanos-para-filmar-segun-the-hollywood-reporter>

39 https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-4832

EL IMPACTO DE LA COVID-19 EN LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN

- b) Por otra parte, las empresas españolas que se encarguen de la ejecución de una producción extranjera de largometrajes cinematográficos o de obras audiovisuales (service) también tendrán derecho a una deducción por los gastos realizados en territorio español (del 30 por ciento respecto del primer millón de base de la deducción y del 25 por ciento sobre el exceso de dicho importe). La deducción se aplicará siempre que tales gastos sean, al menos, de 1 millón de euros. No obstante, para los gastos de preproducción y postproducción destinados a animación y efectos visuales realizados en territorio español, el límite se establece en 200.000 euros.

En el caso particular de las Islas Canarias, los porcentajes de deducción se incrementan hasta el 50 por ciento del primer millón invertido y hasta el 45 por ciento sobre el exceso de dicho importe. El importe máximo de la deducción ha sido aumentado hasta los 18 millones de euros.

En declaraciones de Diboos (Federación de productores de animación y efectos visuales de España): *“estas medidas suponen incrementar nuestra competitividad a corto plazo y atraer inversión extranjera creando puestos de trabajo cualificados y empleo joven, tan necesarios en este momento tan difícil, sin que signifique un desembolso para las arcas del Estado”*⁴⁰.

40 Diboos, “Las nuevas medidas del gobierno generan una gran oportunidad para el sector de la animación y los efectos visuales”, 6 de mayo de 2020.

3. Resiliencia de la industria de la animación

La resiliencia es la capacidad de adaptación a unas nuevas circunstancias para superarlas, así como también la capacidad de prepararse ante futuros cambios previsibles.

“Dentro de la producción cultural hay una industria que en esta crisis ha demostrado una capacidad de respuesta que no por esperada ha sido menos llamativa: el sector de la animación y los efectos visuales”⁴¹.

Sea por su capacidad de adaptación, su espíritu de supervivencia o por estar acostumbrados al teletrabajo, si hay un sector industrial que ha sido capaz de reaccionar al golpe de la pandemia de la Covid-19, éste ha sido el de la industria de la animación y los efectos visuales, puesto que la pandemia ha sido un acelerador de procesos que ya estaban siendo implantados:

Las características intrínsecas de la industria de la animación le han permitido:

- Mudarse al modo de trabajo remoto (gracias a las conexiones, equipos y seguridad digital existentes previamente).
- No parar la producción (y por tanto atender a la creciente demanda de contenidos).
- No parar las contrataciones (contratos digitales firmados por blockchain).
- Contratación de talento en remoto desde cualquier parte del mundo.
- No parar la distribución.
- Asumir tareas imprevistas (otros tipos de proyectos audiovisuales que se han tornado en animación para poder ser llevados a cabo).

Los límites del trabajo a distancia en la animación se situarían en la preproducción: para las etapas creativas y de *brainstorming* sí es importante poder reunirse: *“estamos acostumbrados a trabajar de manera virtual y deslocalizada, pero es cierto que se echa de menos juntarse en el estudio; se pierde creatividad”*, indica Nico Matji, presidente de Diboos⁴².

Los productores de animación están acostumbrados a cooperar, a ser generosos y, en definitiva, a ser resilientes.

41 <https://alacontra.es/2020/05/la-industria-de-la-animacion-una-apuesta-ganadora/>

42 <https://www.businessinsider.es/animacion-espanola-esquiva-crisis-coronavirus-637415>

4. Oportunidades para la industria de la animación

4.1 Oportunidades derivadas de la pandemia

Ante un aumento de la demanda de contenidos, aumenta la demanda de animación, puesto que es la única industria audiovisual que sigue en marcha. Los canales, ávidos de nuevos contenidos, piensan más en la animación para sus programaciones.

La demanda seguirá creciendo en los próximos meses, cuando se note el parón de la producción de imagen real, que sigue buscando protocolos de rodaje en condiciones sanitarias complejas.

Numerosos proyectos se van a relanzar y otros se van a repensar para ser producidos en animación o efectos visuales.

