

PERFIL SERVICIO MERCADO

Animación Digital

España



2024

Mercado de la Animación Digital

España

I. Introducción

Las industrias creativas han emergido como uno de los sectores más dinámicos y de rápido crecimiento en la economía global, con la animación digital desempeñando un papel fundamental en su evolución. La animación digital, que abarca desde películas y series hasta videojuegos y publicidad, se ha convertido en una forma de arte y comunicación altamente sofisticada e influyente.

Algunos aspectos relevantes de la industria de animación digital incluyen la creciente demanda de contenido inmersivo y de alta calidad, impulsada por el avance tecnológico en hardware y software. La animación digital se ha diversificado en varios tipos, como la animación 2D, 3D, stop motion y CGI, cada una aportando su propio estilo y técnicas. Además, la integración de la animación digital en plataformas de streaming, videojuegos y experiencias interactivas está transformando la manera en que consumimos y experimentamos los medios.

La animación digital se basa en el uso de software avanzado y técnicas de modelado 3D, renderizado, efectos visuales y edición. El avance constante en hardware y software, como las herramientas de animación 3D (Maya, Blender), y las técnicas de realidad aumentada (AR) y realidad virtual (VR), han permitido a los creadores producir contenido más detallado y realista.

A nivel global, la industria de animación digital ha experimentado una expansión significativa. En Estados Unidos, gigantes como Pixar y DreamWorks han liderado el camino, estableciendo estándares internacionales con producciones innovadoras que capturan audiencias de todas las edades. En América Latina, la animación digital está en una etapa de desarrollo vibrante, con estudios en Brasil, México y Argentina ganando reconocimiento por su talento y originalidad. Estos países están aprovechando el crecimiento de la tecnología digital para crear contenido innovador que resuena tanto a nivel regional como internacional. Asia, con su notable enfoque en la animación japonesa y coreana, ha visto un auge en la producción de anime y videojuegos, influyendo fuertemente en tendencias globales y expandiendo su impacto cultural. Europa, por su parte, también ha hecho contribuciones notables, con estudios en países como Francia y el Reino Unido destacándose por su creatividad y calidad en la animación, y promoviendo colaboraciones internacionales.

España también está fortaleciendo su presencia en la industria de animación digital. Con estudios de renombre y una creciente inversión en formación y desarrollo, el país está emergiendo como un competidor clave en el mercado europeo y global.

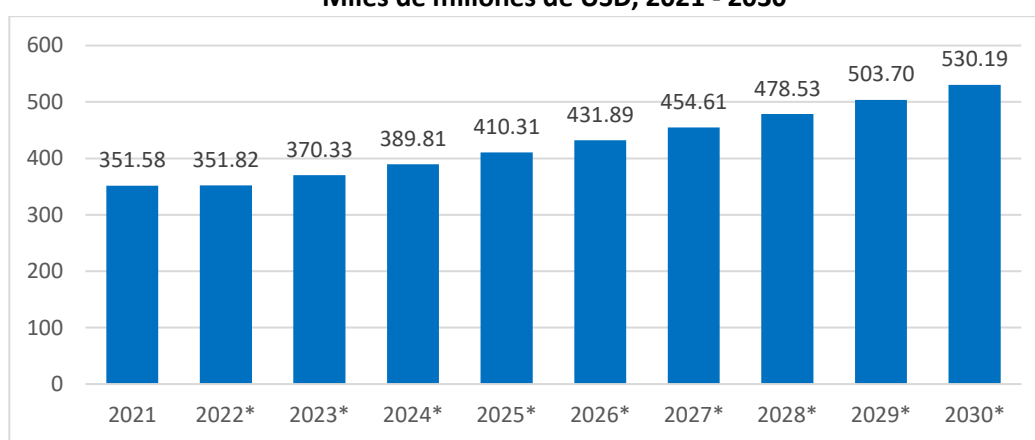
Las empresas españolas están excelentemente posicionadas en el mercado global gracias a la presencia de técnicos altamente cualificados, un profundo conocimiento del sector y los incentivos fiscales favorables. Ejemplos recientes de producciones audiovisuales de España incluyen Las

momias, El guardián del dragón, Luck, Klaus, Tadeo Jones, Atrapa la bandera, D'Artacán y los tres mosqueperros, Wonderpark, Buñuel en el laberinto de las tortugas, Pocoyó, Momonsters, Jelly Jam y Unicorn Wars.¹

