



2024

LIBRO BLANCO

LA INDUSTRIA ESPAÑOLA DE LA ANIMACIÓN Y DE LOS EFECTOS VISUALES

www.diboots.com

LIBRO BLANCO DE LA ANIMACIÓN Y VFX

2024

Actividad patrocinada por
ICEX España Exportación
e Inversiones

Con el apoyo de EGEDA
Sociedad de Servicio para los
Productores Audiovisuales

Animation from SPAIN



Funded by the
European Union
NextGenerationEU



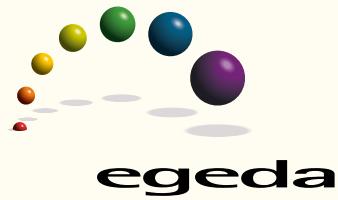
Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



ICEX



#Spain
AVSHub



2024

LIBRO BLANCO

LA INDUSTRIA ESPAÑOLA
DE LA ANIMACIÓN Y
DE LOS EFECTOS VISUALES

Marta Alamillo Granados | *Productora y Consultora Audiovisual.*

Coordinador

Emilio Rodríguez López | *Experto en Administración y Políticas Públicas.
Profesor Doctor Universidad Europea de Valencia.*

Investigador

Juan Manuel Barrios Salado | *Polítólogo experto en comunicación política
e investigación*

Concepto gráfico y maquetación

María Emilia Castellet

1.

TRIBUNA

| | |
|-------------------------------------|---|
| 1.1. Libro Blanco 2024 | 8 |
| 1.2. Sobre Diboos | 9 |

2.

RESUMEN EJECUTIVO

| | |
|--|----|
| 2.1. Introducción | 12 |
| 2.1.1. Delimitación del sector de la animación | 13 |
| 2.1.2. Análisis de Contexto | 13 |
| 2.1.3. Recomendaciones para estimular la producción de obras audiovisuales de animación | 16 |
| 2.1.4. Recomendaciones para estimular la creación de la industria de efectos visuales (VFX) en España | 17 |
| 2.1.5. Recomendaciones comunes para animación y VFX | 18 |

3.

DATOS SOBRE EL SECTOR AUDIOVISUAL

| | |
|--|----|
| 3.1. Análisis del Sector Audiovisual: Empresas, Trabajadores y Autónomos en los CNAEs 5915, 5912, 5917 y 5914 | 20 |
| 3.2.1. Evolución del número de empresas del sector por CC.AA..... | 23 |
| 3.2.2. Evolución del número de empresas del sector en Cataluña y la Comunidad de Madrid..... | 25 |
| 3.2.3. Número de empresas actuales en el sector por provincias..... | 27 |
| 3.3. Datos de Recursos Humanos..... | 29 |
| 3.3.1. Evolución del número de trabajadores en el sector por CCAA sin Cataluña y la Comunidad de Madrid..... | 29 |
| 3.3.2. Evolución del número de trabajadores en Cataluña y la Comunidad de Madrid | 32 |

3.3.3. Evolución del número de autónomos en el sector por CCAA sin la Comunidad de Madrid y Cataluña. 35

3.3.4. Evolución del número de autónomos en Cataluña y la Comunidad de Madrid

3.3.5. Número de autónomos actuales en el sector por provincias..... 38

4.

DATOS SOBRE EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN

| | |
|---|----|
| 4.1. Datos económicos..... | 42 |
| 4.2. Datos empresariales | 45 |
| 4.2.1. Forma jurídica empresarial en el sector | 45 |
| 4.2.2. Capital social | 46 |
| 4.2.3. El tamaño de las empresas en el sector de la animación..... | 47 |
| 4.2.4. Tamaño de las Empresas | 50 |
| 4.2.5. El Sector Público en el sector de la animación digital en el año 2023. | 53 |

| | | | | | |
|---|----|---|-----|---|-----|
| 4.2.6 Evolución de la facturación desde 2020 hasta 2024 | 55 | Cadenas temáticas de pago | 97 | 6.1.4. Animation in Europe..... | 130 |
| 4.2.7 Evolución de la media de resultados empresariales en el sector de la animación. | 57 | 4.5.6 Casos de éxito | 98 | 6.2. Festivales y eventos | 132 |
| 4.2.8 Empresas en el sector de la animación por ubicación..... | 60 | 4.5.6. Premios y participación en festivales..... | 104 | 6.2.1. Principales Festivales y eventos animación: | 132 |
| 4.2.9 Facturación empresarial | 64 | | | 6.2.2. Principales Festivales y eventos especializados en VFX:..... | 135 |
| 4.2.10 Facturación del sector sin Skydance | 66 | | | 6.2.3. Otros Festivales de Animación y VFX (ordenados por meses) | 136 |
| 4.2.11 Correlación entre localización de empresas, ayudas fiscales y promoción de lenguas propias..... | 67 | | | | |
| 4.3 Los Recursos Humanos en el sector de la animación | 70 | 5.1. La formación en el mundo de la Animación y los VFX..... | 121 | | |
| 4.3.1 El empleo por género. | 73 | 5.2. Igualdad en la Industria de la Animación en España | 122 | | |
| 4.3.2 Empleados en el sector de animación. | 74 | 5.2.1. Datos y conclusiones destacadas | 122 | | |
| 4.3.3 Costes laborales | 77 | 5.2.2. Decálogo de Buenas Prácticas..... | 122 | | |
| 4.3.4 Sueldos y salarios..... | 79 | | | | |
| 4.3.5 Contribución del sector de la animación al sector público | 82 | | | | |
| 4.4 Internacional | 84 | | | | |
| 4.5. Panorama del sector en España..... | 87 | 6.1. Producción y coproducción en España | 126 | | |
| 4.5.1. Principales producciones | 87 | 6.1.1. El Convenio Europeo | 126 | | |
| 4.5.2 Audiencia | 93 | 6.1.2. El Acuerdo Latinoamericano ... | 128 | | |
| Cadenas en abierto..... | 94 | 6.1.3. Convenios de coproducción de series de televisión | 129 | | |

5.

GESTIÓN DEL TALENTO

| | |
|--|-----|
| 5.1. La formación en el mundo de la Animación y los VFX..... | 121 |
| 5.2. Igualdad en la Industria de la Animación en España | 122 |
| 5.2.1. Datos y conclusiones destacadas | 122 |
| 5.2.2. Decálogo de Buenas Prácticas..... | 122 |

6.

