

LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE CINE DE ANIMACIÓN EN TIEMPOS DE CRISIS DE CORONAVIRUS

ANNA MARÍA AMORÓS-PONS
Universidade de Vigo

PATRICIA COMESAÑA COMESAÑA
Universidade da Coruña

1. INTRODUCCIÓN

La crisis sanitaria-social ocasionada por la Covid-19 ha azotado al sector industrial cinematográfico, pero el impacto no ha sido igual en los distintos sectores de las industrias culturales-creativas. El cine de animación ha sido clave en este periodo de crisis al hacer frente a la coyuntura por su propia naturaleza y estructura funcional. En España está siendo un sector estratégico en la industria audiovisual en tiempos del coronavirus. Se trata de un sector que está configurado por pequeñas y medianas productoras (pyme audiovisual) que incentiva el crecimiento interno y establece sinergias con los diversos sectores de la sociedad como el empresarial, cultural, turístico, creativo y de formación.

Desde que se manifestó la crisis sanitaria existen datos del retroceso general que está viviendo la producción cinematográfica con imagen real. Sin embargo, es poca y no contrastada la información sobre proyectos en activo de la producción de cine de animación en España. Para una estimación del panorama actual es necesario retroceder al periodo previo a la crisis sanitaria.

Las asociaciones profesionales y organismos con competencia en la materia (Diboos, Rooter, Egeda, Comisión Europea, MEDIA, ICEX, Ministerio de Cultura, Ministerio de Industria, gobiernos autonómicos) han realizado diversos estudios sobre la situación de la animación en España. El más reciente es la Guía *Who is Who-Animation from Spain*

(ICEX y Diboos, 2020) de las empresas españolas con proyectos activos y promoción en mercados internacionales; el Foro de la coproducción europea para la búsqueda de financiación de proyectos (Cartoon Forum, 2019); el *Libro blanco de la industria española de animación y de los efectos visuales* (Diboos, 2018) que incorpora por primera vez datos del sector sobre la industria de producción de contenidos de RV (realidad virtual) y RA (realidad aumentada) e interactivos; y algunas contribuciones puntuales como la del *Cine de animación. Una industria de alcance global* (Viñolo, 2019) y *El modelo productivo del cortometraje de animación independiente en España: financiación, márketing y distribución en 2008-2018* (Navarro, 2020). Se trata de aportaciones que actualizan datos de informes previos del sector de la animación en España realizados en el siglo XXI por las asociaciones profesionales (Informe Prodescon, 2002; Eosa Consultores, 2006; Diboos y Rooter, 2012; Academia. Revista del Cine Español, 2016; así como las contribuciones desde el ámbito la investigación (Martínez, 2009; Amorós-Pons y Comesaña, 2013b y 2016; Mesonero, *et. al.*, 2016; Jiménez, *et. al.*, 2019).

2. OBJETO DE ESTUDIO Y METODOLOGÍA

El objetivo es analizar el panorama de la producción española de cine de animación durante la etapa del estado de alarma decretado (R.D.463/2020) por el Gobierno español para afrontar la situación de emergencia sanitaria provocada por la Covid-19.

El estudio se acota al formato de largometrajes de películas de animación en estado de producción activa en las distintas fases de creación (preproducción, desarrollo, producción, postproducción, búsqueda de financiación, *pitching*, comercialización/búsqueda de mercados, compra/venta de derechos, distribución) durante el periodo del confinamiento ciudadano español (del 16 de marzo al 21 de junio de 2020).

La investigación se apoya en la hipótesis de que esta crisis ha visibilizado la continuidad productiva en el sector español de la animación y ha puesto de manifiesto las potencialidades intrínsecas que ofrece esta industria como sector estratégico del audiovisual en plena emergencia pandémica. Los resultados obtenidos evidencian que durante el periodo

del confinamiento se mantuvo una tendencia estable en la producción de largometrajes de animación y un afianzamiento del sector frente al resto de la industria cinematográfica-audiovisual que entró en una fase de hibernación.

Metodológicamente se opta por un estudio de tipo descriptivo-analítico de carácter cuantitativo-cualitativo. En la fase de análisis y recogida de datos se diseñan unas tablas metodológicas para sistematizar la información, con sus correspondientes variables e ítems (productora, CC.AA., número de proyectos, coproducciones, financiación/ayudas, técnica de animación, estado de la producción, etc.).

Para la obtención de datos actualizados del nivel de producción activa de cine de animación se han consultado documentos recientes como la guía *Who is Who* (ICEX, 2020), fuentes directas sobre la participación de productores españoles en importantes eventos promocionales a nivel internacional en las semanas previas al comienzo de las medidas confinatorias por la pandemia y durante la misma: el *KidScreen Summit* (Miami, febrero de 2020) con gran presencia de productoras al ser una excelente oportunidad de *networking* entre productores, distribuidores, creadores y profesionales para impulsar proyectos nacionales de largometrajes, ofrecer sinergias con otras empresas del sector y promocionar las ventajas fiscales de España para desarrollar producciones; *Cartoon Movie* (Burdeos, marzo de 2020), foro europeo de animación más importante de conexión estratégica de productores y distribuidores para generar ventas de proyectos de animación. Estos dos eventos son claves para conocer con precisión la producción de cine de animación española justo antes de la pandemia. Pero, las sucesivas ampliaciones de plazos del estado de alarma en España ha originado que se tenga en cuenta también la cumbre internacional *Animayo Film Festival of Animation, Visual Effects and Videogames* (Gran Canarias, mayo 2020) y el *Anney Festival et du Marché MIFA International du Film d'Animation* (Francia, junio 2020) que modificaron la asistencia a modalidad virtual para sus diversas sesiones (*pitching*, reuniones para promoción de coproducciones, establecer alianzas estratégicas de distribución, fijar sinergias incentivas de financiación), contando con una participación de más de un centenar de productores españoles. Además de los

datos extraídos del clúster audiovisual, asociaciones profesionales, agencias y consorcios y las webs de las productoras.

Finalmente, la base de análisis queda constituida por treinta y ocho producciones de largometraje de animación en estado activo en plena etapa de la crisis, siendo un total de veintinueve las productoras inmersas en estos proyectos. Las pymes de la animación se encuentran ubicadas principalmente en las comunidades de Madrid, Cataluña, Valencia, Andalucía, País Vasco, Galicia, Navarra y Canarias (Tabla 1).

3. RESULTADOS

3.1. PRODUCCIÓN DE CINE DE ANIMACIÓN EN ESPAÑA EN TIEMPOS DE COVID-19

El estado de alarma decretado por el Gobierno ante la crisis sanitaria de la Covid-19 paralizó la actividad cinematográfica (suspensión de rodajes, cierre de salas, cancelación de eventos de promoción, etc.) con consecuencias económicas inmediatas en las empresas y profesionales del sector (productores, guionistas, directores, actores, equipo técnico-artístico, distribuidores, exhibidores, empresas de alquiler de equipos e infraestructuras, agencias de mercado/venta y promoción en festivales) con una estimación de pérdidas de unos 3.000 millones de euros (Gheorghiu, 2020).