II. Perfil de la Industria

La industria mundial de la animación se valoró en aproximadamente USD 351,8 mil millones en el 2022.² Por tanto, la animación digital juega un papel significativo en varias industrias, ya sea como proveedor de servicios finales o intermedios. Se prevé que para 2030, el tamaño de esta industria supere los USD 530.19 mil millones.

Valor de la industria de animación a nivel mundial
Miles de millones de USD, 2021 - 2030



Fuente: Statista

Elaboración: Inteligencia de Mercados - PROMPERÚ

La industria de la animación digital ha evolucionado significativamente en las últimas décadas, convirtiéndose en un pilar esencial dentro del sector de medios y entretenimiento. Este campo abarca la creación de contenido animado utilizando tecnologías digitales, incluyendo películas, series, videojuegos, publicidad y simulaciones interactivas.

La industria de la animación digital está creciendo, se espera que el mercado de animación y efectos visuales (VFX) crezca a una tasa del 12,32 % para 2027³. La demanda está aumentando debido, entre otros factores, al consumo de contenido inmersivo a través de canales como televisores, tablets, así como el de servicios de transmisión como Netflix, Amazon Prime y YouTube.

Muchos países, incluidos España, Canadá, y diversos estados de EE. UU., ofrecen incentivos fiscales y subsidios para atraer a estudios de animación y producción. Estos incentivos incluyen créditos fiscales y subvenciones que reducen los costos de producción y fomentan la inversión en el sector.

¹ ICEX

² Statista

³ Mordor Intelligence

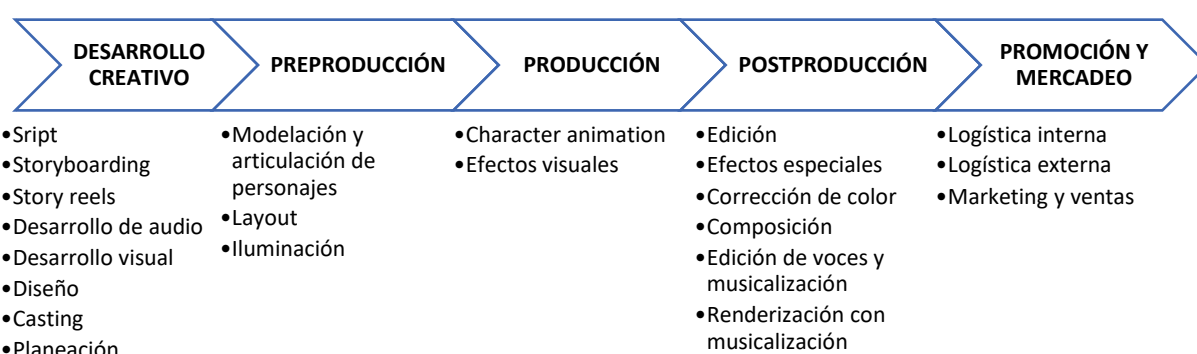
La competencia en la industria es intensa, con estudios de todo el mundo compitiendo por proyectos y contratos. Sin embargo, también existe una amplia colaboración entre estudios, lo que facilita el intercambio de talento y recursos.

Cadena de Valor ⁴

En esta industria, se observa una tendencia en la cual las grandes empresas de animación forman parte de conglomerados empresariales que se dedican al desarrollo de contenidos. Estos estudios de renombre están involucrados en todas las etapas de la cadena de producción, desde la preproducción hasta la distribución. Su cadena de valor ejemplifica los procesos que una empresa atraviesa para desarrollar su propio contenido.

Debido a la magnitud de las imágenes animadas requeridas en producciones de esta escala, los estudios suelen subcontratar diversas tareas, especialmente durante la etapa de producción y en ciertas fases de la pre y postproducción.