PRINCIPALES APOYOS

| | |
|---|-----|
| 6.1. Producción y coproducción en España | 126 |
| 6.1.1. El Convenio Europeo | 126 |
| 6.1.2. El Acuerdo Latinoamericano ... | 128 |
| 6.1.3. Convenios de coproducción de series de televisión | 129 |

7.

PROGRAMAS DE AYUDAS PÚBLICAS DISPONIBLES PARA EMPRESAS ESPAÑOLAS

| | |
|---|-----|
| 7.1. Ayudas y programas públicos a nivel nacional | 141 |
| 7.1.1. Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales (ICAA) | 141 |
| 7.1.2. Otras ayudas públicas estatales.. | 151 |
| 7.2. Ayudas y programas públicos a nivel regional..... | 153 |
| 7.3. Audiovisual From Spain..... | 159 |

8.

INCENTIVOS FISCALES DISPONIBLES

| | |
|--|-----|
| 8.1. Ventajas fiscales para producciones extranjeras..... | 161 |
| 8.1.1. Nivel Nacional (art.36.2 LIS)..... | 161 |
| 8.1.2. Nivel Regional | 162 |
| 8.2. Ventajas fiscales para producciones españolas (art.36.1 LIS)..... | 164 |
| 8.2.1. Por gastos e inversiones en actividades de investigación y desarrollo (art.35 LIS)..... | 165 |
| 8.2.2. Por gastos en actividades de innovación tecnológica (art.35 LIS)..... | 166 |
| 8.2.3. Sello PYME Innovadora | 168 |
| 8.2.4. Mínimis de las subvenciones | 169 |

9.

PRINCIPALES FORTALEZAS Y RETOS DEL SECTOR

| | |
|--|-----|
| 9.1. Fortalezas del sector de la animación en España | 172 |
| 9.1.1 Talento creativo de alta calidad. | 172 |
| 9.1.2. Salarios competitivos en el mercado laboral. | 172 |
| 9.1.3. Reconocimiento internacional creciente..... | 172 |
| 9.1.4. Puerta de entrada al mercado hispanohablante. | 173 |
| 9.1.5 Festivales y eventos especializados..... | 173 |
| 9.2. Retos del sector de la animación en España | 173 |
| 9.2.1. Fragilidad estructural y dependencia de proyectos específicos. | 173 |
| 9.2.2. Falta de apoyo gubernamental eficaz. | 174 |
| 9.2.3. Déficit en adopción tecnológica y formación especializada. | 174 |
| 9.2.4. Centralización excesiva y desigualdades territoriales | 175 |

10.

TRIBUNA PATROCINADORES

| | |
|----------------------------------|-----|
| 10.1. Tribuna ICEX | 177 |
| 10.2. Tribuna EGEDA | 179 |

11.

METODOLOGÍA

12.

AGRADECIMIENTOS.....

13.

BIBLIOGRAFÍA

TRIBUNA

1

1.1. Libro Blanco 2024

Hacia un futuro brillante: La animación y los VFX como motor cultural, tecnológico y económico del sector audiovisual en España.

La industria de la animación y los efectos visuales en España vive un **momento decisivo**. No sólo ha demostrado una resiliencia excepcional frente a desafíos globales, como la pandemia, sino que ha sabido consolidarse como un referente internacional en creatividad y tecnología. En los últimos años, nuestras producciones han cruzado fronteras, cautivando audiencias globales y situando a España como un **hub de innovación y talento de primer nivel**. Sin embargo, el verdadero potencial de este sector está aún por desatarse.

Con más de **300 empresas especializadas**, la animación y los VFX en España combinan **creatividad, tecnología e innovación**, generando miles de empleos directos e indirectos y contribuyendo significativamente a la economía nacional. Es importante remarcar, que el **70% de la facturación del sector proviene de exportaciones**, lo que confirma su competitividad en mercados internacionales, donde las creaciones españolas son altamente valoradas y nuestros artistas, muy demandados. Producciones como **Robot Dreams, Tadeo Jones o Momias**, además de ser éxitos en taquilla, han sido aclamadas en festivales y premiadas internacionalmente, reafirmando el inigualable

talento español para contar historias y consolidándonos como líderes creativos a nivel mundial.

Pero el talento necesita un entorno propicio para florecer. En España contamos con ventajas únicas: una **infraestructura digital** de vanguardia, una cantera de **profesionales creativos y técnicos** altamente cualificados formados en instituciones especializadas y, en los últimos años, un **entorno fiscal atractivo** que, aunque aún con margen de mejora, ha estimulado sustancialmente la inversión extranjera.

De cara a los próximos cinco años, nuestro sector tiene el potencial de convertirse en la punta de lanza tecnológica y cultural del país. **Con el apoyo estratégico adecuado, podemos duplicar nuestra capacidad productiva y atraer más inversiones internacionales**, consolidando nuestra posición como referencia mundial en animación y VFX. Este crecimiento no solo generará empleo cualificado, sino que también fortalecerá la imagen de España como un líder en **innovación audiovisual y desarrollo tecnológico aplicado a las artes digitales**.

Estamos en un punto de inflexión y es el momento de apostar por **proyectos ambiciosos y estratégicos** que nos permitan seguir creciendo y consolidando nuestra posición como líderes en el sector.

gicos, fomentar alianzas que permitan a nuestro sector actuar como puente entre el **sector audiovisual tradicional** y nuevas formas de entretenimiento, como **los videojuegos y las experiencias inmersivas**, con el potencial de unir todos los puntos en un **macro sector del entretenimiento cultural de calidad** y con un impacto económico altamente positivo para nuestro país.

Pero dentro de esta misma coyuntura, también nos enfrentamos a **retos significativos**: la irrupción de la **inteligencia artificial** está transformando la industria, planteando desafíos éticos y económicos. **Integrar de manera inteligente la IA** en nuestros procesos creativos y productivos exige un debate ético y económico que potencie la eficiencia sin comprometer la protección de los **derechos de autor** y la **diversidad cultural**, evitando caer en un sesgo globalizador. Ser **pioneros en este campo**, nos permitirá anticiparnos a los cambios por venir y estar preparados para abordar todos los retos, aprovechando las oportunidades y convirtiéndolas en ventajas competitivas de nuestro sector con respecto a otros territorios. Iniciativas como **HispanIA 2024**, muestran el camino de una **colaboración público-privada** necesaria para abordar todas estas innovaciones

tecnológicas que en nuestro sector se están mostrando ya como claves.