Sin embargo, aunque las empresas de animación representan solo el 4% del sector audiovisual, el 9% de la facturación y el 20% del empleo del sector (Viñolo, 2019), la animación se convierte en un sector estratégico para mantener la producción cinematográfica, aportar soluciones a otros productos audiovisuales y solventar las dificultades provocadas por la paralización de las producciones de imagen real.

Ante este escenario de incertidumbre, la industria de animación por su naturaleza tecnológica, permite esquivar el impacto del confinamiento, minimiza los retrasos en las fases de creación e intenta mantener el ritmo en los plazos para los estrenos. Las productoras, acostumbradas al teletrabajo, aumentaron su plantilla para afrontar nuevos encargos, no exclusivamente de largometrajes, y cubrir necesidades de consumo

TABLA 1. Producción de largometrajes de animación en España durante la Covid-19

COMUNIDAD	LARGOMETRAJE	PRODUCTORA
Andalucía	<i>Planet ripos</i>	Genial Media
	<i>Lali a cross the multiverse</i>	Rokyn Animation , Mediapro (España)
Cataluña	<i>Tao</i>	Apeman Studio, Claymaniak (USA)
	<i>The tree of ears</i>	Apeman Studio, Small Boss (Italia), Red Kite Animation (Reino Unido), Fabian&Fred (Dinamarca)
Galicia	<i>Gummybear</i>	Imira Entertainment, Telegael (Irlanda), Gummybear International (Nueva Jersey) y Toonz Media Group (Kerala)
	<i>La luz de Aisha</i>	Mago Production , Televisió De Catalunya (España), Godo Films (España), M.A.R.K. 13 (Alemania), Mistral Film Studio (Alemania)
	<i>Gus, the guide dog</i>	WKND
	<i>Olivia y el terremoto invisible</i>	Citoplasmas Stop Motion, Cornelius Films (España) y Bigaro Films (España)
	<i>Hanna y los monstruos</i>	Doce Entertainment, Dr. Platypus & Ms. Wombat (España), y Mr Miyagi Films (España)
Islas Canarias	<i>Valentina</i>	Abano Produccions, Antaruxa (España)
Madrid	<i>El sueño de la sultana</i>	Abano Produccions, Sultana Films (España), Uniko Estudios Creativos (España), Stereo Production (Italia), El Gatoverde Producciones (España), Sparkle Animation (Reino Unido), Vamos Studio Broadcasters (-)
	<i>SHKID</i>	Amanita Studio
	<i>Mr. Lonely</i>	3 Doubles Producciones
	<i>El árbol que crecía en mi pared</i>	Capoub
	<i>Refugiadas climáticas</i>	Tinglao Films
Navarra	<i>Tadeo Jones 3. La maldición de la momia</i>	Lightbox Animation Studios, 4 Cats Pictures (España), Ikiru Films (España) y Telecinco Cinema (Epaña)
	<i>Steve & Jacob</i>	Capitán Araña
	<i>A happy fool</i>	Capitán Araña
	<i>Dragonkeeper</i>	Dragoia Media / Guardian De Dragones, A.I.E (China)
	<i>Good luck bad luck</i>	Ilion Animation Studios (Skydance Animation Madrid)
	<i>Spellbound</i>	Ilion Animation Studios (Skydance Animation Madrid)
	<i>Evolución</i>	The Thinklab
	<i>Inspector Sun and the curse of the black widow</i>	The Thinklab
	<i>Sierra Dragón</i>	La Fiesta Pc
	<i>Cazatalentos</i>	12 Pingüinos Animation Studio y Cazatalentos Producciones (España)
País Vasco	<i>They Shot the Piano player</i>	Fernando Trueba P.C.
	<i>D'Artacán y los tres Mosqueperros</i>	Apolo Films
	<i>Dinogames</i>	Dr. Platypus & Ms. Wombat
Valencia	<i>The kingdom of origami</i>	Dr. Platypus & Ms. Wombat
	<i>Save the tree</i>	Baleuko, Tortuga Films (Canadá), Polar Studio (México)
	<i>The extra terrestrial orchestra</i>	Lotura Films
Valencia	<i>Unicom wars</i>	Uniko, Abano Produccions (España)
	<i>Mibots</i>	Wise Blue Studios
	<i>D20</i>	La Tribu Animation
	<i>The profilers</i>	La Tribu Animation
	<i>Luz, la niña chamán</i>	La Tribu Animation
Valencia	<i>Rock Bottom</i>	On Air Comunicació I Producció
	<i>Chica y lobo</i>	Hampa Studio y Sygnatia (España)

Fuente: elaboración propia

de contenidos del público infantil-familiar. El no necesitar actores ni rodajes ha sido un factor clave para adaptarse a la nueva situación sociolaboral y al trabajo en remoto sincronizado con los equipos creativos. El presidente de Diboos, Nico Matji, afirmaba que es habitual que los animadores dispongan de equipos personales y softwares de animación que les permiten trabajar desde casa, y en otros casos, las propias productoras trasladaron los equipos a los hogares para no paralizar el trabajo (Clúster Audiovisual de Navarra, 2020). Los estudios o empresas de animación trabajan de modo telemático en coproducciones nacionales e internacionales, subcontratando freelances o colaborando con grandes productoras extranjeras como Sony Pictures Animation, Walt Disney Animation Studios, DreamWorks, 20th CenturyFox, etc. como es el caso de empresas españolas como The Spa Studios. Esta realidad ha generalizado el trabajo virtual y la comunicación a través de herramientas online, por lo que la transición del trabajo en las oficinas al hogar no supuso grandes desajustes ni adaptaciones que afectasen a las producciones. Su naturaleza digital permitió una adaptación más sencilla al confinamiento durante la crisis sanitaria.

En la producción de largometrajes de animación del periodo se observa una gran cantidad de proyectos activos, en un sector que se caracteriza por necesitar amplios plazos de producción. Según datos de la guía Who is Who (ICEX, 2020), la producción anual de animación en España genera alrededor de 6 largometrajes, 13 series nuevas y 24 cortometrajes y otros productos animados se mantienen en fase de búsqueda de financiación, venta del proyecto, desarrollo o preproducción (Prenario Internacional, 2020). Sin embargo, aunque estas son las producciones finalizadas anualmente, hay que considerar que la realización de largometrajes es una tarea de varios años, por lo que durante la pandemia se han ejecutado proyectos en diferentes fases de conceptualización-ideación, iniciación de la producción o en desarrollo-producción; es decir, iniciados en años anteriores pero cuya producción sigue activa durante este periodo. Ante esta realidad se observa que existen 38 largometrajes inmersos en alguna de las fases e intentando mantener el ritmo de cara al estreno a pesar del confinamiento (películas como *D'Artacán y los tres mosqueperros* de Apolo Films, *Tadeo Jones 3*, *La*

maldición de la momia (Lightbox Animation Studios) y gracias al teletrabajo consiguió mantener en cierta medida la planificación.

