



Jornades de Foment de la Investigació

EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN EN LA COMUNIDAD VALENCIANA. SITUACIÓN EMPRESARIAL, PERSPECTIVAS Y TENDENCIAS EN LA PRODUCCIÓN DE ANIMACIÓN

Autor

María Teresa COMES

Desde hace un par de décadas nos hemos visto inmersos en una creciente digitalización de la sociedad, cada vez más dependemos de la tecnología digital en el día a día, y tanto en nuestra vida personal como en la profesional. Empezamos con desechar los disquetes para abrazar los *compact disc*, pasamos de los teléfonos móviles con pantallas verdes para sumergirnos en el mundo del color y las cámaras digitales integradas; la miniaturización de los dispositivos digitales (de cualquier tipo desde cámaras hasta ordenadores) ha despertado en nuestra sociedad, conocida también como la sociedad de la información, una insaciable sed de tecnología digital.

El desarrollo de las nuevas tecnologías digitales, sobre todo en el mundo de las tecnologías de la información y la comunicación, en este caso la industria cinematográfica y audiovisual, responde a unos cambios sociales más que puramente tecnológicos.

“La aparición de una tecnología concreta –como el cine digital- viene a satisfacer una serie de retos y demandas sociales y materiales que proceden, principalmente, de los hábitos de consumo por parte del público, cada vez más atomizado y heterogéneo, y de la necesidad de optimizar los recursos por parte de la todopoderosa industria del cine.”¹ Como recoge este fragmento del artículo del doctor Javier Marzal, esta revolución tecnológica-digital no es tan sólo fruto del determinismo tecnológico sino que responde a cambios sociales, económicos e industriales.

La digitalización también llega a la industria del cine, poco a poco se ha ido introduciendo en la industria cinematográfica con el desarrollo de los CCD de alta resolución, las cámaras profesionales de HD, la postproducción digital llena de múltiples efectos antes impensables, y la paulatina introducción de las salas de exhibición digitales.

Teniendo en cuenta la introducción de todos estos sistemas tecnológicos nos encontramos en plena discusión sobre “la muerte del cine” (tal y como se entendía hasta ahora) y su sustitución por el cine digital, todo el mundo pone su mirada en las nuevas tecnologías digitales que modernizan todas las áreas de la producción audiovisual.

Mientras los profesionales del *broadcast* mundial se ponen de acuerdo en esta cuestión, la digitalización va calando en partes más tradicionales del cine como es la animación cinematográfica.

Asimismo, el apagón analógico y el auge de las televisiones de pago están haciendo que la industria audiovisual se plantee nuevas cuestiones, entre ellas la de si se va a disparar la demanda de nuevos contenidos audiovisuales. Este hecho favorecería a toda la industria audiovisual en general, y en particular al sector de la producción.

1.- Marzal Felici, J.J. “Atrapar la emoción: Hollywood y el Grupo Dogma 95 ante el cine digital”, en Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura, nº 686, Tomo CLXXIV. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas. Febrero de 2003.

El cine de animación tradicionalmente ha sido un trabajo artesanal que requería de numerosos artistas y profesionales para la realización de un solo largometraje. Así pues la introducción de la tecnología en este campo no sustituye la metodología de trabajo sino que supone una ayuda a la dinamización de los mismos. Una nueva tecnología para usos tradicionales. El proceso de producción en animación no varía sustancialmente sigue siendo un trabajo laborioso y minucioso, si bien ya no precisa de un sinfín de dibujantes para unos pocos minutos de animación se debe a esa facilidad que nos brinda la tecnología. Al mismo tiempo la tecnología aplicada a la producción cinematográfica favorece la creación artística además de favorecer la generación de nuevos perfiles profesionales.

“Los retos que representan la digitalización del cine en sus diferentes fases son importantes, porque puede transformarse es una oportunidad para las cinematografías más débiles.” En esta afirmación de Enrique Bustamante²

Desde mediados de los ‘90 en la conocida “Meca del cine” el panorama de este sector empezó a cambiar con la aparición de películas míticas como Toy Story (John Lasseter, 1995) o Dinosaurio (Ralph Zondag y Eric Leighton, 2000). La industria empezó a contar con una nueva tecnología infográfica basada en polígonos que permitía crear nuevos mundos tridimensionales evolucionando así el cine de animación hacia una nueva dimensión.

A pesar de que la reina indiscutible de la animación mundial siempre ha sido la factoría Disney, en otros muchos lugares también se ha trabajado sobre el cine de animación como en Europa o Japón, y no tan solo en técnicas como el dibujo bidimensional si no con sinfín de técnicas como la plastilina, el *stop motion*, rotoscopia, marionetas, recortes de papel, etc.