Es precisamente como consecuencia de la pandemia, y ante la imposibilidad de organizar una conferencia presencial, que el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) decidió apostar por el lenguaje audiovisual para que los contenidos de su reunión anual alcancen nuevas audiencias. Se optó por la animación tomando en cuenta las posibilidades que ofrece para crear mundos distintos y buscar nuevas maneras de aproximarse a las barreras que enfrentan las personas que viven con una discapacidad. El BID, en colaboración con los Premios Quirino, organizó Cortos de Encierro: el Primer Festival de Animación sobre Discapacidad, para promover, a través de la animación, la inclusión de personas con discapacidad en América Latina y el Caribe. En el concurso participaron creadores de la región con obras de un minuto de duración (filminuto) para reflexionar sobre los desafíos que enfrentan las personas con discapacidad en el mundo post COVID-19. Además de los filminutos seleccionados, en la gala se proyectaron cuatro cortometrajes de animación comisionados por el BID. Las piezas fueron realizadas por Osa Estudio (Argentina), Nocroma Art+Animation Studio (Colombia), Fedora Producciones (México) y Mecha Pro (Venezuela). Dichos cortometrajes reflexionan sobre temas de vanguardia en discapacidad como la vida independiente, la articulación de servicios y la capacidad jurídica.

4.2 Oportunidades que surgen de otros sectores

La industria audiovisual, con el parón obligado por la pandemia, se ha girado hacia la animación para encontrar nuevas soluciones.

La publicidad fue lo primero que se paró. Numerosas empresas de producción de animación vieron parada la demanda de producción de contenidos. Pero al poco, la publicidad entendió que, reformulando el formato de sus producciones, con el uso de la animación y de los efectos visuales, podía seguir produciendo contenidos.

En cine, la pandemia ha resultado ser de nuevo un acelerador de procesos que ya empezaban a implantarse. Es el caso del uso de los efectos digitales para, por ejemplo, la simulación de extras, fundamental dada la situación actual de rodajes.

La producción de series en imagen real ha sufrido los mismos parones que el cine. La serie estadounidense *"The Blacklist"*, que sufrió el parón de su rodaje desde el inicio de la pandemia, se finalizó haciendo uso de efectos especiales y animación, eso sí, pidiéndole a los actores que grabaran los diálogos cada uno desde sus casas⁴³.

43 <https://www.theguardian.com/film/2020/may/19/how-coronavirus-has-animated-one-section-of-the-film-industry>

OPORTUNIDADES PARA LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN

Otros sectores ajenos al audiovisual se han visto obligados a buscar soluciones innovadoras para contrarrestar los efectos de la pandemia, y han tenido recurso a eventos virtuales gracias a la animación y los efectos visuales. Es el caso de la industria de la música (conciertos virtuales durante la pandemia⁴⁴); o de la moda (primer desfile virtual⁴⁵). Si la ciencia ya empleaba el formato animado y de efectos visuales para simulaciones, el futuro que se plantea para formaciones profesionales pasará seguramente por la digitalización (Boing y sus videos de montaje de aviones).

Mención aparte merece el ámbito de la educación: en Chile, la televisión pública a través de su canal #TVEducaChile⁴⁶ comenzó a emitir durante la pandemia #AlfadecaTv⁴⁷ (de la productora Punkrobot Estudio Audiovisual⁴⁸) para enseñar a leer y escribir a los niños y niñas que no podían asistir al colegio. El mismo programa fue transmitido posteriormente también en Paraguay a través de Paravision⁴⁹. En España, igualmente, RTVE, en colaboración con el Ministerio de Educación y FP⁵⁰, ofreció Aprendemos en casa a través de EduClan en su canal ClanTV; Orange, por su parte, ofreció su paquete Infantil Max de manera gratuita durante un mes⁵¹.

4.3 Oportunidades futuras

La oportunidad futura reside en que la animación se instale como formato de producción que ofrece seguridad y garantía de cumplimiento de plazos.

El momento actual representa una oportunidad que puede ser apuntalada si se mejoran ciertas condiciones:

- Cash Flow: los bancos deben acompañar a las empresas en caso de atrasarse los estrenos, es decir, de atrasarse los ingresos.
- Simplificación y anualización de los procesos de inversión e incentivos fiscales.
- Ayudas a la producción de series de animación.
- Apoyo al desarrollo y a la creación de IPs propias y proyectos de proyección internacional⁵².
- En Europa, la transposición de la Directiva europea sobre la obligación de inversión de canales de televisión y plataformas digitales debería incluir el establecimiento de un porcentaje mínimo de inversión en contenido de animación de productores independientes⁵³.