Cadena de valor de la Animación Digital



Fuente: BID – Estudio de Servicios Basados en el Conocimiento

Elaboración: Inteligencia de Mercados – PROMPERÚ

La animación abarca tanto a las empresas que crean y comercializan sus propios productos para la industria del entretenimiento, como a las compañías que brindan servicios de animación a otras empresas más grandes involucradas en la producción de películas, videojuegos, aplicaciones, y más.

III. Mercado Seleccionado: España

España ha visto un incremento significativo en la producción y calidad de animación digital. La consolidación de estudios locales y la expansión de sus capacidades han permitido al país participar de manera competitiva en el mercado global. La animación digital en España abarca una amplia gama de formatos, incluyendo películas, series, cortometrajes, videojuegos y contenido publicitario.

La industria de animación y efectos visuales en España se destaca actualmente como el sector audiovisual con mayores perspectivas de expansión en el país, ya que emergen nuevas empresas

⁴ BID

que se enfocan en la creación de propiedad intelectual original y forman alianzas internacionales estratégicas.⁵

El destacado recorrido de Robot Dreams, que comenzó con su estreno en Cannes y culminó con una nominación a los Premios Óscar 2024 en la categoría de Mejor Película de Animación, ejemplifica el vibrante crecimiento del sector de la animación en España. Robot Dreams se convirtió en la cuarta película española en recibir el Premio de Cine Europeo a la Mejor Película de Animación en los últimos siete años, consolidando al país como una potencia en el ámbito junto a Francia.

El sector de la animación en España también destaca por su diversidad. Obras como Unicorn Wars, El sueño de Sultana, Dispararon al pianista, y Momias ilustran la variedad de temas y estilos que caracterizan la producción animada española. Estos títulos no solo reflejan una voluntad de atraer a diversos segmentos de audiencia, sino que también muestran esfuerzos visibles hacia la internacionalización en términos de producción y distribución.

En este contexto de promoción global, la sólida participación de la animación española en festivales internacionales subraya su creciente relevancia en la escena global.

Según el informe Who is Who (2022), la industria de la animación en España ha visto un notable crecimiento, con la producción de 25 largometrajes y 70 series en los últimos cuatro años. Este avance ha generado 8 500 empleos directos y 21 000 indirectos, además de una destacada facturación anual, en gran parte gracias a las ventas internacionales. España, según cifras de ICEX, también ha fortalecido su posición en el mercado global de la animación al destacar en co-producciones internacionales, con un 70% de la producción destinada a estas colaboraciones.⁶

Exenciones Fiscales⁷

Nuevas regulaciones y deducciones fiscales a nivel nacional para la inversión en producción audiovisual, servicios e innovación tecnológica fueron implementadas. Estas deducciones se han incrementado desde 2020, lo que ha impulsado la competitividad del sector. La animación producida en España puede beneficiarse de un crédito fiscal general que varía entre el 30% y el 25%, y también las empresas internacionales que subcontraten servicios de animación en el país pueden recibir beneficios a partir de inversiones de 200 000 euros.

Dado que España es un estado unitario con un alto grado de descentralización, algunos gobiernos regionales disponen de sus propios recursos fiscales y pueden establecer el nivel de incentivos fiscales que ofrecen. Esto ha llevado a desgravaciones fiscales significativas, como la deducción del 50-45% para producciones de animación en las Islas Canarias, el 40% en Navarra, y el 60% para producciones nacionales en el País Vasco (si el gasto en la región supera el 50% del costo de producción).

⁵ Animation in Europe

⁶ Informe Spain Audiovisual 2024

⁷ Animation in Europe

Así, España ha logrado atraer a empresas locales e internacionales para establecer estudios de animación en regiones con incentivos fiscales. No obstante, la mayoría de las empresas españolas siguen ubicadas en Madrid y Barcelona, que permanecen como los principales centros industriales, seguidos por las Islas Canarias.