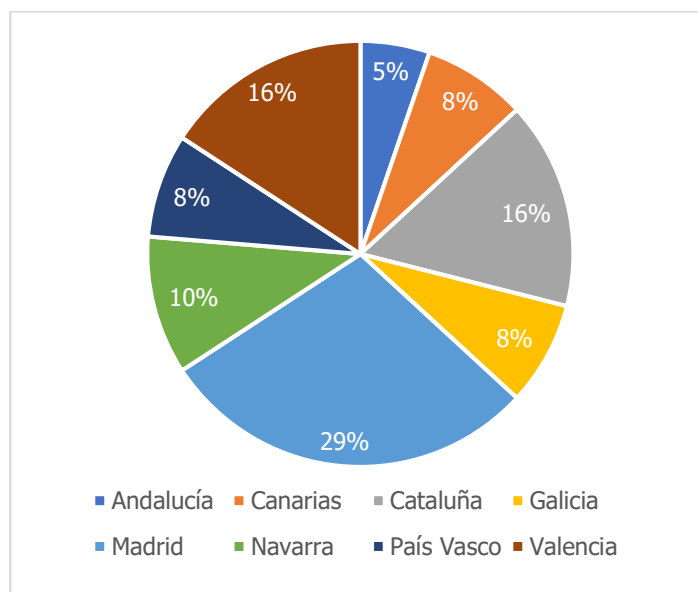
Para centrar el análisis de la producción del cine de animación durante la crisis de la Covid-19 se hizo necesario ubicar geográficamente la producción de largometrajes e identificar las CC.AA. donde se concentra el mayor número de productoras y producciones. Posteriormente, se identifican las productoras más destacadas, número de proyectos y fase de producción, así como el público potencial para evidenciar las dificultades a las que se enfrentaron. Finalmente, se revisan las ayudas y ventajas fiscales promovidas por las instituciones para paliar los efectos económicos de la pandemia e incentivar las oportunidades de cara a nuevos proyectos.

Por contexto geográfico y según datos aportados por el Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social (2020), la pandemia ha tenido mayor incidencia en comunidades como Madrid, Cataluña, País Vasco, Andalucía y Comunidad Valencia que coinciden con las áreas de mayor densidad poblacional y más activas en cuanto a producción de animación. El hecho de que estas se viesen afectadas por distintas fases de desescalada, agudizó las dificultades y los plazos de teletrabajo de las productoras.

Según el número de producciones por territorio (Figura 1), se constata que Madrid sigue liderando la producción de largometrajes de animación (29%) aunque se percibe una presencia de nuevas productoras ubicadas en otras comunidades como Navarra (10%) e Islas Canarias (8%), aprovechando las ventajas fiscales que ofrecen. Así, la productora Dr. Platypus & Ms. Wombat participa en las producciones *Dinogames*, *El reino del origami* y *Hanna y los monstruos* desde su sede en Navarra. En la Comunidad Valenciana, que supone más del 16% de la producción nacional, el parque empresarial cuenta con más de una docena de productoras como Clay Animation, La Tribu Animación, Wise Blue Studios o Hampa Studio, que la sitúan como uno de los centros más importantes del sector a nivel productivo junto con Cataluña y Madrid. Gracias a los avances tecnológicos, a la buena calidad de las transferencias y conexiones de Internet, en esta comunidad se desarrollaron todos los proyectos activos durante la pandemia favoreciendo que las

empresas de animación no necesitasen acogerse a ningún ERTE (Collado, 2020). A la par está Cataluña que representa un 16% de la producción, con seis proyectos activos donde tres se encuentran en fase de desarrollo, uno en búsqueda de financiación, otro en preproducción y solo un largometraje *Gummybear* en producción.

FIGURA 1. Producción de largometrajes de animación en función de la comunidad



Fuente: elaboración propia.

Galicia con un 8% se sitúa por detrás de otras comunidades. Aunque se constata un repunte en las producciones de animación, está lejos del volumen de largometrajes desarrollados en la primera década del S.XXI, cuando esta comunidad era un referente de la animación europea en los años previos a la crisis financiera global de 2008 que provocó el cierre de multitud de productoras (Amorós-Pons y Comesaña, 2013a).

Durante la pandemia, la productora Abano Producciones mantiene activa su producción, pero necesitaron solventar dificultades en las comunicaciones, ralentización de los procesos y desviación de los presupuestos para evitar la paralización del proyecto *Valentina* y la pérdida del equipo humano. Por su parte, en Euskadi, también con un 8% de la producción, se ha mantenido la preproducción y producción de tres

proyectos en una fase de desarrollo más avanzada afrontando mayores desafíos. Las productoras andaluzas que ya se habían reinventado tras la crisis de 2008 colaborando con productoras internacionales del mercado asiático, USA y Europa (Ramos, 2012) y mantienen activa la producción durante la pandemia con dos largometrajes.

Contrastando estos datos con los últimos del *Libro Blanco de la Animación* (Diboos, 2018), se verifica que estas comunidades siguen siendo el referente de la animación. Entre 2011-2016 Madrid lideraba las producciones con un (24%), País Vasco (9%), Comunidad Valencia (8%), Cataluña (6%), Galicia (6%) y Andalucía (5%) (Viñolo, 2019).

Ahora en este ranking adquieren protagonismo Navarra e Islas Canarias gracias a sus ventajas fiscales respecto al resto de comunidades. Con las medidas de financiación propuestas por el Gobierno para paliar los efectos económicos de la pandemia, a medio plazo se producirán movimientos en la producción por comunidades. Estas reducciones fiscales resultan muy atractivas para las *majors* extranjeras que ven en el sector audiovisual español una oportunidad para subcontratar productoras o profesionales freelance, establecer colaboraciones y sinergias entre empresas o captar talento nacional. Es el caso de la productora canaria 3 Doubles Producciones colabora en la producción del largometraje *The Oggies* (WunderWerk, Friedrich Oetinger, Universum Film & GRID Animation).

Por otro lado, proyectos nacionales en coproducción con productoras extranjeras evidencian el interés de otras empresas internacionales por colaborar en largometrajes de origen español, que permiten extender el cine de animación a otros países y continentes. La productora Apeman Studio produce junto a la norteamericana Clay Maniak el filme *Tao* y está inmersa en el proyecto *The tree of ears*, junto a las productoras europeas Small Boss de Italia, Red Kite Animation de Reino Unido y Fabian&Fred de Dinamarca. La productora vasca Baleuko coproduce con la canadiense Tortuga Films y la mexicana Polar Studio el largometraje *Save the tree*. Se empiezan a generar las primeras coproducciones con China y el mercado audiovisual asiático, con la coproducción de Dragoia Media, Ilion Animation, Atresmedia Cine, Movistar + y China Film Animation-A.I.E.