En **DIBOOS**, estamos convencidos de que, a través de una **colaboración sólida entre el sector público y privado**, y con el talento, la creatividad y las políticas adecuadas, nuestra industria puede liderar el mercado internacional, convertirse en un motor de innovación tecnológica y generar miles de nuevos empleos en los próximos cinco años, convirtiendo a España en un referente global de **animación, VFX e innovación tecnológica**.

Invitamos, pues, a instituciones, inversores y profesionales: sumémonos a este reto y transformemos España en un **hub mundial de creatividad, tecnología y empleo, embajador cultural de la Marca España en el mundo**. Juntos, podemos colocar a nuestro país en el epicentro mundial de la animación, los VFX y todas las artes digitales, demostrando que la innovación y el arte pueden unirse para impulsar un **motor económico sostenible** que lleve **nuestra cultura al mundo entero**.

Nathalie Martínez
Presidenta de Diboos

1.2. Sobre Diboots



DIBOOS, la Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación y Efectos Visuales, formada por las principales asociaciones del sector: AEPA (Asociación Española de Productores de Animación) y PROANIMATS (Associació de Productors d'Animació). El objetivo de DIBOOS es sumar esfuerzos en favor de la industria española de producción de dibujos animados y efectos visuales. El sector de la animación y los vfx en España ha defendido siempre su doble vertiente: como generador de cultura y como industria. Por su primer aspecto, la animación es productora de un imaginario propio que es preciso conservar, además de difusora de los valores adecuados para los niños. En cuanto a su segunda vertiente, el sector reivindica su carácter de industria generadora de empleo estable, exportadora (el 70% de la facturación de estas empresas proviene del exterior) y en fase de

crecimiento (basada en su tenaz utilización del I+D+I). Por estos motivos, las asociaciones del sector de animación y vfx, han creído conveniente y positivo federarse para:

- Representar la producción de animación y vfx.
- Promocionar y desarrollar la producción de animación y vfx españoles tanto nacional como internacionalmente.
- Promover la inclusión de las directivas europeas de televisión sin fronteras en la nueva Ley del Cine y del Audiovisual.
- Defender la aplicación de las cuotas de producción independiente europea en las televisiones de la Unión y especialmente en los canales que operan en España.

AEPA La Asociación Española de Productores de Animación fue fundada en Valencia en 1997 con la firme voluntad de defender los intereses de las empresas del sector de la producción de animación. AEPA se traslada a Madrid en 1998 y desde entonces ha crecido agrupando a empresas especializadas en las más diversas técnicas de animación (animación tradicional, plastilina, 3D, flash, stopmotion, puppets y multimedia).

PROANIMATS es la asociación profesional de productores de animación con sede en Barcelona. Creada en 2007, depende orgánicamente de PROA (Federació de Productores Audiovisuales). Su objetivo es garantizar las mejores condiciones de trabajo para sus miembros, defendiendo sus intereses ante las administraciones, instituciones y canales de difusión a nivel nacional e internacional. Asesorando y fomentando el diálogo y la cohesión entre sus socios, ProAnimats ha conseguido una posición representativa y valorada por los diferentes agentes del sector.

DIBOOS, junto con AEPA y PROANIMATS, juega un papel crucial en la consolidación de la animación y los efectos visuales en España. Con una industria en constante crecimiento, su labor es clave para garantizar la proyección cultural y económica de este sector estratégico.



RESUMEN EJECUTIVO

2

2.1. Introducción

El presente Libro Blanco de la Animación 2024 ha sido elaborado por DIBOOS, la Federación Española de Asociaciones de Productoras de Animación y Efectos Visuales, y financiado por ICEX España Exportación e Inversiones, con el apoyo de EGEDA.

La industria de la animación y los efectos visuales es actualmente uno de los subsectores audiovisuales con mayor proyección internacional, con mejores estimaciones de crecimiento y con mayores ratios de exportación. Una industria que desarrolla y posiciona en el mercado mundial contenidos de éxito que se desgranan a lo largo de estas páginas. Así, el sector se erige como uno de los más importantes activos de transmisión de valores e imagen cultural, así como de desarrollo económico. Apoyado en la rápida evolución del sector audiovisual y en la aceleración de la transformación digital, los productos ofrecidos por este sector se han convertido en un bien de consumo generalizado para el ocio y entretenimiento de la población y, al mismo tiempo, en un activo esencial para las nuevas formas de publicidad y otras actividades digitales.

Dicha aportación económica, de empleo cualificado, desarrollo tecnológico y contribución positiva a la imagen de marca-país que añade el sector de la anima-

ción se debe reflejar en políticas públicas específicas que favorezcan e incentiven la inversión y contribuyan a desarrollar aún más una industria de la que disfrutan millones de espectadores a nivel mundial y de la que se benefician a nivel local trabajadores, empresas y administraciones públicas.

El Libro Blanco 2024 es una actualización del Libro Blanco que publicó Diboos en 2018. Desde entonces, este sector ha innovado en sus productos, procesos organizativos y comerciales, y ha reorientado la visión de negocio y explotación de la propiedad intelectual que genera. Por ello, ha sido necesario identificar, analizar y documentar diversos indicadores a fin de reflejar la situación actual y futura del sector, incluyendo aspectos no sólo de producción sino también de comercialización y formación. Así, este libro pretende radiografiar el impacto directo que produce el sector en la economía.

Para el desarrollo del nuevo Libro Blanco ha sido necesario analizar diferentes eslabones de la cadena de valor y actualizar la metodología para cuantificar el sector y sus diferentes variables: volumen de empresas, facturación, creación de empleo o contribución a las arcas públicas.

2.1.1. Delimitación del sector de la animación

El Libro Blanco del Sector de la Animación y los VFX en España 2024 se ha enfocado en el impacto directo e indirecto de la utilización de derechos, técnicas y herramientas de la animación y los efectos visuales en el ámbito de la creación de obras audiovisuales para el entretenimiento: largometrajes, cortometrajes, series, webseries, documentales animados, además de otras tipologías de contenidos digitales. Destaca el desarrollo de herramientas avanzadas en el ámbito CGI (*Computer Generated Images*) aplicadas a los efectos visuales presentes en la mayoría de películas de acción real de éxito internacional.