La animación española, pese a lo que muchos puedan pensar, tiene un pasado que se remonta a finales del siglo XIX. Desde sus primitivos comienzos multitud de artistas españolas se han interesado por el tema de la animación contribuyendo a la expansión y la evolución de este género cinematográfico. Este género ha ido evolucionando al igual que otros géneros, tanto en técnicas de realización, producción, montaje, lenguajes fílmicos, etc. A partir de sus comienzos la historia demuestra que es un tipo de empresa muy volátil que no suele durar mucho tiempo en activo. Muchas de las productoras españolas tenían uno o dos éxitos y cerraban. Pese a lo que pueda parecer esto sigue ocurriendo hoy en día en algunas productoras españolas, aunque hoy en día no responda a los mismos motivos que antaño.

La producción española de largometrajes al cerrar 2006 fue de 150 largometrajes (109 totalmente españoles y 41 coproducciones), de éstos únicamente son largometrajes de animación 5 (3 totalmente españoles y 2 coproducciones); queda patente que la producción de largometrajes de animación es baja.³ En las bases de datos del ICCA no he podido encontrar las cifras de producción de las series de animación española, pero en cambio en el informe Panorama 2006 se muestra que las cifras de exhibición de las series españolas de animación fueron del 11%.

2.- Bustamante, Enrique (coord.), ed. 2003. *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*. (Barcelona: Gedisa).

3.- (Datos del informe del sector 2006 de la FAPAE).

Igualmente, algunos de los largometrajes de animación 3D que se estrenaron entre 2002 y 2007 ni siquiera llegaron a tener un alcance nacional quedándose en una distribución local. Del mismo modo muchas de las series de televisión que se producen en España ni siquiera se llegan a estrenar en el mercado nacional.

Al comenzar este proyecto de investigación y empezar a reunir información mis objetivos se centraban en un estudio a nivel nacional, pero al ver la magnitud de mis intenciones decidí dirigir mis objetivos hacia un nivel de investigación más cercano como puede ser el de la Comunidad Valenciana.

La financiación de los proyectos, el capital humano que forma los equipos, el equipamiento tecnológico, la puesta en marcha de los rodajes (en este caso virtuales), publicidad comercial de las películas, la distribución de las películas y las series, exhibición y comercialización de las mismas.

Encontramos muchas variables que influyen a la hora de analizar el tema que nos ocupa, pero ¿dónde radican realmente los problemas de las productoras valencianas? ¿en que centran su producción? ¿largos? ¿cortos? ¿series? ¿cómo son las productoras de animación infográfica valencianas? ¿en que punto se encuentra el sector? ¿Qué futuro le espera a corto plazo a las productoras valencianas?

La mayoría de las productoras de animación de la Comunidad Valenciana centran su producción en las series de animación de carácter infantil y preescolar. Desde hace unos años la programación infantil de las cadenas tanto nacionales como autonómicas ha ido desapareciendo paulatinamente y relegándose a segundas cadenas con muy pocos minutos de antena. Desde la Diboos, la federación española de asociaciones de productoras de animación, reivindican entre otras cuestiones el derecho de los niños a tener contenidos creados para ellos (“Manifiesto a favor de la animación” firmado por la APIA y AEPA en junio de 2006 en Córdoba).⁴

Nuestras series son ampliamente conocidas a nivel internacional pero muy poco a nivel nacional. Quizás sea hora de replantear las políticas culturales proteccionistas y de fomento que están vigentes y buscar fórmulas alternativas en un momento de transición del panorama televisivo digital que está aconteciendo en este momento.

En un período en que poco a poco los canales se multiplican gracias a la tecnología digital que hay canales dedicados a los más pequeños como Clan TVE hay muy pocas series de animación españolas.

Los cambios que llevan sufriendo las industrias culturales desde hace unos años y los que les quedan por sufrir a raíz de la digitalización son el tipo de impulso que hace evolucionar la industria. Al igual que el sonido y la tecnología del color revolucionaron en su momento el sector audiovisual para siempre, la digitalización en los procesos de producción, distribución y exhibición puede que sean otro motor de cambio.

4.- Cerveró, María J. “Entrevista a Antoni D’Ocón, presidente de Diboos”, en Enfoque Audiovisual de la Comunidad Valenciana, nº 15, páginas 26-27 Valencia.

Al igual que todos los cambios a lo largo de la historia son difíciles de cuantificar, medir, calibrar y analizar en el preciso momento del cambio. Por este mismo motivo, el análisis del sector valenciano de animación infográfica tratará de establecer una fotografía del sector que intentará mostrar los indicios del cambio e intentará apuntar las posibles consecuencias de dicho cambio.

En el transcurso de esta investigación se pretende diseccionar el sistema de producción de animación valenciana centrándonos en la incorporación de las nuevas técnicas digitales de realización 3D.

La situación de crisis económica actual, los innumerables problemas de financiación de la industria cinematográfica española, los costes de las inversiones para la incorporación de las nuevas tecnologías digitales y la feroz competencia de la animación asiática y del este de Europa son algunas de los puntos influyentes en la perspectiva económica. Asimismo los recientes cambios en la legislación del audiovisual español marcarán las pautas de los cambios en la perspectiva jurídica. Por otro lado la animación española tiene una gran reputación a nivel mundial pero parece ser que no está igual de valorada en el territorio nacional tanto si hablamos de series de televisión como de películas para salas de cine son algunos de los problemas con raíz social que hay que tener en cuenta en éste análisis sectorial.