44 <https://www.sonymusiclatin.com/rauw-alejandra-estrena-nuevo-album-de-su-exitoso-concierto-virtual-en-vivo-concierto-virtual-en-tiempos-de-covid-19-desde-el-coliseo-de-puerto-rico/>

45 <https://www.lavanguardia.com/de-moda/moda/20200506/481001866846/carine-roitfeld-primer-desfile-virtual-historia-moda-recaudacion-lucha-coronavirus.html>

46 <https://www.facebook.com/hashtag/tveducachile>

47 https://www.youtube.com/channel/UCVN1dI5GTy8PLFHz_dngUqg

48 <https://www.facebook.com/punkrobotstudio/>

49 <https://www.facebook.com/fsrrchile/photos/hoy-alfadecatv-tuvo-su-estreno-en-la-se%C3%B1al-abierta-de-paravisionpy-gracias-al-ap/3327054617410023/>

50 <http://www.educacionyfp.gob.es/prensa/actualidad/2020/03/20200321-mefprtve.html>

51 <https://poptv.orange.es/series-y-peliculas/orange-tv-regala-durante-un-mes-el-pack-infantil-max/>

52 <https://www.audiovisual451.com/animacion-espanola-es-el-momento/>

53 Diboos, "Las nuevas medidas del gobierno generan una gran oportunidad para el sector de la animación y los efectos visuales", 6 de mayo de 2020.

OPORTUNIDADES PARA LA INDUSTRIA DE LA ANIMACIÓN

Cada vez son más numerosos los casos de proyectos de animación que, tras una valiente inversión inicial que apoyó el desarrollo de una idea, se han convertido en grandes éxitos de la animación: *“Klaus” fue posible gracias a que Atresmedia decidió invertir en el desarrollo del teaser de la película y con ello, se pudo ir a Netflix. “Atrapa la Bandera” ocurrió gracias a un desarrollo inicial financiado por Mediaset España, “Dragonkeeper” (próximo estreno) tuvo un importante empujón de Atresmedia y Telefónica*⁵⁴.

*“España se ha labrado un prestigio y una reputación internacional con éxitos tanto en los efectos visuales como en animación de la importancia de “Wonderpark”, “Klaus”, “Tadeo Jones”, “Buñuel en el laberinto de las tortugas”, “The Mandalorian”, “Juego de Tronos”, “Pocoyó”, “Virtual Hero”, “Momonsters” o “Bebés Llorones”... muy por encima de lo que sería de esperar por el peso y volumen de nuestra industria audiovisual”*⁵⁵.

De los sectores culturales, ninguno ofrece una perspectiva de crecimiento como el de la industria de la animación y de los efectos visuales⁵⁶, y esta ventaja competitiva debe ser aprovechada por un sector que cuenta con un reconocimiento a nivel mundial, de manera que tenga la capacidad de generar empleo cualificado, joven y sea el motor de la recuperación de la industria audiovisual⁵⁷.

54 <https://www.audiovisual451.com/animacion-espanola-es-el-momento/>

55 <https://alacontra.es/2020/05/la-industria-de-la-animacion-una-apuesta-ganadora/>

56 <https://alacontra.es/2020/05/la-industria-de-la-animacion-una-apuesta-ganadora/>

57 <https://alacontra.es/2020/05/la-industria-de-la-animacion-una-apuesta-ganadora/>

Conclusiones

La industria de la animación y de los efectos visuales ofrece grandes oportunidades relacionadas con las características intrínsecas del sector, como por ejemplo:

- Atraer inversión extranjera.
- Crear puestos de trabajo cualificados y empleo joven.
- Poner al sector de la animación y efectos visuales de Iberoamérica en la posición que se merece en el panorama internacional.
- Acelerar los procesos ya existentes (en las estructuras más grandes).
- Internacionalización.
- Digitalización.

De cara a los inversores fiscales y los Estados, hay que resaltar que la animación:

- Es un valor seguro (industria contra cíclica: su producción no se para ni por una pandemia).
- No genera descuadres en la planificación fiscal, al poder terminarse en tiempo y forma las producciones.
- Permite la atracción de capital extranjero (fundamental para compensar la crisis económica que originará la pandemia a medio-largo plazo).

Para resumir, *“a diferencia de otros ámbitos de la industria cultural, el mundo de la animación tiene que ser puesto en valor no como un sector a mantener, sino como una industria que puede ser parte de la solución dada su capacidad de generar riqueza y empleo estable y de calidad sin que signifique un desembolso para las arcas públicas, circunstancia esencial dada el horizonte económico que se nos presenta”*⁵⁸.

58 <https://alacontra.es/2020/05/la-industria-de-la-animacion-una-apuesta-ganadora/>

ANEXO I: Casos de éxito: Isla Cartoon

La isla de Tenerife, la mayor de las ocho Islas Canarias en España, ha sido testigo de grandes rodajes de prácticamente todas las Majors de Hollywood. Sus paisajes, clima, talento local y uno de los mayores incentivos fiscales de Europa son un gran atractivo. En 2015, la isla incluyó a la animación en su apuesta por sectores estratégicos.