Un desafío importante es la falta de fondos específicos para animación en España. Aunque los largometrajes de animación pueden acceder a fondos genéricos para cine (pero no para series), los productores locales están en conversaciones con el Centro ICAA para la Cinematografía y el Audiovisual de España (ICAA) para establecer un nuevo fondo dedicado a largometrajes y series de televisión de animación, lo cual se espera que ocurra pronto. Algunos institutos cinematográficos regionales, como el ICEC en Cataluña y el IVAC en Valencia, están abordando esta carencia mediante esquemas de financiación específicos para animación.

Además, el nuevo programa de subvenciones Ibermedia Next, lanzado en 2023 por Ibermedia, ofrece 150.000 euros para proyectos de animación digital o acción real con un componente significativo de VFX/Animación.

A pesar de estos avances, uno de los principales desafíos sigue siendo la necesidad de aumentar las ayudas al desarrollo, que actualmente se equiparan a las producciones de imagen real, a pesar de que los procesos de animación suelen ser más largos y costosos. La aportación de Ibermedia Next y algunos fondos autonómicos específicos, como el del ICEC en Cataluña, representan un paso positivo en esta dirección.

Financiación ⁸

Las televisiones siguen siendo la principal fuente de financiación de las empresas de animación en España. Sin embargo, la financiación de las cadenas locales nunca es suficiente para financiar por completo las producciones. Por ello, muchas empresas españolas saben cómo establecer alianzas de coproducción en Europa y en territorios tan lejanos como Asia o Latinoamérica para completar el rompecabezas de la financiación.

Tejido Empresarial

España articula el sector de animación a través de la Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación (DIBOOS), conformada por un 80-90% de las empresas de la producción española de animación y efectos visuales, entre las cuales encontramos las principales productoras españolas de animación: AEPA (Asociación Española de Productores de Animación) y PROANIMATS.

Asociación Española de Productores de Animación: La Asociación Española de Productores de Animación (AEPA) fue fundada en Valencia en 1997 con la voluntad de defender los intereses de las empresas del sector de la producción de animación. AEPA representa a empresas especializadas en

⁸ Animation in Europe

agrupar las más diversas técnicas de animación (animación tradicional, modelado, 3D, flash, stop motion, marionetas y multimedia).⁹

PROAnimats: PROA es la Federación de Productoras Audiovisuales, trabajan para defender el sector audiovisual y construir una industria fuerte, diversa y comprometida. En el caso de ProAnimats, es la asociación profesional de productores de animación con sede en Barcelona, fomenta la colaboración, el diálogo y la cohesión entre las productoras de animación. La asociación ha logrado una posición representativa y valorada por los diferentes agentes del sector a la hora de diseñar políticas que impulsen el liderazgo de la animación en Europa.¹⁰

DIBOOS: es la Asociación de Empresas de Animación y VFX de España. Fundada en 2010, esta organización agrupa a las principales empresas y profesionales de la animación y los efectos visuales (VFX) en España, con el objetivo de promover el desarrollo, la innovación y la internacionalización del sector.¹¹

Producciones¹²

De acuerdo con datos del ICEX y la Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación (DIBOOS), durante el período de 2020 a 2022, España produjo 16 largometrajes, 62 series (incluidas nuevas temporadas) y 156 cortometrajes de animación. La industria está compuesta por más de 270 empresas especializadas en animación y efectos visuales, que generan más de 10.000 empleos directos cualificados. Además, la animación española tiene un fuerte enfoque internacional, atendiendo principalmente a mercados en Europa, Oriente Medio, África y Norteamérica, lo que subraya su larga tradición de globalización y adaptabilidad.

En el periodo de 2016 a 2020, España se posicionó como el tercer mayor país en cuanto a estrenos de largometrajes de animación en Iberoamérica, solo superado por México y Brasil.¹³

En relación con los datos de producción de animación televisiva en Europa durante el periodo 2015-2019, España ha aportado aproximadamente el 7% de las horas totales de producción de animación televisiva en la región, equivalente a unas 55 horas de producción anuales.