No se incluye aquí, por motivos de capacidad, el uso o impacto que estas técnicas pueden tener en otros ámbitos de la economía española, como son los videojuegos, la publicidad, los entornos virtuales o los usos en investigación y desarrollo y en la industria productiva, aunque se pretende destacar su alta capacidad para intervenir en actividades muy diversas.

2.1.2. Análisis de Contexto

Lo primero que habría que remarcar es que existe una elevada competencia por parte de los países del entorno europeo y extraeuropeo; hecho que no ha de verse únicamente de modo desfavorable, sino que supone una oportunidad para acuerdos de coproducción con otros socios internacionales, máxime siendo nuestro país la puerta de entrada al mercado de la animación y VFX latinoamericano, ligado a la elevada demanda de contenidos en español en todo el mundo.

A lo largo de 2020 se modificó la normativa relativa a los beneficios fiscales aplicables a producciones audiovisuales en España. Igualmente, la posterior reforma del artículo 36.1 de la Ley 27/2014 del Impuesto de Sociedades por la que se configura el carácter vinculante de los informes del ICAA para la Agencia Estatal de la Administración Tributaria (AEAT) supuso un importante refuerzo de la seguridad jurídica para las empresas inversoras en el sector. A lo que hay que añadir que la disponibilidad de recursos a través del Fondo de Recuperación y las ayudas concedidas al sector audiovisual han

• • •

supuesto un beneficio claro para la regeneración del sector tras el impacto de la crisis COVID-19 del año 2020.

Esta capacidad de crecimiento global ratifica el interés del Gobierno por lograr que España se convierta en un Hub de producción audiovisual a nivel mundial, aprovechando el impacto económico que dicha actividad genera sobre la economía española. No obstante, el sector de la animación y VFX no se ve suficientemente protegido dentro de la globalidad de las ayudas ni de los incentivos fiscales, lo que provoca una dispersión dentro de la actividad general de la producción audiovisual. Además, las dificultades burocráticas para acceder a ellas y las elevadas cargas administrativas hacen que sean menos accesibles para un sector en el que conviven una minoría de grandes empresas muy digitalizadas que compiten a nivel global junto a una mayoría muy dispersa compuesta fundamentalmente por pequeñas empresas.

La mayor parte de productoras y de empresas auxiliares son de pequeño tamaño o incluso microempresas con débil estructura empresarial

y con procesos de actividad discontinua debido a las peculiaridades del sector, lo que redunda en dificultades de acceso a la financiación y a la captación de mercados internacionales. El sector de la producción de animación y VFX es un sector dual y es importante tener en cuenta esta debilidad de cara a diseñar políticas específicas y medidas individualizadas que faciliten el acceso a la financiación necesaria para la contribución a su crecimiento.

La convivencia entre los distintos niveles administrativos (estatales, regionales y locales) no solo dificulta el acceso a la financiación y ayudas de las pequeñas empresas, sino que supone también una barrera para la potenciación y atracción de financiación extranjera para la inversión e, incluso, para la incorporación del talento internacional (autorizaciones de residencia y trabajo, o visados, por poner ejemplos). En ese sentido, es de justicia recalcar que las Administraciones se están esforzando para digitalizar las gestiones necesarias y hacerlas más rápidas y accesibles.

El consumo específico de contenidos de animación y VFX ha sufrido un importante incremento gracias

• • •

a la multiplicación de plataformas, canales y formatos actuales, y representa para el sector una oportunidad indiscutible para afianzarse en el mercado. La diversificación de la forma y tipos de contenidos producidos responde a una demanda de consumo digital de contenidos audiovisuales cada vez más personalizada debido a los diferentes dispositivos capaces de reproducir contenidos audiovisuales en cualquier lugar y momento. El nuevo público consumidor, individual y digital, exige a las empresas productoras nuevos y diferentes contenidos de animación y VFX.

Esta globalización del sector resulta una oportunidad pero también supone una amenaza para la industria española; la de la fuga de talento formado en las últimas tecnologías de animación y VFX a otros mercados más competitivos. Porque no hay que olvidar que uno de los activos del sector en España es su capacidad creativa, pero ese talento debe ir acompañado de profesionales formados en las últimas tecnologías, con un foco especial en aquellas que suponen cambios disruptivos en las reglas de juego del mercado, como sería el caso de

la inteligencia artificial. En general, podemos afirmar que existe una necesidad del sector español en cuanto a demanda de formación especializada, e incluso, formación en los propios dirigentes de las empresas sobre las oportunidades de estas tecnologías.

España cuenta con fortalezas que hay que saber mostrar para atraer la inversión. Los derechos de propiedad intelectual cuentan con un modelo que genera un entorno de seguridad jurídica elevado, con normativas y políticas de protección de derechos de autor y equivalentes. Además, refieren a una capacidad industrial elevada, a un capital humano de alto valor, a un amplio uso e interés por el idioma español en todo el mundo, a una amplia cobertura de redes de fibra óptica, banda ancha y tecnología 5G, y a unos costes de producción competitivos. Todos estos entornos constituyen activos muy valiosos para impulsar el sector de la animación y el mercado de contenidos digitales español como referente internacional para la captación de inversión.

2.1.3. Recomendaciones para estimular la producción de obras audiovisuales de animación

- Creación de una línea específica de ayudas a la producción de series de animación que permita a las productoras españolas dedicadas a este producto competir en igualdad de condiciones con el resto de países de nuestro entorno que sí disponen de esta herramienta de financiación.
- Incremento del límite de las obras de animación que pueden acceder a un 75% de intensidad de ayuda pública. Actualmente son aquellas con coste inferior a 2.5M€, pero a causa de los efectos de la inflación y las dificultades para retener el talento, habría que incrementarlo a 3.5M€ o bien a obras cuyo coste en España sea menor de 2.5M€, aunque tengan un presupuesto mayor como consecuencia de una coproducción internacional.
- Compatibilización de los incentivos previstos en los artículos 36.1 y 36.2 de la ley del Impuesto de Sociedades para poder aplicarlos conjuntamente en una coproducción internacional en la que la productora internacional no tenga estudio y realice el encargo. Es decir:
 - Coproducir un porcentaje de una película o serie de animación y aplicar el incentivo fiscal por producción de obra nacional (36.1) al coste de la parte española.