En palabras de la Tenerife Film Commission: *“un firme apoyo institucional, unos incentivos fiscales en aumento y una estrategia diseñada para facilitar la implantación de empresas fueron decisivos para que, en solo 3 años, Tenerife lograra pasar de 2 estudios de animación locales y una treintena de empleos, a los actuales 7 estudios y sus más de 300 empleos. A medida que este aumento en el número de empleos continúa, la inversión realizada por las empresas de animación de Tenerife también alcanza cifras récord: en 2018, el sector generó 7 millones de euros, una cuarta parte de la inversión total del sector audiovisual en la isla ese mismo año”*⁵⁹.

Desde la Tenerife Film Commission nos actualizan que por la crisis sanitaria los incentivos fiscales en España han aumentado, y eso significa que, en Canarias, en Tenerife, hay unos incentivos fiscales ahora para el primer millón del 50% de deducción y para el resto de la producción del 45%, tratándose del mayor incentivo fiscal a nivel mundial. Hay dos tipos: uno para service de producción y otro para coproducción y se anticipa que la isla va a atraer una mayor inversión de capital nacional e internacional.

ANEXO II: Casos de estudio por país iberoamericano

Argentina

147 casas productoras

El 59% de las productoras trabaja en varios formatos, y el 26% sólo en publicidad⁶⁰

Encuesta realizada a:	ANIMAR CLUSTER ARGENTINA
Producción alterada (sí/no)	No
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	Las empresas de Animar han continuado al 98%. Hubo demoras en respuesta de fondos públicos, pero se activaron.
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	No
Tipos de reacción	
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	Sí
Tipos de medidas	
	<p>Directas a la cultura:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mantener la agenda de mercados en versión virtual ● Ampliación de cursos de formación virtual para profesionales de la cultura. ● Beca Sostener Cultura II: el Fondo Nacional de las Artes en conjunto con el Ministerio de Cultura de la Nación y la ANSES lanza una ayuda que otorga cerca de 450 millones de pesos a artistas y trabajadoras y trabajadores de la cultura en un sentido amplio. ● “Fondo de Ayuda COVID-19 para la Industria Cinematográfica y Audiovisual”: Netflix, INCAA y la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de la Argentina, anunciaron la creación del fondo destinado a apoyar a más de 1.000 trabajadores del sector. Dotado con \$40 millones de pesos.

60 Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana, Edición 2019.

Encuesta realizada a:	ANIMAR CLUSTER ARGENTINA
Tipos de medidas	<p>Industriales:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Creación del Fondo de Garantía para la Micro, Pequeña y Mediana Empresa: 30 mil millones de pesos que el Estado transferirá al Fondo de Garantías Argentino. ● Créditos a MiPyMEs para el pago de sueldos: el Banco Central brindará nuevos incentivos a las entidades financieras para que incrementen los préstamos a una tasa fija no superior al 24% anual para afrontar capital de trabajo. ● Creación del Fondo Desarrollar para espacios culturales: el Ministerio de Cultura de la Nación dispuso la creación del Fondo Desarrollar con el objetivo de apoyarlos económicamente, contribuyendo parcialmente con su sostenimiento operativo por un total de 30 millones de pesos.
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	Sí
Tipo de propuesta	<p>Consultas sobre mercados y formaciones posibles desde la Agencia Argentina de Inversión.</p> <p>INCAA: consultas sobre nuevos concursos.</p>
Oportunidades	

Encuesta realizada a:	APA (Córdoba)
Producción alterada (sí/no)	Sí
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	<p>Un 50% de las producciones continúan en marcha, aunque se han reducido su nivel productividad por razones económicas o de flujo de materiales en la nube.</p> <p>Hubo producciones que decidieron avanzar en el desarrollo (guion, producción, arte) pero otras, se vieron suspendidas.</p>
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	No
Tipos de reacción	APA agrupa empresas unipersonales, y hasta el momento nadie abandonó la animación.
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	Sí
Tipos de medidas	<p>Los fondos estatales están paralizados al momento. El Gobierno Nacional creó el IFE (Ingreso familiar emergente) es una ayuda para empresas unipersonales, al cual un 50% de los encuestados pudo acceder. También se lanzaron líneas de créditos accesibles.</p> <p>Por otro lado, la Beca Sostener Cultura FNA del Ministerio de Cultura de la Nación, a través del Fondo Nacional de las Artes.</p> <p>Beca para Artistas de la Municipalidad de Córdoba.</p> <p>INCAA: hay una propuesta de líneas de concurso para animación, pero no está en funcionamiento todavía.</p>
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	Sí
Tipo de propuesta	<p>POLÍTICAS PÚBLICAS: Participación en la mesa del audiovisual cordobés (Polo Audiovisual Córdoba); acciones desde FAVA (Federación Audiovisual Argentina) en articulación con el INCAA; y organizando el Frente de Organizaciones de Animación (nuevo espacio a nivel nacional específico de trabajadores de la animación).</p> <p>FORMACIÓN: Apa Lab 2020 / 2021</p> <p>DIFUSIÓN: cortometrajes y videoclips de animación local a través de redes bajo el lema #AnimaciónParaVerDesdeCasa.</p>
Oportunidades	Desde el Estado, hay interés en fomentar más la animación entendiendo que en contextos de confinamiento y aislamiento social es una de las actividades audiovisuales con condiciones sanitarias dadas para estar en producción constante a través del teletrabajo. Por parte de otros productores, hay ejemplos de proyectos documentales tradicionales que están transformando su narrativa inicial a documentales animados para continuar trabajando.