El presente estudio tratará de centrarse en la fase de producción de los productos de animación valencianos intentando hacer hincapié en los cambios que se están llevando a cabo en el sector y valorar en que factores están influyendo más (empresarial, técnico, humano, etc.).

El desarrollo tecnológico digital aplicado al sector de la animación favorece su expansión empresarial desarrollando nuevos sistemas de producción y organización de la producción, artística porque introduce nuevas herramientas que posibilitan nuevos recursos expresivos, y económica porque favorece el abaratamiento de los costes de producción.

Asimismo, toda esta revolución digital favorece que el nivel de especialización de los profesionales de la animación deba ser muy alto. Muchas productoras colaboran con expertos de todo el mundo y no sólo con aquellos que tienen más cercanos llevándonos a considerar el carácter global de la industria.

Tratándose de una industria en constante evolución encontramos que el último informe sectorial nacional “*El Sector de la producción audiovisual de animación en España*”⁵ es de 2002, y el último informe sectorial de la Comunidad Valenciana “*Audiovisuales de Animación en la Comunidad Valenciana*”⁶ es del año 1999, por lo tanto quedan un poco desfasados. Por lo tanto mi investigación se centrará en la producción valenciana de animación 3D en los últimos cinco años, destacando en el estudio las empresas más relevantes, las obras realizadas, los referentes utilizados, las técnicas y metodología de producción.

5.- PRODESCÓN, ed. 2002 (Madrid: ICEX-Fundación Autor/SGAE-FAPAE-AEPA).

6.- Direcció General de Promoció Cultural, ed. 1999. (Direcció General de Promoció Cultural, Rtvv. 99 Any de l'audiovisual Valencià).

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

Augros, Joel, ed. 2000. *El dinero de Hollywood. Financiación, producción, distribución y nuevos mercados*. (Barcelona: Paidós). [L'Argent d'Hollywood, ed. 1996. París: L'Harmattan].

Bustamante, Enrique, ed. 1999. *La televisión económica. Financiación, estrategias y mercados*. (Barcelona: Gedisa).

Bustamante, Enrique (coord.), ed. 2003. *Hacia un nuevo sistema mundial de comunicación. Las industrias culturales en la era digital*. (Barcelona: Gedisa).

Cantor, Jeremy y Valencia, Pepe, ed. 2004. *Inspired 3D short film production*. (Indianapolis, IN : Premier Press, a Division of Course Technology).

Corporación Multimedia; GPR Consultores, ed. 2002. *El sector audiovisual de la Comunidad Valenciana. Situación, dimensiones y perspectivas* en <http://www.portaveu.gva.es/audiovisual.pdf>.

Direcció General de Promoció Cultural, ed. 1999. *Audiovisuales de Animación en la Comunidad Valenciana* (Direcció General de Promoció Cultural, Rtvv. 99 Any de l'audiovisual Valencià).

Écija & Asociados, ed. 2000. *Libro blanco del audiovisual. Cómo producir, distribuir y financiar una obra audiovisual*. (Madrid: Grupo Export-Film).

Egeda, ed. 2005. *Panorama Audiovisual 2005*. (Laxes).

Hesmondhalgh, David, ed. 2007. *The Cultural industries*. (Londres: SAGE).

Jacoste Quesada, José G., ed. 1996. *El productor cinematográfico*. (Madrid: Síntesis).

Ley 1/2006, de 19 abril, Ley del Sector Audiovisual

Ley 55/2007, de 28 de diciembre, Ley del Cine

Manzanera, María, ed. 1992. *Cine de Animación en España: Largometrajes 1945-1985*. (Murcia: Universidad de Murcia).

PRODESCÓN, ed. 2002 *El Sector de la producción audiovisual de animación en España*. (Madrid: ICEX-Fundación Autor/SGAE-FAPAE-AEPA).

Queiroz, R. [... et al.], ed. 2004. *Animation now! : Anima Mundi*. (Koln : Taschen).

Rosa, Emilio de La, ed. 1999. *Cine de Animación Experimental en Cataluña y Valencia. la Curiosidad de la Experimentación*. (Filmoteca de la Generalitat Valenciana. Semana de Cine Experimental de Madrid. Catalan Films & Tv).

Winder, C. y Dowlatabadi, Z., ed. 2001. *Producing animation*. (Boston : Focal Press).

Yébenes Cortés, Pilar, ed. 2002. *Cine de Animación en España*. (Ariel).

ARTÍCULOS DE REVISTAS:

Marzal, José Javier; febrero de 2003. "Atrapar la emoción: Hollywood y el Grupo Dogma 95 ante el cine digital", en Arbor: Ciencia, pensamiento y cultura, nº 686, Tomo CLXXIV. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

Cerveró, María J. "Entrevista a Antoni D'Ocón, presidente de Diboos", en Enfoque Audiovisual de la Comunidad Valenciana, nº 15, páginas 26-27 Valencia.