◦ Una de las coproductoras internacionales encarga un servicio por otro importe de gasto en el mismo proyecto, por lo que se pueda aplicar el incentivo por atracción de inversión extranjera (36.2) sobre el importe adicional.

- Compatibilización del sistema de ayudas y procedimientos burocráticos con el resto de territorios de la Unión Europea, de manera que se faciliten las coproducciones dentro de este espacio. Esto implica, entre otros:
 - Revisar los criterios de gasto elegible para evitar incongruencias o dificultades existentes hoy en día en cuanto a nacionalidad del equipo técnico y creativo, territorialidad, o porcentajes máximos de conceptos como gasto en producción ejecutiva, gastos generales, contingencias, gastos financieros, etc.
 - Revisar los criterios de otorgamiento de nacionalidad española en el caso de coproducciones internacionales, especialmente importante en el caso de series donde no existen convenios cinematográficos que marquen reglas de juego claras.
- Modificación de las bases de datos de ICAA y de otros institutos audiovisuales de comunidades autónomas para poder hacer un mejor y más sencillo seguimiento de las obras de animación y su peso relativo dentro del audiovisual. Esto implica, entre otros:
 - Inclusión del tipo de producto en los listados de obras calificadas anualmente por ICAA o las comunidades autónomas, así como en los listados de recaudación de taquilla, en los certificados

culturales expedidos y en los registros de empresas audiovisuales, para obtener de manera automática datos desagregados por ficción, animación y documental en todos ellos.

- Generación de informes calculando el impacto de las deducciones fiscales en la producción de obras audiovisuales, de nuevo desagregados por ficción, animación y documental.
- Apoyar decididamente y dotar económicamente a los eventos de industria de animación y vfx que se celebran en España (Weird Market, Foro Quirino y Animar), ya que son dinamizadores del sector y posicionan a los agentes nacionales en el panorama internacional, siendo nuestra mejor carta de presentación de cara al exterior.
- Incremento del 30% actual al 50% de deducción fiscal para aquellas obras producidas por productores independientes y que obtengan tanto el certificado de nacionalidad como de culturalidad, dando por tanto derecho a este tipo de incentivo. Este incremento permitiría competir en mejores condiciones con países del entorno que tienen cuotas de deducciones fiscales superiores.

2.1.4. **Recomendaciones para estimular la creación de la industria de efectos visuales (VFX) en España**

- Reducción del gasto mínimo a 200.000€ para poder acogerse a los incentivos fiscales pequeñas y medianas empresas de VFX y poder generar tejido industrial. También que el porcentaje de la deducción para producciones extranjerasaumente a 40% para proyectos específicos de animación, VFX incorporando la postproducción, como ya ocurre en Francia.
- Creación de una ventanilla única con un organismo específico para las deducciones internacionales financiado mediante tasas.
- Impulso de la investigación de las empresas de animación y VFX en proyectos de service con una línea de ayuda específica compatible con las bonificaciones a la seguridad social, apoyando la investigación creativa en el uso de nuevas herramientas, procesos o procedimientos con la presentación de un resultado visual tangible a modo de demo-reel del proyecto realizado.

- Creación de un laboratorio nacional para la mejora de la competitividad de las empresas de animación y VFX, con el desarrollo de pipelines, implementaciones de procesos productivos como integración de IA, ML, RPAs o nuevos modelos de redes neuronales. Guía y asesoramiento de buenas prácticas empresariales, ciberseguridad, buen gobierno corporativo e internacionalización.
- Creación de una línea específica de ayudas a la contratación de personal en prácticas para el coste de licencias e inmovilizado.
- Mayor seguridad jurídica sobre la devolución fiscal (*tax rebate*) aplicable a servicios al extranjero, ya que actualmente no existe vinculación previa con el gasto y estos fondos no son susceptibles de financiación. Proponemos algunas vías de ejemplo:
 - Portuguesa: mediante auditoría de gastos cada cierto tiempo durante la producción, de manera que Hacienda desembolse el dinero por capítulos sin esperar a la futura desgravación en el Impuesto de Sociedades.
 - Canadiense: mediante un documento/certificado emitido por Hacienda que permite descontar en el banco la cantidad del tax rebate y por tanto, anticipar el dinero. Hacienda no se compromete realmente, ya que es la empresa de servicios quien tendrá que justificar ante el banco dicho gasto ejecutado, y por tanto quien asume el riesgo.

2.1.5. Recomendaciones comunes para animación y VFX

- Mantener un porcentaje fijo de deducción fiscal para el coste elegible del proyecto sin que exista minoración al superar el primer millón de euros de inversión de gasto elegible, ya sea por parte del productor nacional o extranjero. Es extraño y único en el mundo el hecho de que, cuanto más inviertas, menor sea la deducción recibida.

DATOS SOBRE EL SECTOR AUDIOVISUAL

3

El sector audiovisual integra un ecosistema diverso de actores que trabajan en las diferentes fases de la cadena de valor. Las empresas representan un abanico amplio que va desde grandes estudios de producción y distribución hasta pequeñas productoras independientes y compañías especializadas en servicios técnicos. En paralelo, los trabajadores asalariados y los profesionales autónomos aportan talento y especialización en disciplinas clave, contribuyendo a la versatilidad y capacidad de innovación del sector. La heterogeneidad en términos de modelos de negocio y formas de contratación. Las grandes empresas suelen concentrar la mayor parte de los ingresos del sector, pero las pequeñas y medianas empresas (pymes) y los autónomos tienen una contribución significativa en términos de innovación y creatividad. Los contratos por proyecto son frecuentes, lo que impulsa la flexibilidad del sector, pero también representa un desafío en términos de estabilidad laboral.

3.1. Análisis del Sector Audiovisual: Empresas, Trabajadores y Autónomos en los CNAEs 5915, 5912, 5917 y 5914

El sector audiovisual es una industria en constante evolución, marcada por los avances tecnológicos y los cambios en los hábitos de consumo. Los CNAEs analizados reflejan una estructura compleja y dinámica que combina creatividad, tecnología e innovación. Su capacidad para generar empleo directo e indirecto, así como su impacto cultural y económico, lo posicionan como un motor estratégico en el desarrollo de las economías modernas.