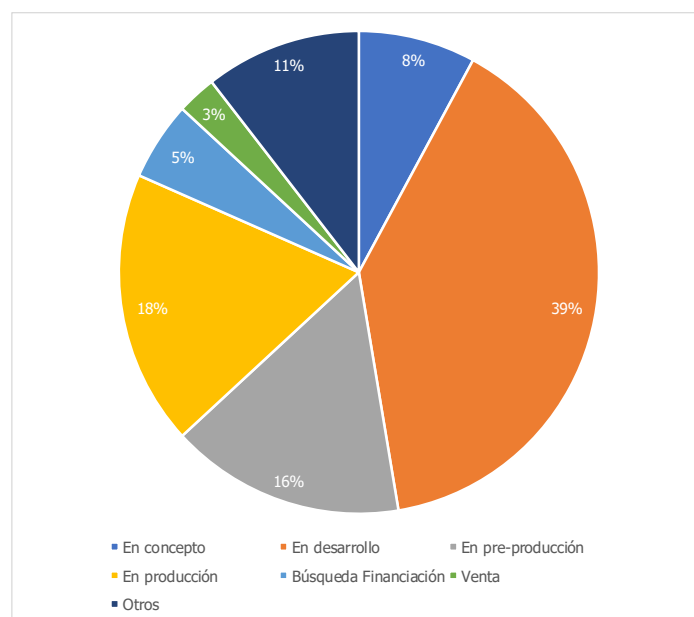
Otro aspecto relevante de los efectos de la crisis sanitaria-social es determinar el número de producciones de cada productora, para inferir la magnitud del problema a nivel de gestión empresarial. Mayoritariamente, las productoras se enfocan en producir un único largometraje debido a la dificultad de realizar varios proyectos simultáneamente. Las razones son diversas: la falta de financiación obliga a buscar inversores durante largo tiempo, lo que retrasa el inicio de la producción; costes elevados por lo que es difícil asumir varios proyectos a la vez; falta de profesionales especializados para integrarse en nuevos proyectos; un tejido industrial de la animación compuesto de pequeños estudios muy atomizados que no pueden asumir grandes proyectos, por lo que colaboran como empresas subcontratadas para tareas específicas o bien reorientan sus líneas de negocio (efectos especiales, publicidad, series de animación o cortometrajes animados).

Enfrentarse a un número reducido de producciones supuso una ventaja frente a otras productoras de imagen real que gestionan diversas líneas de producción audiovisual en paralelo (publicidad, documentales, programas de televisión, cortometrajes) que obliga a paralizar el trabajo, al equipo humano, asumir gastos de alquiler de equipos técnicos y locales, costes económicos por incumplimiento de plazos, así como futuras dificultades para encajar agendas de trabajo (actores, técnicos y estrenos en salas de cine).

En cuanto al estado de la producción, se constata que son pocas las productoras que mantienen activos varios proyectos a la vez. La gallega Abano Produccions produce *Valentina* y *El sueño de la Sultana* mientras participa en la película *Unicorn Wars* (Uniko, Autour de Minuit, Panique y Abano) en coproducción con Francia, Bélgica y España. La productora valenciana La Tribu Animation gestiona tres proyectos, *D20*, *The Profilers* y *Luz, la niña chamán*, todos en fase de desarrollo. Y la navarra Dr. Platypus & Ms. Wombat, también con tres proyectos, *Dinogames*, *The kingdom of origami* y *Hanna y los monstruos*, esta última dirigida por la cofundadora del estudio Lorena Ares para la coproducción entre Doce Entertainment y Mr. Miyagi. Se trata de una de las empresas con más largometrajes en fase de producción durante el confinamiento.

Solo cuatro productoras realizan producción simultánea de dos largometrajes: Apeman Studios con dos proyectos en fase de desarrollo; Capitán Araña con la película *Steve and Jacob* en preproducción y *A happy fool* en desarrollo; Ilion Animation en fase de ideación de dos propuestas cinematográficas y The Thinklab en búsqueda de financiación y venta de sus proyectos *Evolution* e *Inspector Sun and the curse of the black widow*, respectivamente. El resto de las productoras centran sus esfuerzos en un único largometraje, independientemente de si están realizando paralelamente otras propuestas audiovisuales. Del total de producciones, aproximadamente el 34% se encuentran en fase de preproducción o producción, frente a un 39% que está en desarrollo y un 8% en conceptualización (Figura 2).

FIGURA 2. Fase de la producción de largometrajes de animación



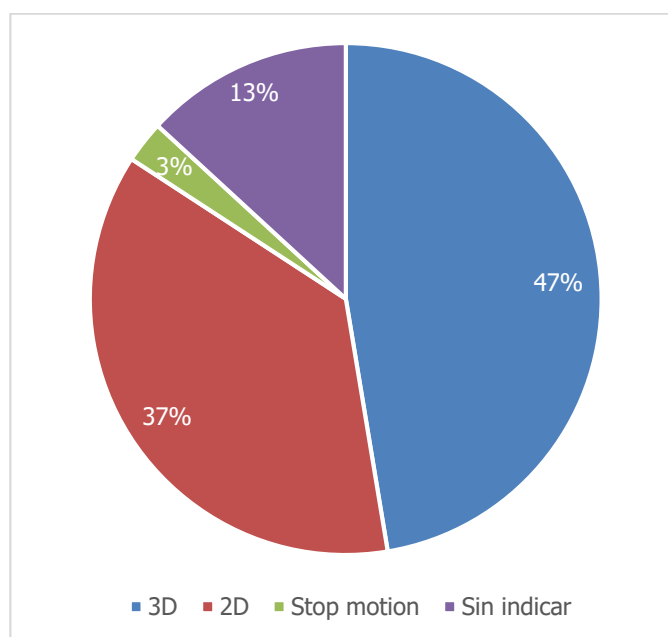
Fuente: elaboración propia.

Se evidencian dos áreas definidas, las que están ejecutando el proyecto y las que están en etapas previas. Estas fases tienen incidencia en el equipo humano implicado, en las dificultades técnicas, comunicación y coordinación de tareas. Es habitual que en el periodo de producción el

número de profesionales sea mayor que en la fase inicial de conceptualización y/o preproducción donde se realizan tareas de guionización, diseño o planificación, que se ha visto menos afectada por la paralización del sector audiovisual.

En relación con las técnicas de animación (Figura 3), las producciones durante el confinamiento se realizan principalmente en 2D y 3D. Aunque ambas suponen gran dificultad a la hora de generar escenarios, personajes y efectos digitales, la producción no necesitó paralizarse como ha sucedido con los rodajes tradicionales. El mayor reto tecnológico de la animación 3D es el gran tamaño de los archivos (ralentización de los procesos de transferencia de documentos), la velocidad de las redes domésticas de Internet, limitaciones que generan dificultades (retrasos en las entregas, interrupciones en los envíos) que condicionan el proceso de producción y la gestión del teletrabajo.