Para el año 2022, Diboos reporta que en España se produjeron alrededor de 26 series de animación, reflejando una preferencia por el formato de serie sobre el largometraje, como se menciona en el Libro Blanco Quirino de Animación Iberoamericana. Según los catálogos de Weird Market, se presentaron 38 series de producción o coproducción española en diversas fases en 2022.

IV. Evolución del Comercio Exterior

⁹ Aepa Animation

¹⁰ PROA

¹¹ DIBOOS

¹² Informe Spain Audiovisual 2024

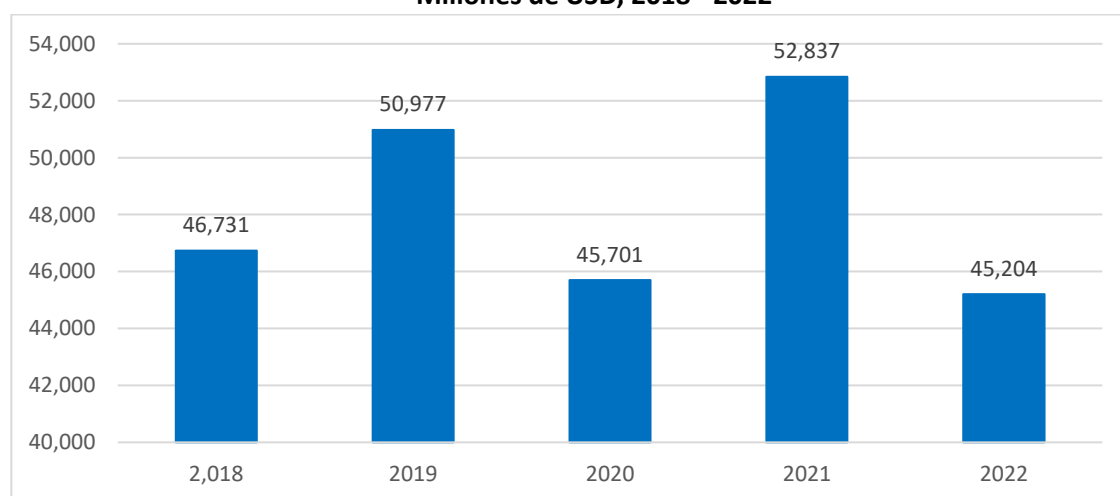
En las últimas décadas, ha habido un notable incremento en el comercio internacional de animación digital debido a la creciente demanda global de contenido animado. Varios países se han destacado como líderes en este ámbito, como Estados Unidos, Japón, Canadá, Francia y el Reino Unido, exportando películas y series animadas reconocidas a nivel mundial. Los prestigiosos estudios de animación de estos países han producido películas y series que han sido distribuidas y transmitidas en todo el mundo.

Además de estos países, otras naciones como Corea del Sur, China e India también han ingresado al mercado global de la animación digital. Han experimentado un crecimiento en la producción y exportación de contenido animado, logrando reconocimiento internacional y capturando una parte significativa del mercado mundial.

El comercio exterior de animación digital no se limita únicamente a la venta de producciones completas, sino que también implica la oferta de servicios de animación. Muchos estudios y artistas independientes ofrecen sus habilidades y servicios a nivel internacional, brindando animación personalizada para películas, series, videojuegos y publicidad en diferentes países.

En 2022, las exportaciones mundiales de servicios audiovisuales y afines sumaron USD 45 204 millones.