Bolivia

7 casas productoras

El 60% de las productoras trabaja en varios formatos, y el resto, sólo para publicidad⁶¹

Encuesta realizada a:	Red de Animadores Bolivianos
Producción alterada (sí/no)	Sí
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	<p>Las producciones que se las estaban llevando a cabo con gente de fuera (son pocas) han seguido. En cuanto a nuevos trabajos dentro de Bolivia, se ha parado en general. Las empresas no están invirtiendo en producciones nuevas.</p> <p>El ámbito Gubernamental está un poco más activo, pero piden más tipo infografías, y se ha visto muchas solicitudes de presupuestos, pero no detallan ni técnica, duración, guion, historia, presupuesto aproximado... y luego salen con ítems que no se habían estipulado o con demasiadas exigencias, y no consideran que el tiempo de realización en animación es muy diferente al live action.</p> <p>Es por eso que muchos animadores prefieren ni asomarnos, porque no es conveniente ni rentable.</p>
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	No
Tipos de reacción	No conocen empresas que se hayan cerrado. Tampoco existen muchas establecidas sólo de animación.
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	No
Tipos de medidas	El gobierno no sólo no ha tomado medidas, sino que además ha cerrado el Ministerio de Culturas y Turismo (por la emergencia). Esta es una medida extrema que perjudica a la cultura de todo un país, y que nos preocupa mucho, ya que fueron muchísimos años de lucha para poder lograr que sea reconocido como Ministerio.
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	Sí
Tipo de propuesta	Los grupos de animadores bolivianos que se han formado en redes, están con las iniciativas de hacer encuentros online, charlas; lo cual es bueno más que nada para los que están empezando en la animación. Pero también sirve mucho para mantenerse en contacto, y considerarlos también en su momento para poder forjar algo conjunto.
Oportunidades	La mayoría de los que trabajan en animación, son multitarea, y se pueden valer de otros perfiles para subsistir. Hay muchos que están haciendo ilustraciones, clases online, diseño gráfico... etc.

61 Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana, Edición 2019.

Chile

54 casas productoras

El 40% de las productoras trabaja en varios formatos, y el 38% sólo en publicidad⁶²

Encuesta realizada a:	ANIMACHI
Producción alterada (sí/no)	No
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	ANIMACHI realizó 2 catastros para entender la situación de la Industria. En su gran mayoría, la Industria sigue trabajando, los proyectos que estaban en producción también siguen.
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	No
Tipos de reacción	No han cerrado empresas, pero sí se han desvinculado profesionales freelance o independientes para bajar costos fijos de algunas empresas.
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	Pocas
Tipos de medidas	El Ministerio de las Culturas tiene muchas trabas legales y pocos recursos y su muñeca política es muy débil para recurrir a fondos de otros Ministerios, como el de Economía o Hacienda.
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	Sí
Tipo de propuesta	En unión con el resto del sector audiovisual, se ha conseguido defender los fondos de apoyo (CNTV, CORFO y Fondo Audiovisual) para 2020 y 2021. Aumento de los recursos para formatos cortos (webserie y cortometrajes).
Oportunidades	Los estudios supieron adaptarse rápido al formato teletrabajo. El resto del sector audiovisual está muy afectado por lo que podría ser una oportunidad para la animación en cuando a demanda.

Colombia

64 casas productoras

El 63% de las productoras trabaja en varios formatos, y el 19% sólo en publicidad⁶³