FIGURA 3. Técnicas de animación en largometrajes de animación



Fuente: elaboración propia.

En 3D están implicadas casi el 47% de las producciones activas: *D'Artacán y los tres Mosqueperros* (Apolo Films), *Planet Ripos* (Genial

Media), *The light of Aisha* (Mago Production), *Mibots* (Wise Blue Studios), *Steve y Jacob* (Capitán Araña) o *Tadeo Jones 3. La maldición de la momia* (Lightbox Animation Studios, Cats Pictures, Ikiru Films y TeleCinco Cinema, pre-producción). Mientras un 37% se desarrollan en 2D como *Valentina* (Abano Producciones), *El sueño de la sultana* (Abano Producciones), *Mr. Lonely* (3 Doubles Producciones), *Rock Bottom* (On Air Comunicació i Producció), *SHKID* (Amanita Studio), etc.

Hay técnicas que se han visto afectadas por las limitaciones del confinamiento. El *stop motion*, que habitualmente genera un número residual de producciones (un 3%) tiene una sola película en fase de desarrollo, *Olivia y el terremoto invisible* (Citoplasmas Stop Motion, Cornelius Films y Bígaro Films), combinada con el uso de marionetas. Este es un aspecto positivo pues los largometrajes realizados con esta técnica se han enfrentado a un mayor desafío durante la pandemia. El modelaje artesanal de personajes y escenarios dificulta el proceso y limita el área de ejecución del proyecto al ralentizarse o paralizarse temporalmente. Finalmente, existe un porcentaje de producciones que aún se encuentran en fase de conceptualización por lo que no está definida la técnica de producción, pero las consecuencias de la pandemia a largo plazo pueden incidir en su ejecución y en la técnica seleccionada.

En relación con los públicos, casi el 78% de producciones apuestan por historias para todos los públicos que atraen más espectadores a las salas de cine y garantizan la recaudación en taquilla. Aunque también se percibe que un 16,7% está destinado al público juvenil y adulto, con historias más complejas o de interés social, mientras un 5,6% están destinadas al público infantil. Tras la pandemia, los estrenos de largometrajes competirán en las salas de exhibición con gran cantidad de producciones audiovisuales extranjeras, tanto en imagen real como animada, principalmente de origen norteamericano. Además, están las oportunidades de las nuevas plataformas de distribución audiovisual online y portales de contenido, canales de pago, Smart TV, servicios OTT (*over the top*) y la televisión por Internet (Navarro, 2015).

3.2. MEDIDAS ECONÓMICAS IMPULSADAS POR INSTITUCIONES

En el estado de alarma y confinamiento, la animación se ha erigido como un sector constante, potencial y estratégico de la industria audiovisual española, pero será necesario a corto-medio plazo el apoyo institucional para mantener la competitividad de una industria cuya aportación a la economía española es destacable. Según el Anuario de Estadísticas Culturales (2019), la industria audiovisual en toda su dimensión sectorial (cine, video, multimedia, videojuegos, televisión, animación, grabación musical) aporta el 28,7% al PIB. Por eso, ante la situación derivada por la pandemia, desde las administraciones se han puesto en marcha medidas específicas para apoyar a las industrias cultural-creativas.

El Gobierno aprobaba un Real Decreto-Ley (BOE, 5 de mayo de 2020) con medidas específicas para hacer frente a la crisis económica agudizada por el paro laboral en el periodo del confinamiento, con acciones específicas de apoyo al sector del cine y del audiovisual (flexibilización de plazos y requisitos a las productoras en la solicitud de ayudas a la producción, aumentar las deducciones por inversión en producción cinematográfica, subvenciones a las salas de exhibición para que puedan sufragar gastos derivados de la crisis, prestación por desempleo a los trabajadores del sector durante la crisis sanitaria, etc.)

Esta medida del Consejo de Ministros se ha visto reforzada por las ayudas impulsadas desde los Gobiernos autonómicos a su industria. El Institut Català de les Empreses Culturals del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya (Audiovisual451, 2020), para contribuir a revitalizar su sector empresarial-cultural tras el paro forzoso ocasionado por la crisis sanitaria, aprueba una dotación dirigidos al sector audiovisual, videojuegos, cultura digital y el sector del cine de animación. El Institut Valencià de Cultura de la Generalitat Valenciana, con el fin de impulsar la producción de largometrajes de animación también hacía su aportación. En la misma línea estaba las políticas de la Junta de Andalucía para largometrajes cinematográficos y televisivos de ficción y/o animación (Boletín Oficial Junta de Andalucía, 16 de junio de 2020). Euskadi también se suma e impulsa medidas transversales de

reactivación del sector (Zineuskadi, 2020). La Consejería de Cultura y Turismo de la Comunidad de Madrid, impulsa una línea de ayudas a la industria y al desarrollo de proyectos audiovisuales (Comunidad de Madrid, 2020). Las Islas Canarias se ven muy favorecidas con incentivos que llegan al 50% y que la convierten en un destino empresarial muy atractivo (Boletín Oficial del Estado, 5 de mayo de 2020) pues, la Dirección General de Promoción Cultural del Cabildo de Canarias activaba diversas convocatorias de apoyo (Gobierno de Canarias, 2020; Boletín Oficial de Canarias, 5 de junio de 2020) y se gestionaba una línea de financiación destinada específicamente al sector audiovisual (Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria, 2020). Además, iniciativas privadas como el Instituto de Cine de Canarias diseñan un plan de apoyo y reactivación a producciones canarias para el período de post-cuarentena, aportando un fondo económico para los proyectos aceptados, medios materiales, humanos y logísticos (Instituto del Cine de Canarias, 2020). Y en Galicia la Axencia Galega das Industrias Culturais (AGADIC, Xunta de Galicia, 2020) aprobaba un paquete de medidas amplias (flexibilización de ayudas a festivales online, ampliar las de talento en producción de cortos, fomentar la fase de desarrollo audiovisual, inyección de liquidez a las empresas, facilitar anticipos, impulso a la internacionalización del sector gallego, fondos de coproducción internacional minoritaria en proyectos extranjeros). Otros organismos (Fundación Academia de Cine, Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales, Acción Cultural Española, plataforma Netflix) han convocado ayudas destinadas al profesional del sector audiovisual que ha visto cesada su actividad durante los meses de confinamiento.