El sector audiovisual se configura como un ámbito estratégico dentro de las industrias culturales y creativas, desempeñando un papel fundamental en la economía y la generación de empleo. En cuanto a CNAE hablamos del grupo 591 (Actividades cinematográficas, de vídeo y de programas de tele-

visión) que se compone de varios. Este análisis se centra en las actividades descritas por los CNAEs 5915, 5912, 5917 y 5914, que abarcan de forma integral los procesos de producción, postproducción, distribución y exhibición de contenidos cinematográficos y de vídeo.

- Producción cinematográfica y de vídeo (CNAE 5915): Este subsector comprende empresas productoras encargadas de la creación de contenidos audiovisuales originales, incluyendo largometrajes, cortometrajes, documentales y series de televisión.
- Postproducción (CNAE 5912): Las actividades de postproducción abarcan la edición, el montaje, la corrección de color, la creación de efectos visuales y el diseño sonoro.
- Distribución (CNAE 5917): Las empresas de distribución desempeñan un rol intermediario, facilitando que las obras audiovisuales alcancen sus audiencias a través de múltiples canales, como salas de cine, plataformas de streaming y cadenas de televisión.
- Exhibición (CNAE 5914): Las actividades de exhibición están lideradas por empresas que gestionan cines y otros espacios de proyección. Este subsector también incluye iniciativas más pequeñas vinculadas a proyectos culturales o comunitarios.

En primer lugar, analizaremos los datos económicos. En segundo lugar, entraremos en profundidad

en el sector empresarial para conocer el número de empresas y la distribución y localización de las mismas. En última instancia, examinaremos los datos humanos del sector, es decir cuántas personas trabajan en el mismo, ya sean autónomos o trabajadores por cuenta ajena, además, veremos su localización en el territorio español mediante representación visual.

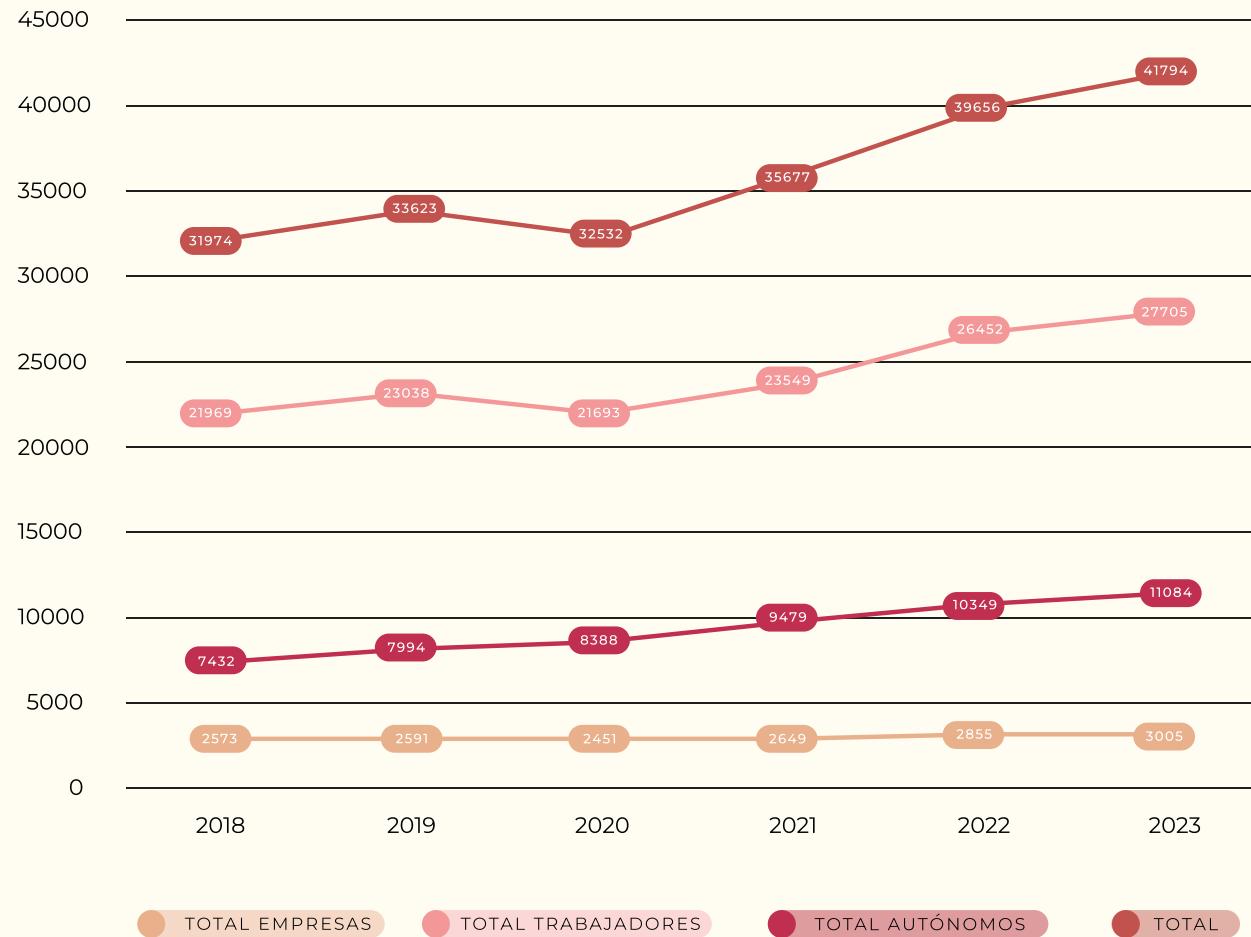
Antes de sumergirnos en cada apartado, consideramos conveniente hacer una revisión general de los actores económicos del sector. En términos absolutos, el número total de empresas en el sector audiovisual ha experimentado un crecimiento continuo entre 2018 y 2023. En 2018 había 2.573 empresas, mientras que en 2023 se alcanzaron las 3.005 empresas, lo que representa un aumento de 432 empresas en el período analizado. Este crecimiento refleja un incremento de aproximadamente un 16,8% en el sector, indicando que el número de empresas ha crecido de manera sostenida durante estos años, con un crecimiento destacado en los últimos dos años (2022 y 2023).

En cuanto al número total de trabajadores, también se observa una tendencia creciente. En 2018, el sector contaba con 21.969 trabajadores, mientras que en 2023 el número aumentó a 27.705, lo que supone un

incremento de 5.736 trabajadores, o un crecimiento del 26,1% en todo el período. Este aumento es significativo, lo que sugiere que la expansión del sector ha generado una demanda creciente de empleo, especialmente en los últimos años, con una subida de más de 2.000 trabajadores entre 2022 y 2023.