Exportaciones de servicios audiovisuales y conexos
Millones de USD, 2018 - 2022



Fuente: Trademap

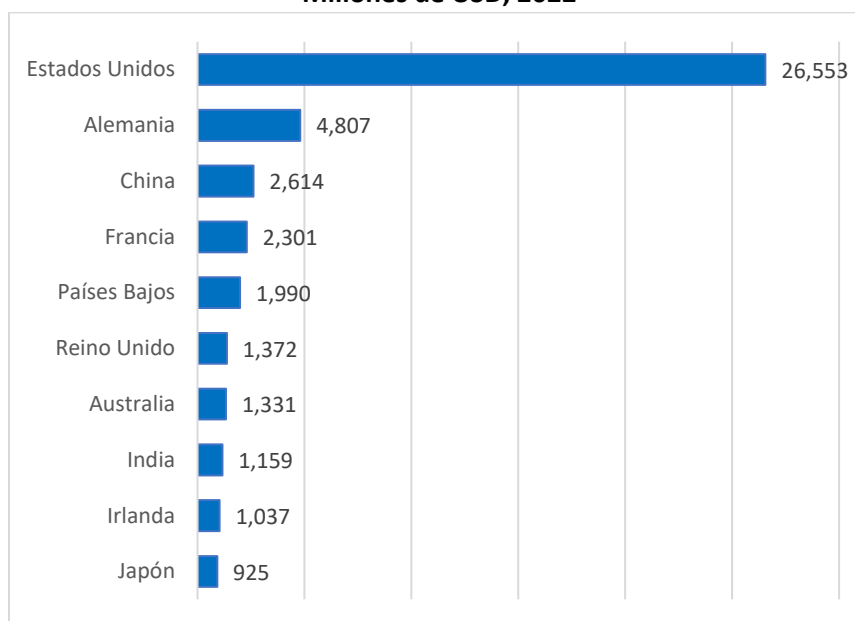
Elaboración: Inteligencia de Mercados - PROMPERÚ

Los principales exportadores de servicios audiovisuales son EEUU, Suecia, Canadá, Luxemburgo y Alemania.

Desde el punto de vista de las importaciones, sumaron para el 2022 un total de USD 52 140 millones.

Los mayores mercados se encuentran en Estados Unidos, Alemania, China, Francia, Países Bajos. Dentro de Latinoamérica, Argentina y Brasil son los principales importadores.

Principales países importadores de servicios audiovisuales y conexos
Millones de USD, 2022



Fuente: Trademap

Elaboración: Inteligencia de Mercados - PROMPERÚ

Principales tendencias ¹⁴

En 2024, diversas tendencias innovadoras, como el uso estratégico de granjas de renderizado, están moldeando la manera en que experimentamos el contenido animado, desde películas y anuncios hasta videojuegos y entornos virtuales. Estas tendencias afectan no solo la estética y las técnicas narrativas, sino también las herramientas y procesos empleados por los animadores para materializar sus visiones.

- Fusión de Animación 2D y 3D: Un Enfoque Creativo

La combinación de técnicas de animación 2D y 3D está abriendo nuevas posibilidades en la narrativa visual. Al mezclar las expresiones planas y estilizadas del 2D con la profundidad y el realismo del 3D, los animadores pueden crear imágenes originales y atractivas que capturan la imaginación del público.

- Animación Asistida por IA: El Futuro de la Creación

La inteligencia artificial está transformando la industria de la animación al automatizar procesos complejos, fomentar la creatividad y permitir animaciones personalizadas. Las herramientas basadas en IA están siendo utilizadas para tareas como la sincronización de labios, la generación de expresiones faciales y la creación de guiones para interacciones animadas basadas en los comentarios de los espectadores.

¹⁴ Garage Farm

- Animación de Collage: Un Enfoque Artístico

La animación de collage integra materiales y texturas variadas, como fotografías, recortes de periódicos y telas, para construir una narrativa visualmente rica. Este método es valorado por su atractivo artístico y nostálgico, y ofrece una calidad táctil única que destaca en la era digital.

- Realidad Aumentada (RA): La Fusión de lo Real y lo Animado

La realidad aumentada está revolucionando la forma en que interactuamos con nuestro entorno, superponiendo contenido animado en el mundo real a través de dispositivos como teléfonos inteligentes y gafas de RA. Esta tecnología se está utilizando cada vez más en marketing, educación y juegos interactivos, combinando la realidad con la animación para enriquecer la participación del usuario y las experiencias de aprendizaje.

- Claymation: Técnicas Clásicas de Stop-Motion

La animación con plastilina, o claymation, ha vuelto a ganar popularidad debido a su estética encantadora y la artesanía que conlleva su creación. Esta forma de animación stop-motion ofrece una calidad táctil que la CGI no puede igualar. Con el creciente interés por contenido visual auténtico y único, la animación con plastilina se destaca por su capacidad de transmitir fantasía y arte, convirtiéndose en una opción muy apreciada para cortometrajes, vídeos musicales y anuncios publicitarios.