3.3. OPORTUNIDADES Y DISFUNCIONES DEL SECTOR DE LA ANIMACIÓN EN LA CRISIS DE LA COVID-19

Las empresas audiovisuales independientemente de su área (publicidad, radio, cine, televisión) generaron un cambio en el método de trabajo (Andueza y López, 2020), con la finalidad de adaptarse a las adversidades empresariales generadas por las medidas de confinamiento en España y otros países. En referencia a la gestión del capital humano, el confinamiento supuso una dificultad añadida para coordinar grandes

equipos de trabajo implicados en diferentes áreas y fases del proyecto, la pérdida de creatividad e intercambio de ideas derivados por la distancia y el cansancio mental generado por el encierro, la comunicación online es más fría que la presencial por lo que dificulta el intercambio fluido de ideas y dinámicas de creación. Para enfrentar estas eventualidades, las productoras necesitaron modificar sus procesos de producción para adaptarlos al teletrabajo lo que origina situaciones laborales inusuales: empleados trabajando en un entorno cotidiano inapropiado con realidades familiares diversas (readaptación de espacios de la casa, hogares con reducido espacio, habitando diversos miembros de la familia, conexiones tecnológicas no adecuadas); necesidad de conciliar trabajo-familia (compaginar obligaciones laborales, cuidado de menores y tareas escolares) esto supuso un mayor nivel de estrés para los profesionales; falta de equipamiento informático en los hogares que conllevaba la coordinación de turnos de trabajo, con la docencia online de los menores, generando la necesidad de flexibilizar horarios laborales y trasladar equipos desde las productoras al hogar.

Las productoras han utilizado las aplicaciones digitales para seguir conectados, realizar reuniones virtuales, transferir archivos y gestionar el control de los procesos creativos; por lo que durante el confinamiento el mayor beneficio lo obtuvieron las operadoras de telecomunicaciones (Google Drive, Dropbox, Wetransfer, Discord, Zoom, Skype, Google Meet, Trello, Google Calendar, Teradici, Whatsapp).

Por otro lado, la paralización de algunos proyectos supuso dificultades para incorporar nuevo talento a las empresas y coordinación de calendarios, pues en muchos casos los profesionales más especializados trabajan con contratos por proyectos, disponen de agendas apretadas para participar en distintas producciones audiovisuales. La crisis del coronavirus evidenció la carencia de profesionales especializados en determinadas funciones del proceso productivo-creativo, a pesar de que se venían impulsando acciones formativas específicas tiempo antes. Contrariamente, la incertidumbre económica supuso en otros casos la paralización de proyectos y suspensión de contrataciones.

En líneas generales la industria de la animación ha sido capaz de afrontar la crisis generada por la pandemia de la Covid-19, aunque también

ha padecido consecuencias que han alterado su actividad productiva habitual (retrasos de financiación, paralización de nuevos contratos y proyectos, alteración del *planning* de distribución, exhibición o promoción por la suspensión de festivales). Esto reduce los canales de distribución y limita las relaciones estratégicas para activar proyectos en desarrollo o embrionarios.

En la fase productiva se percibe también una duplicidad del trabajo pues, muchas productoras realizaron trabajo provisional de doblaje y música para avanzar la producción que precisará ciertos reajustes tras la vuelta a la ‘normalidad’. Esta circunstancia generará un efecto dominó en ciertas partes de la producción que se ven lastradas por la paralización de otras empresas anexas (sonorización y doblaje), salvo aquellos profesionales que dispongan de estudio y equipos de grabación en sus casas y que les permita seguir vinculados a los proyectos.

En relación con aspectos técnicos, las empresas de animación han identificado en las transferencias de archivos pesados una de las mayores dificultades por la diferencia de calidad de las conexiones de internet entre las distintas comunidades y zonas, así como la necesidad de disponer de servidores con alta capacidad de almacenamiento y transmisión. Estas limitaciones han ralentizado los tiempos de producción, además del hecho de que el teletrabajo generó peligros de seguridad motivado por el acceso externo a los servidores de las empresas.

Ante esta excepcional situación, las empresas de softwares conscientes de las implicaciones económicas de la paralización del sector, se comprometieron con las necesidades de las productoras para apoyar la continuidad de las producciones sin generar sobrecostes técnicos. Corporaciones como Adobe (Adobe Inc., 2020) activaron iniciativas para que las empresas que utilizan sus softwares pudiesen enfrentar la crisis empresarial. Otras compañías de programas de animación como Toon Boom (Toon Boom Animation Inc., 2020) y Autodesk (Anagnost, 2020) favorecieron que la industria audiovisual internacional pudiese seguir activa, ofreciendo licencias gratuitas a estudios e instituciones educativas para trabajar desde los hogares.

Gracias a estas iniciativas de apoyo empresarial y a la capacidad de adaptación del sector de la animación, estas productoras tomaron una ventaja competitiva frente al cine de imagen real que durante la pandemia se encontró sin expectativas para reiniciar la agenda con garantías sanitarias (avocados a suprimir escenas/rodajes, reducir contactos físicos entre actores, acondicionar localizaciones, reducir personal en interiores) alterando los plazos, ritmos y presupuestos de las producciones. En esta realidad las productoras de animación ofrecieron soluciones a otros productos de imagen real de modo que estas producciones no necesitasen cancelarse, y simplemente, reajustasen su estética a una de dibujos animados (videoclips, cortometrajes, infografías animadas, vídeos institucionales y publicitarios, vídeos divulgativos y sanitarios)

Esta realidad tuvo como contrapartida que, al margen de las dificultades generadas por la pandemia, también existieran oportunidades dentro del sector puesto que las productoras de animación, aprovechando la situación como laboratorio de pruebas, han encontrado nuevas fórmulas de trabajo más dinámicas que permiten reducir procesos prescindibles en el desarrollo de los proyectos y evitar grandes desviaciones en los presupuestos de la producción.

Otra de las oportunidades del sector ha sido el incremento de producciones de contenidos infantiles (series animadas, cortometrajes) pues, durante la pandemia hubo un mayor consumo de productos de animación de diversa naturaleza (largometrajes, cortometrajes, series infantiles, publicidad), debido al confinamiento infantil y al hecho de que pueden ser consumidas por todos los públicos. Esto ha dado lugar a nuevos formatos, más cortos, seriados y versátiles, aparición de nuevas ventanas de distribución, aumento del consumo a través de plataformas de vídeo bajo demanda, plataformas de pago y canales *online*.

La naturaleza digital del sector de la animación ha puesto de relieve la agilidad y gran capacidad de adaptación del mercado, con estrategias alternativas de promoción y exhibición. Encuentros virtuales de *pitching* (*pitchs*) en los mercados del audiovisual (cadenas de televisión, guionistas, distribuidores, agentes de ventas, inversores, coproductores), reuniones profesionales, premios audiovisuales aprovechando las capacidades técnicas de los medios virtuales, *streaming* y las

herramientas de vídeos en directo aportadas por las redes sociales para comunicarse con los usuarios, de modo que la actividad no se paralizó.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIÓN

Se constata que son abundantes las producciones de animación activas durante la pandemia de la Covid-19 y que se han visto afectadas en alguna de las fases de producción. Son muchas las coproducciones entre productoras españolas y/o con productoras internacionales de Latinoamérica y países como Reino Unido, Italia y Estados Unidos. La experiencia en el trabajo a distancia y su naturaleza íntegramente digital de los proyectos ha sido clave para que la producción de animación no se paralizase durante la crisis del coronavirus. Pero al igual que sucede con las producciones con imagen real, la congelación de la financiación y la paralización de los estrenos puede suponer pérdidas e inconvenientes para un sector que ha tenido la capacidad funcional de sostener a la industria audiovisual durante el confinamiento. Gracias a los dilatados plazos de producción, los largometrajes que están en fase de conceptualización o preproducción, podrán esquivar la saturación cinematográfica y la crisis económica sobrevenida por el confinamiento y el gasto público generado.