En el caso de los autónomos, se ha observado también un crecimiento continuado. En 2018, había 7.432 autónomos en el sector, mientras que en 2023 esta cifra llegó a 11.084, lo que representa un aumento de 3.652 autónomos o un incremento del 49,1% a lo largo de estos años. El número de autónomos ha crecido de manera más pronunciada que el de los trabajadores asalariados, lo que podría indicar una mayor diversificación del sector, con un incremento en la modalidad de empleo autónomo, probablemente relacionado con la flexibilidad de los proyectos.

Evolución de trabajadores, autónomos y empresas del sector.



FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LOS DATOS PUBLICADOS POR LA TGSS.

Estos incrementos son muy relevantes, y subrayan que el sector audiovisual en su conjunto ha tenido un desarrollo robusto durante los últimos años, reflejado en el aumento de los tres actores económicos. Este crecimiento podría estar relacionado con una mayor inversión en la industria, la expansión de plataformas de streaming y una mayor presencia en mercados internacionales, convirtiéndose en un sector cada vez más relevante en la economía creativa nacional.

3.2.1 Evolución del número de empresas del sector por CC.AA.

En este apartado entramos en profundidad en conocer la evolución del número de empresas en el sector por Comunidad Autónoma. La divergencia existente entre el volumen de empresas presentes en la Comunidad de Madrid y Cataluña con respecto al resto ha hecho necesaria su tratamiento de forma separada para una mejor visualización.

La evolución abarca desde el año 2018 hasta el año 2023, estos cinco años nos sirven para ver la situa-

ción del apartado empresarial del sector antes del COVID-19, las consecuencias del mismo y si ha recuperado los niveles anteriores a la pandemia.

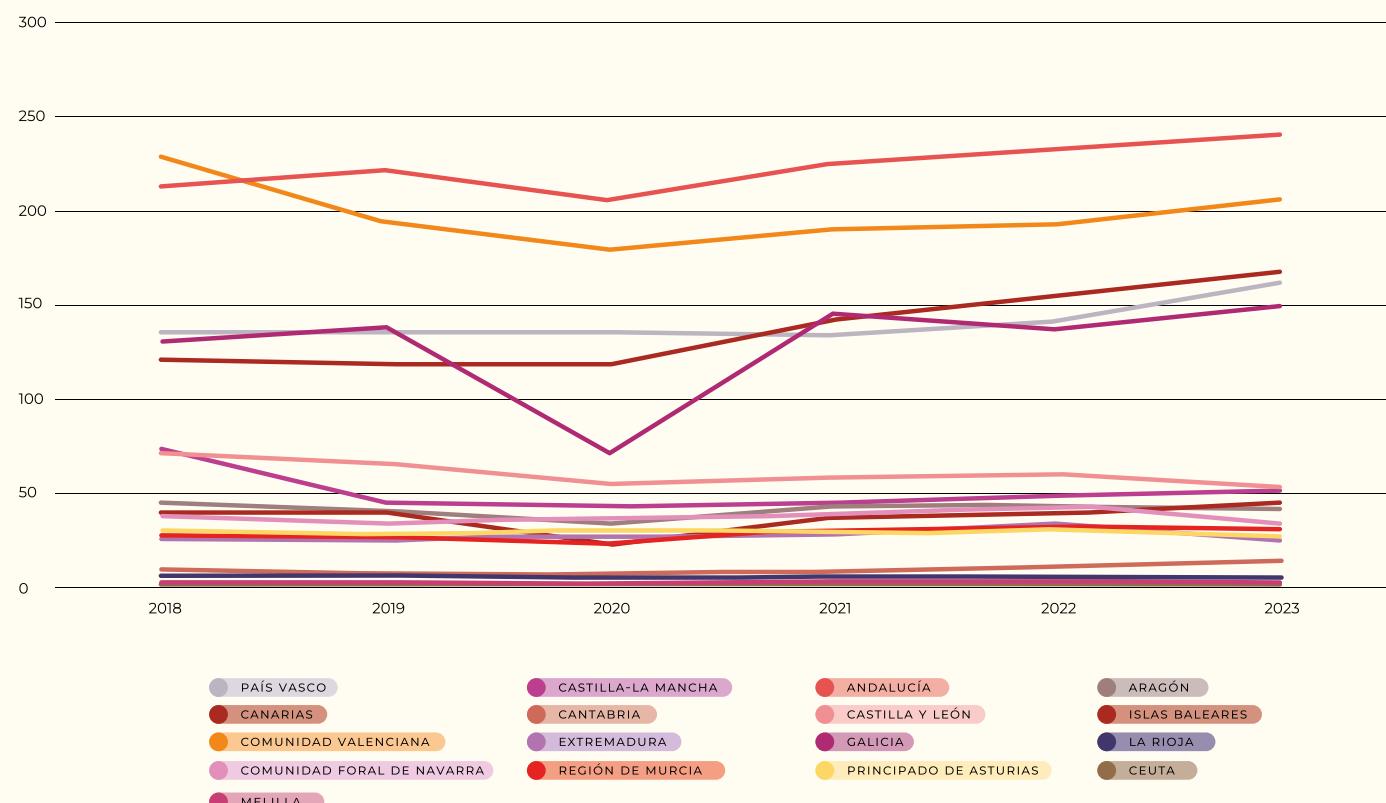
El análisis de los datos revela una notable diversidad: mientras que algunas comunidades han experimentado un crecimiento sostenido y un notable repunte tras la pandemia, otras han enfrentado caídas persistentes que reflejan un impacto más profundo y una recuperación más lenta del sector. Al mismo tiempo, hay un grupo de comunidades que, aunque no se encuentran en los extremos del análisis, han mostrado una evolución más moderada y estable, situándose en una zona intermedia que merece ser destacada.

En términos generales, algunas comunidades han experimentado crecimientos significativos en el número de empresas en el sector. Canarias, por ejemplo, pasó de 121 empresas en 2018 a 168 en 2023, lo que representa un crecimiento del 39% debido a sus incentivos fiscales. En Andalucía, el número de empresas ha crecido considerablemente, pasando de 213 en 2018 a 241 en 2023, un aumento del 13%, lo que subraya una recuperación eficaz tras

la pandemia, lo que podría indicar políticas locales que favorecieron el desarrollo del sector, contribuyendo a su sostenibilidad en tiempos complejos.