Encuesta realizada a:	GEMA COLOMBIA
Producción alterada (sí/no)	Sí
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	<p>En términos generales todas las producciones han seguido su proceso.</p> <p>Las empresas en términos generales pueden seguir con el ejercicio de trabajo debido a las plataformas colaborativas y el archivo en la nube, pero: detectados casos de descenso de creatividad del talento de hasta el 50% (motivación); falta de concentración debido a familia y tareas; entrega de equipo de la empresa al talento para que pueda teletrabajar; búsqueda de soluciones offline para casos de mala conexión a internet o servicio inestable.</p>
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	Sí
Tipos de reacción	<p>Un caso de una empresa prestadora de servicios para clientes internacionales con más de 20 personas que tuvo que cerrar. La presión de la nómina mensual para l@s soci@s era muy grande. Las deudas se acumularon. Decidieron cerrar. Otras empresas han conseguido préstamos familiares y de amigos para llegar al 2021.</p>
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	Sí
Tipos de medidas	<p>Políticas especializadas para el sector:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● EL FDC recibe los recursos de la taquilla: disminución de recursos de 24 a 8 mil millones. El CNACC evaluó todos los estímulos y por supuesto hubo recortes. Respecto a nuestro sector, se eliminó el estímulo a la producción de largometraje de animación. ● Ministerio TIC está preparando una serie de estímulos para PYMEs audiovisuales (incluye la producción de webseries de animación). ● EL gobierno nacional emitió un decreto donde se disminuye la cuota obligatoria de pantalla para canales de televisión. ● La formación virtual desde los Ministerios se ha disparado, se han centrado en brindar herramientas para comercializar, mercadear y posicionar los productos creativos, además de buscar escenarios de innovación y nuevos productos frente a esta situación.

Encuesta realizada a:	GEMA COLOMBIA
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	Sí
Tipo de propuesta	<p>GEMA COLOMBIA ha participado activamente en todos los escenarios, mesas de trabajo y comités que han surgido con esta situación. Diversos pronunciamientos ante distintas decisiones de la admón. Por ejemplo, ante las convocatorias del MinTIC (que pedían la producción de mínimo 50 min de animación 2D en tres meses) enviamos comunicaciones liderando la expresión del sector, para expresarle al Ministerio por qué esas cifras solicitadas eran complejas.</p> <p>Café virtual GEMA CONVERSA con las empresas asociadas.</p>
Oportunidades	<p>Esta situación ha tenido un impacto significativo, aunque no igual que en otros sectores como imagen real. Finalmente, la animación está demostrando que puede seguir versus otras técnicas.</p>

Costa Rica

20 casas productoras

El 26% de las productoras trabaja sólo en series, y el 37% sólo en publicidad⁶⁴

Encuesta realizada a:	ANIMATION COSTA RICA
Producción alterada (sí/no)	Sí
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	<p>Las producciones han seguido en marcha. Se han cancelado o detenido algún que otro proyecto, pero en la mayoría de los casos empresas y artistas independientes han podido operar con la “nueva normalidad”.</p> <p>A nivel general la caída de volumen de trabajo en promedio ha estado entre 40% y 45%. En animación el porcentaje de impacto negativo grave ha sido de un 15% en promedio entre artistas y empresas que no han podido continuar trabajando normalmente.</p>
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	No
Tipos de reacción	Ha habido cese de operaciones en algunos casos, pero todavía no hay reportes de cierres definitivos de empresas.
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	No
Tipos de medidas	De momento están a la espera de lo que manifieste el sector animación del país, el impacto y las sugerencias para proceder con posibles ayudas.
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	Sí
Tipo de propuesta	Reporte de nuestra parte para mostrar al gobierno el impacto que ha habido tras el COVID-19. Se ha buscado acercamiento entre otros representantes del audiovisual como el consorcio fílmico y las academias, con quienes se ha desarrollado un documento común (protocolo de medidas preventivas para reactivar el trabajo presencial). El documento está en proceso de revisión.
Oportunidades	<p>Empresas y artistas han podido adaptarse en la gran mayoría de los casos de manera favorable al teletrabajo.</p> <p>Los sectores fílmico y academias son los que más han sentido el impacto de las restricciones sanitarias por COVID-19.</p>

Ecuador

20 casas productoras

El 42% de las productoras trabaja sólo en publicidad, y el 47% en varios formatos⁶⁵

Encuesta realizada a:	GREMIO DE ANIMADORES DE ECUADOR
Producción alterada (sí/no)	Sí
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	Producciones en marcha: el 54%. Paradas: el 46%
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	Sí
Tipos de reacción	7% de las empresas subieron ventas, 25% ventas iguales, 60% bajaron las ventas, 7% cerraron el negocio.
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	No
Tipos de medidas	
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	No
Tipo de propuesta	
Oportunidades	En palabras de Andrés Aguilar, miembro del Gremio de Animadores de Ecuador: “hay bastante incertidumbre, la mayoría de estudios en Ecuador son muy pequeños, no hemos escuchado de muchos que hayan cerrado, básicamente los estudios que trabajan para publicidad siguen trabajando, pero lo está pasando mal porque hay menos pauta publicitaria en general. En ese sentido, las casas que filman comerciales han comenzado a ofrecer servicios de postproducción y animación, es interesante porque posiblemente habrá más oferta, pero la cantidad de demanda está siendo menor, a la larga va a ser contraproducente. Por el lado de proyectos de gente que ha estado produciendo su contenido, lo han pasado mal porque nuestra industria es muy nueva y muchos de estos proyectos han estado en proceso de financiación, y esta financiación o no se ha concretado o se está cayendo”.