La crisis sanitaria también ha puesto de relieve la capacidad adaptativa de la animación, aunque se evidencian lagunas con la falta de profesionales en el sector y la emigración del talento creativo español hacia mercados con más oportunidades de proyección profesional, como el americano. Ante la situación, es necesario activar políticas de formación y empleabilidad que permitan una estabilidad laboral en España y que reduzcan esa pérdida de capital humano. Esta consolidación permitirá trazar una estrategia para situar a la animación española entre los referentes mundiales de la animación.

Al margen de las dificultades generadas por la pandemia, han existido oportunidades dentro del sector puesto que las productoras, aprovechando la situación como laboratorio de pruebas, han encontrado nuevas fórmulas de trabajo más dinámicas que permiten reducir procesos prescindibles en el desarrollo de los proyectos.

Otra de las oportunidades del sector se ha percibido en el incremento de producciones de contenidos infantiles, pues durante la pandemia y el confinamiento hubo un mayor consumo de productos de animación de diversa naturaleza. Esto ha dado lugar a formatos novedosos para ser consumidos en soportes diversos.

Los incentivos fiscales de las distintas administraciones convierten a España en un mercado muy atractivo y competitivo para atraer nuevos proyectos foráneos, coproducciones e inversión extranjera para reactivar y estabilizar el mercado de la animación. Se trata de aportaciones reintegrables (cofinanciación, modalidad de subvención más préstamo) que permite a las productoras disponer de liquidez para activar los proyectos y hacer frente a gastos básicos estructurales (alquiler, nóminas)

Finalmente, se ha evidenciado la capacidad de los eventos relacionados con el cine de animación para adaptarse a la nueva realidad y salir reforzados. Eventos nacionales e internacionales modificaron su naturaleza presencial hacia una propuesta innovadora, la modalidad 100% virtual (Animayo, 2020), mientras otros se acogieron a la modalidad online en su cita anual y evitar cancelar la edición o postergarla. Estas iniciativas se erigen como una buena fórmula, aplicable a otros eventos, para activar el mercado laboral en un momento de incertidumbre, mantener activa la producción, continuar generando oportunidades profesionales y sinergias empresariales en el sector de la animación y en la industria audiovisual.

5. REFERENCIAS

- Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de España (2016). La animación española. *Academia. Revista del Cine Español*, nº219. <https://www.academiadecine.com/wp-content/uploads/2016/09/Aca219web.pdf>
- Adobe Inc. (18.03.2020). *Carta del consejero delegado de Adobe, Shantanu Narayen*. <https://www.adobe.com/es/covid-19-response/message-from-shantanu.html>
- Axencia Galega das Industrias Culturais (2020). *Plan de reactivación dos sectores cultural e turístico fronte aos efectos derivados da COVID-19*. Xunta de Galicia, 43. <https://ficheiros-web.xunta.gal/cultura/publicacions/plan-reactivacion-cultural-turistica.pdf>
- Amorós-Pons, A. y Comesaña, P. (2013a). Producción cinematográfica gallega. Panorama y estudio de los efectos de la crisis. *Prisma Social*, 10 (1), 433-458.
- Amorós-Pons, A. y Comesaña, P. (2013b). El cine de animación, transmisor de marcas y valores. *Historia y Comunicación Social*, 18, 75-85. http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44227
- Amorós-Pons, A. y Comesaña, P. (2016). Cartoons, publicidad y transmedialidad. *Cuadernos.info*, (39), 165-180. <https://doi.org/10.7764/cdi.39.752>
- Anagnost, A. (2020). *How Autodesk Is Helping Communities, Customers, and Employees Impacted by COVID-19* [Cómo ayuda Autodesk a las comunidades, los clientes y los empleados afectados por COVID-19]. Adsk News. <https://adsknews.autodesk.com/views/covid-19>
- Andueza, B. y López, M. (2020). The TV-Production Shift During the COVID-19 Health Crisis: How TV Language Changed As a State of Alarm Was Enforced in Spain [El cambio en la producción televisiva durante la crisis sanitaria del COVID-19: cómo cambió el lenguaje televisivo al imponerse el estado de alarma en España]. *Trípodos*, 47 (2), 161-172.
- Animayo (2020). *Animayo despide su edición virtual con más de 35.000 participantes y otorga un pase directo a la preselección de los Óscar® a 'Kapaemahu' como Gran Premio del Jurado Internacional*. <https://www.animayo.com/?accion=news>
- Anuario de Estadísticas Culturales (2019). *División de Estadística y Estudios*. Secretaría General Técnica, Ministerio de Cultura y Deporte (Gobierno de España). <https://www.culturaydeporte.gob.es/dam/jcr:3bdcb17c-050c-4807-b4f4-61e3714cbc15/anuario-de-estadisticas-culturales-2019.pdf>

- Audiovisual451 (2020). *La Generalitat de Cataluña destina más de 12,3 millones de euros al sector audiovisual por la crisis sanitaria*.
<https://www.audiovisual451.com/la-generalitat-de-cataluna-destina-mas-de-123-millones-de-euros-al-sector-audiovisual-por-la-crisis-sanitaria>
- Clúster Audiovisual de Navarra (2020). *La industria de la animación no se detiene ante el COVID19*. <http://clavna.com/la-industria-de-la-animacion-no-se-detiene-ante-el-covid19>
- Collado, M. (2020). La animación esquivó el desastre. *Levante, el mercantil valenciano*, 20 abril. <https://www.levante-emv.com/cultura/2020/04/21/animacion-esquiva-desastre/2003339.html>
- Comunidad de Madrid (2020). *Destinamos 1,6 millones de euros en ayudas al sector audiovisual*.
<https://www.comunidad.madrid/noticias/2020/04/22/destinamos-16-millones-euros-ayudas-sector-audiovisual>
- Diboos y Rooter (2012). *Libro blanco del sector de la animación en España*, 2012. DIBOOS Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación). <https://diboos.com/wp-content/uploads/2017/11/Libro-blanco-de-la-animaci%C3%B3n-2012-1.pdf>
- Diboos (2018). *Libro blanco de la industria española de animación y de los efectos visuales*. DIBOOS (Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación).
https://www.dropbox.com/s/uotv9526ohdrjub/diboos_libro%20blanco_Sep2018.pdf?dl=0
- EOSA Consultores (2006). *Libro Branco do Audiovisual en Galicia*. Xunta de Galicia. <http://crea.gal/wp-content/uploads/2014/03/Libro-Branco-do-Audiovisual-Galego.pdf>
- Gheorghiu, A. (2020). El COVID-19 deja en el limbo a la industria cinematográfica. *Dirigentesdigital.com*, 8
<https://dirigentesdigital.com/tecnologia/el-covid-19-deja-en-el-limbo-a-la-industria-cinematografica>
- Gobierno de Canarias (2020). *Convocatorias del área de Cultura del Gobierno de Canarias por la crisis del COVID-19*.
<http://www.gobiernodecanarias.org/cultura/oficinadeapoyo>
- ICEX & Diboos (2020). *Who is who-Animation from Spain*, 2020 [Quién es quién-Animación de España, 2020]. ICEX (Ministerio de Industria, Comercio y Turismo-Gobierno de España) y DIBOOS (Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación).
<https://www.icex.es/icex/es/navegacion-principal/todos-nuestros-servicios/visitar-mercados/agenda/ACP2019832726.html>