V. Oferta Peruana

La animación digital en el Perú está convirtiéndose en una industria en constante desarrollo y con un gran potencial, contando no solo con talento creativo y tecnológico sino con instituciones educativas y empresas especializadas que han contribuido al avance de esta industria.

El Perú se ha destacado en la producción de películas animadas y series de televisión, ejemplos de ello son las películas "Condorito: La Película" y "Pachamama" que han logrado reconocimiento a nivel internacional.

El Perú ha logrado destacarse en el ámbito internacional, participando en festivales y eventos especializados, y estableciendo alianzas con empresas de otros países. Esto ha llevado a la exportación de servicios de animación y la realización de coproducciones internacionales, lo que ha impulsado el reconocimiento y la proyección de la industria peruana. Un ejemplo a destacar es el de la firma Tunche Films, y es que después de producir la película "Ainbo" en colaboración con Holanda, la película fue vendida y emitida en más de 120 países.

Marco Regulatorio¹⁵

En términos de propiedad intelectual, los contenidos de animación digital pueden ser protegidos mediante derechos de autor como obras audiovisuales. Según la legislación peruana, se considera que varias personas son coautores presumibles de la animación digital en calidad de obra audiovisual, a

¹⁵ Guía de Derecho de autor en el cine. Lima: INDECOPI

menos que exista un acuerdo en contrario. Estas personas incluyen al director o realizador, al dibujante, al autor de la música compuesta específicamente para la obra, al autor del guion y diálogos, al autor del argumento y al autor de la adaptación.

Por lo general, se presume que el titular de los derechos patrimoniales, como la reproducción, comunicación, distribución, traducción, adaptación y transformación de la obra, así como cualquier otra forma de explotación o uso comercial, es el productor, como el estudio de animación digital. Sin embargo, en algunos casos, la empresa que encargó la creación de la obra audiovisual a través de un contrato de prestación de servicios, como en el caso de publicidad comercial, producciones cinematográficas, videojuegos, entre otros, puede no tener la titularidad de los derechos. En estos casos, la titularidad puede pertenecer a la empresa que desarrolló la obra.

Es importante destacar que la protección legal de la obra surge automáticamente con su creación, por lo que el registro no es obligatorio. No obstante, se recomienda inscribir la obra para tener una fecha concreta de creación y fortalecer la protección legal. Además, la animación digital que forma parte de un videojuego también puede recibir protección mediante derechos de autor, ya sea como una obra separada o como parte integral del propio videojuego.

Capital humano ¹⁶

Las empresas abordan el desafío de la escasez de talento de dos maneras: contratando profesionales más experimentados de otros países para trabajar de manera remota y/o asumiendo el rol de educadores y brindando capacitación continua a sus empleados. No obstante, en ambos casos, existe una competencia global por el talento, lo que aumenta el riesgo asociado a invertir en el desarrollo profesional de la industria. Además, es común que se produzca una alta rotación de personal, lo que genera efectos negativos para la industria peruana, ya que constantemente se pierde personal calificado en un sector donde el capital humano desempeña un papel fundamental.

Tejido empresarial⁵

Dentro del tejido empresarial el Perú cuenta con Perú Animation. El objetivo principal de Perú Animation, un grupo de productores de animación peruanos es lograr la expansión internacional de los servicios de animación digital. Su enfoque se centra en mejorar la competitividad, eficiencia e innovación de la oferta peruana en este campo. En 2018, en consonancia con el objetivo estratégico de facilitar la internacionalización y desarrollar una oferta diversificada, Red Animation Studios elaboró un plan exhaustivo para exportar estos servicios. Este proyecto recibió respaldo financiero del programa Innóvate Perú y contó con el apoyo de las empresas miembros de Perú Animation, PROMPERÚ y el Ministerio de Cultura.

¹⁶ BID