65 Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana, Edición 2019.

España

162 casas productoras

El 13% de las productoras trabaja sólo en largometrajes, 14% sólo en series y 48% en varios formatos⁶⁶

Encuesta realizada a:	DIBOOS
Producción alterada (sí/no)	No
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	Las producciones siguieron en un 100% en el caso de contenido original o por encargo, incluso se han creado y producido nuevas ip durante el confinamiento.
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	No
Tipos de reacción	
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	Sí
Tipos de medidas	Ha habido de todo tipo, principalmente del gobierno central y de algunas comunidades autónomas. Algunas han sido específicas para el sector de la animación y otras generales para el sector audiovisual. Reseñar también las ayudas en colaboración público privadas como las que sacó Netflix ⁶⁷ . Pero la principal medida ha sido la mejora de los tax rebates ⁶⁸ .
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	Sí
Tipo de propuesta	Reporte de nuestra parte para mostrar al gobierno el impacto que ha habido tras el COVID-19. Se ha buscado acercamiento entre otros representantes del audiovisual como el consorcio fílmico y las academias, con quienes se ha desarrollado un documento común (protocolo de medidas preventivas para reactivar el trabajo presencial). El documento está en proceso de revisión.
Oportunidades	Diboos estuvo participando junto con otros agentes del sector audiovisual en la elaboración de las propuestas de las medidas de ayuda contra la crisis de la Covid-19 interlocutando tanto con ICAA como con el Ministerio de Cultura.

El sector español de la animación está compuesto por alrededor de 250 empresas, que en 2017 facturaron 654 millones de euros —en 2020 se espera superar los 1.000 millones, con una tasa de crecimiento media anual del 24%— y dieron empleo a 7.450 personas⁶⁹. Aunque representa solo el 4% del negocio audiovisual, la animación aglutina el 20% del empleo y el 9% de la facturación total de la industria⁷⁰.

66 Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana, Edición 2019.

67 <https://www.accioncultural.es/es/774-profesionales-linea-asistencial-covid-19>

68 <https://www.audiovisual451.com/beatriz-navas-la-mejora-de-los-incentivos-fiscales-ha-provocado-la-activacion-inmediata-de-los-inversores/>

69 Libro Blanco de la industria española de la animación y los efectos visuales, Diboos 2018.

70 <https://www.businessinsider.es/animacion-espanola-esquiva-crisis-coronavirus-637415>

México

110 casas productoras

El 43% de las productoras trabaja sólo en publicidad, y otro 43% en varios formatos⁷¹

Encuesta realizada a:	ACDMX (Asociación de Creativos Digitales de México)
Producción alterada (sí/no)	No
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	En la producción de animación y efectos visuales, la demanda de trabajo es muy fuerte en este momento. La mayoría con proyectos que ya venían sucediendo.
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	No
Tipos de reacción	Ninguna empresa ha cerrado en este periodo. Las más grandes que tienen una nómina fuerte, han tenido que enviar a parte de sus empleados a una especie de periodo de hibernación (algunos con sueldos y otros no), mientras esperan para reanudar sus actividades. Los proyectos se han mantenido en pie, pero no es sustentable para estos estudios grandes mantener todos los sueldos sin actividad.
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	No
Tipos de medidas	Los recursos para animación nunca han sido significativos y se ha especulado mucho sobre cancelar fondos de apoyo para la producción cinematográfica en general. Sin embargo, han existido acciones de reclamo a las autoridades por estas intenciones de la reducción o cancelación de apoyos y, al parecer, han surtido efectos.
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	Sí
Tipo de propuesta	Se ha hecho llegar una propuesta colectiva que incluye muchas áreas de la producción cinematográfica, incluyendo a la animación (se han hecho reuniones online con autoridades para fortalecer los fondos de apoyos y se llevó una propuesta de fortalecimiento de estas industrias con un fondo de mil millones de pesos). No podemos olvidar que la emergencia podría descarrilar cualquier proyecto o fondos asignados, de ser necesario. Al momento de escribir estas líneas, no hay una respuesta ya que estos son procesos que toman tiempo.

⁷¹ Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana, Edición 2019.