- Instituto del Cine de Canarias (2020). *El Instituto del Cine Canarias, Welab Canarias, Macaronesia Films y Fixer Canary Islands, ponen marcha un plan de apoyo y reactivación a producciones audiovisuales canarias (post-cuarentena)*. <https://www.institutodelcinecanarias.es/ayudas-covid-19-icc>
- Jiménez, Á., Lavín, J.M. y Gómez, J. (2019). Érase una vez..., la animación infantil española. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*. 20 (5), 36-48.
- Martínez, M. L. (2009). La animación española de largometraje: pasado, presente y perspectivas de una paradoja. *Revista Latina de Comunicación Social*, 64, 491-507. <http://doi.org/10.4185/RLCS-64-2009-840-491-507>
- Mesonero, R., Rodríguez, J.A., Viñolo, S. y Yébenes, P. (2016). *100 años de animación española, arte y tecnología* (M. Cristóbal, Ed.). DIBOOS,
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte (Gobierno de España), EGEDA, Crea SGR, Safe Creative y 3D Wire.
- Ministerio de Sanidad (2020). *Enfermedad por nuevo Coronavirus, COVID-19*. <https://www.mscbs.gob.es/profesionales/saludPublica/ccayes/alertasActual/nCov-China/home.htm>
- Navarro, N. (2015). Del patio de butacas a los nuevos espacios del cine. Sistemas online de distribución cinematográfica. *Comunicación y Sociedad*. Nueva época, 24 (2), 187-214.
- Navarro, A. (2020). *El modelo productivo del cortometraje de animación independiente en España. Financiación, márketing y distribución en 2008-2018*. Tesis doctoral inédita. Universitat Politècnica de Valencia. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/148614>
- Prensario Internacional (2020). *Animation From Spain estrenará fuerza productiva 2020 en KidScreen Summit*. <https://www.prensario.net/27498-Animation-From-Spain-estrenara-fuerza-productiva-2020-en-KidScreen-Summit.note.aspx>
- Prodescon SA (2002). *El sector de la producción audiovisual de animación en España*. CEX-Fundación Autor/SGAE-FAPAE-AEPA. <http://docplayer.es/5030855-El-sector-de-la-produccion-audiovisual-de-animacion-en-espana.html>
- Ramos, E. (2012). Renovarse o morir: nuevos escenarios para la supervivencia de las productoras audiovisuales en Andalucía. *Revista Comunicación*, 10 (1), 248-263.
- Sociedad de Promoción Económica de Gran Canaria (SPEGC) (2020). *El Cabildo y Crea SGR acuerdan dotar de liquidez a las empresas audiovisuales, culturales y de tecnología turística de la isla*. <https://www.spegc.org/2020/04/13/el-cabildo-y-crea-sgr-acuerdan-dotar->

de-liquidez-a-las-empresas-audiovisuales-culturales-y-de-tecnologia-turistica-de-la-isla

Toon Boom Animation Inc. (2020). *Covid19. Licencias de trabajo remoto*.
<https://www.toonboom.com/es/covid19>

Viñolo, S. (2019). El cine de animación. Una industria de alcance global. En C. Heredero y Caimán Cuadernos de Cine (Eds.), *Industria del cine y el audiovisual de España. Estado de la cuestión* (págs.151-180). Festival de Cine de Málaga e Iniciativas Audiovisuales.

Zineuskadi (2020). *Covid-19: Medidas específicas dirigidas al sector cultural en Euskadi*. <https://www.zineuskadi.eu/es/noticias/covid-19-medidas-especificas-dirigidas-al-sector-cultural-en-euskadi/no-652>

LEGISLACIÓN

Boletín Oficial de Canarias (n.º 111, 5/06/2020) 1750 ORDEN de 29 de mayo de 2020, por la que se convocan subvenciones destinadas a financiar los gastos derivados de la suspensión de actividades culturales promovidas por empresas y entidades sin ánimo de lucro pertenecientes al sector cultural canario, como consecuencia del estado de alarma decretado por el Gobierno de la Nación y motivado por la crisis sanitaria del coronavirus (COVID-19), se aprueban las bases que han de regir las mismas y el gasto correspondiente.
<http://www.gobiernodecanarias.org/boc/2020/111/005.html>

Boletín Oficial del Estado. R.D. 463/2020, de 14 de marzo, por el que se declara el estado de alarma para la gestión de la situación de crisis sanitaria ocasionada por el COVID-19. (BOE, n.º 67, 14/03/2020, págs. 25390-25400. BOE-A-2020-3692). <https://www.boe.es/eli/es/rd/2020/03/14/463>

Boletín Oficial del Estado. R.D.L. 17/2020, de 5 de mayo, por el que se aprueban medidas de apoyo al sector cultural y de carácter tributario para hacer frente al impacto económico y social del COVID-2019. (BOE, n.º 126, 5/05/2020, págs. 31291-31319. BOE-A-2020-4832).
<https://www.boe.es/eli/es/rdl/2020/05/05/17>

Boletín Oficial de la Junta de Andalucía-Histórico del BOJA (Boletín Extraordinario n.º 36, 10/06/2020, págs.118-143).
<https://www.juntadeandalucia.es/eboja/2020/536/>

AGENCIAS Y ASOCIACIONES PROFESIONALES

AEPA-APRIA (Asociación de Empresas de Producción Audiovisual de Andalucía)

AGADIC (Axencia Galega das Industrias Culturais)

AGAPI (Asociación Gallega de Productora Independientes)

AMA (Asociación Madrileña Audiovisual)

ANIMAT (Asociación del sector de la animación en Valencia)

AEPA (Asociación Española de Productores de Animación)

DIBOOS (Federación Española de Asociaciones de Productora de Animación)

EPW-APV (Asociación de Productores Vascos)

NAPAR (Asociación de Productoras y Profesionales del Audiovisual de Navarra)

PAC (Productoras Audiovisuales de Catalunya)

PAV (Productors Audiovisuals Valencians)

PROANIMATS (Associació Professional de Productors d'Animació)