Encuesta realizada a:	ACDMX (Asociación de Creativos Digitales de México)
Oportunidades	Desde el ámbito de la industria cinematográfica nacional, se sigue prestando poca atención a la producción en animación, a pesar de ser una industria que en este periodo ha podido soportar mucho mejor el impacto de la Covid-19 que el cine Live-Action. Lo anterior debería reflejar la importancia de este medio como industria contra cíclica

Panamá

11 casas productoras

El 56% de las productoras trabaja sólo en publicidad, y el resto en varios formatos⁷²

Encuesta realizada a:	PANAMA ANIMATION
Producción alterada (sí/no)	Sí
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	Los proyectos han bajado un 80%.
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	No
Tipos de reacción	No se han cerrado empresas, pero están en reestructuración, creativamente y generando contenidos.
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	Sí
Tipos de medidas	Se están estudiando medidas para las empresas creativas; igualmente se están realizando ferias virtuales para incentivar y mostrar las diferentes empresas creativas y su catálogo de servicios.
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	Sí
Tipo de propuesta	El sector se trata de mantener optimista y buscando siempre oportunidades para colaborar. Actualmente están participando como marca país en diferentes festivales que se puedan mostrar a nivel digital.
Oportunidades	Algunos estudios y profesionales de Panamá están aprovechando la crisis para capacitarse o generar nuevos proyectos de propiedad intelectual.

⁷² Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana, Edición 2019.

Paraguay

9 casas productoras

El 33% de las productoras trabaja sólo en largometrajes, y 44% en publicidad⁷³

Encuesta realizada a:	PARAGUAY ANIMATION
Producción alterada (sí/no)	No
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	Al no contar con producciones en este momento no hubo interrupción alguna.
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	No
Tipos de reacción	De momento aún no.
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	Sí
Tipos de medidas	Nuevo fondo para proyectos audiovisuales y culturales que se realicen en este momento de Pandemia. Pero no resultó apoyado ningún proyecto de animación de los presentados a estos fondos.
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	Sí
Tipo de propuesta	El foco actual está en la capacitación. Mentoría/ concurso, de unos 6 meses aprox. Dirigido a profesionales con poca experiencia en la industria, para que vayan ganando al desarrollar un pequeño material.
Oportunidades	

Perú

29 casas productoras, 3 asociaciones

El 50% de las productoras trabaja en varios formatos, y el 38% sólo en publicidad⁷⁴

Encuesta realizada a:	PERU ANIMATION
Producción alterada (sí/no)	Sí
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	Las producciones siguieron en un 100% en el caso de contenido original o por encargo de entretenimiento, mas no para publicidad que ha tenido una caída considerable.
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	No
Tipos de reacción	No a la fecha.
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	Sí
Tipos de medidas	En el país las empresas pueden aplicar al apoyo llamado Reactiva Perú (crédito bancario con una tasa de interés mínima y con pago diferido). Para el audiovisual se está tramitando una ayuda extraordinaria debido a la crisis del virus a través de la Dirección del audiovisual y los nuevos medios del Ministerio de Cultura.
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	Sí
Tipo de propuesta	Se mantiene coordinación constante con la dirección del audiovisual para asegurar la representatividad de la animación como subsector. Y la colaboración público privada.
Oportunidades	

74 Libro Blanco Quirino de la Animación Iberoamericana, Edición 2019.

Portugal

26 casas productoras

El 50% de las productoras trabaja sólo en cortos, y 30% sólo en largometraje⁷⁵

Encuesta realizada a:	CASA DA ANIMAÇÃO
Producción alterada (sí/no)	No
Qué impacto ha tenido (mucho, poco, porcentaje aproximado)	Los estudios continúan trabajando.
¿Ha cerrado alguna empresa? (sí/no)	No
Tipos de reacción	Al estar en desconfinamiento, en los casos de stop-motion se retomó en los estudios, con las debidas medidas de protección.
¿Han tomado medidas las administraciones públicas (ayudas, cambio de políticas)?	Sí
Tipos de medidas	Los pagos del gobierno están garantizados, pero denuncian que el problema era anterior a la crisis y es la escasa dotación.
¿Se ha hecho alguna acción/propuesta específica desde el sector/asociación?	Sí
Tipo de propuesta	Trabajando, con festivales sobre todo, en una respuesta del ICA relativa al porcentaje apoyado (para aumentarla) y que no salgan perjudicados cuando los objetivos de las actividades previstas no se puedan cumplir.
Oportunidades	Como la mayoría de las producciones son digitales, se continuó trabajando desde casa. Lo más dramático es la exhibición y hay mucha incertidumbre en cuanto a cómo van a transcurrir los próximos meses. Los estudios están muy preocupados con el futuro, pero el presente, hasta ahora, se está cumpliendo todo.



Prémios Quirino
de Animação
Ibero-Americana

Premios Quirino
de la Animación
Iberoamericana