Por otro lado, algunas comunidades han enfrentado una caída persistente. Entre 2018 y 2023 Castilla-La Mancha ha sufrido una caída del 29% de las empresas. Por su parte, Castilla y León también presenta una caída notable, pasando de 71 empresas en 2018 a 54 en 2023, lo que implica una reducción del 24%. En la Comunidad Valenciana, aunque no es tan pronunciada como en Castilla-La Mancha, también se observa una reducción, de 228 empresas en 2018 a 206 en 2023, lo que implica una caída del 10%, lo que puede indicar una falta de crecimiento sostenido. Esto implica que estas Comunidades Autónomas no han conseguido recuperar el volumen empresarial anterior a la pandemia.

Evolución de empresas en el sector, excepto Comunidad de Madrid y Cataluña



FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LOS DATOS PUBLICADOS POR LA TGSS

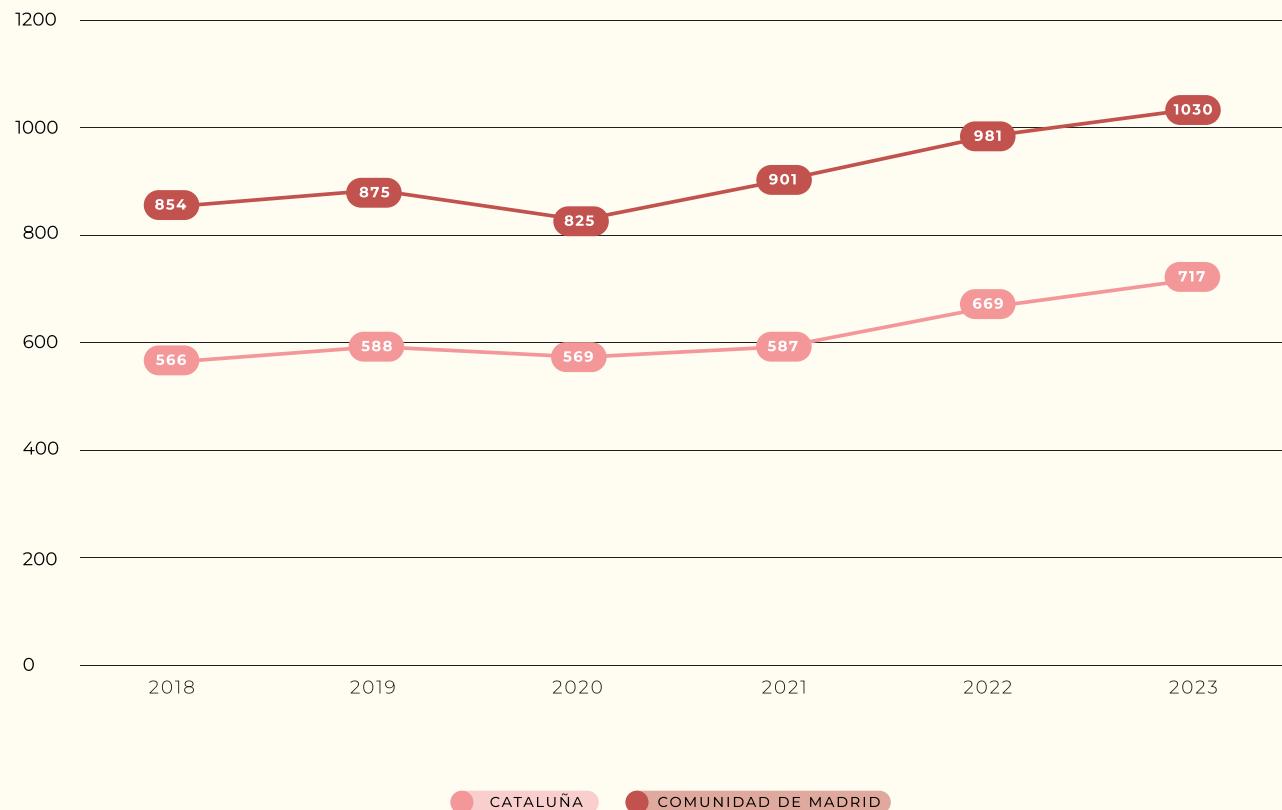
Comunidades como Galicia, País Vasco y Andalucía han demostrado una recuperación más eficaz. Galicia, que experimentó una caída significativa en 2020, ha recuperado terreno rápidamente y, en 2023, alcanzó 149 empresas, lo que representa un crecimiento del 14,62% desde 2018 hasta 2023. El País Vasco también muestra un comportamiento positivo con un crecimiento del 20%. Además, existen comunidades en una zona intermedia que, aunque no han experimentado cambios tan marcados como los ejemplos anteriores, muestran una evolución relativamente estable. Aragón refleja una ligera caída del 6,67%, la Región de Murcia se mantiene en una zona intermedia, con un leve crecimiento del 11%, lo que indica una leve recuperación y una consolidación del sector. Por último, la Comunidad Foral de Navarra con una ligera fluctuación entre 34 y 42 empresas a lo largo de los años demuestran que no ha conseguido recuperar aún los valores de 2018.

Por último, las ciudades autónomas de Ceuta y Melilla presentan una particularidad interesante: el número de empresas en ambas regiones se ha mantenido constante durante todo el periodo, pero con números considerablemente pequeños.

3.2.2 Evolución del número de empresas del sector en Cataluña y la Comunidad de Madrid

Entre 2018 y 2023, tanto Cataluña como la Comunidad de Madrid han experimentado una evolución positiva en el número de empresas dentro del sector audiovisual, aunque con algunas diferencias notables en cuanto a crecimiento absoluto y relativo.

Evolución de empresas en el sector en la Comunidad de Madrid y Cataluña.



FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LOS DATOS PUBLICADOS POR LA TGSS.

En Cataluña observamos un aumento relativo del 26,7% durante el período de cinco años. Si bien este es un avance considerable, el crecimiento en términos absolutos ha sido inferior al de la Comunidad de Madrid, aunque notable en términos relativos. Por su parte, la Comunidad de Madrid tuvo un incremento absoluto de 176 empresas lo que representa un 20,6% en términos relativos. Si comparamos el crecimiento absoluto, la Comunidad de Madrid sigue liderando con un total de 176 empresas ganadas en los últimos cinco años frente a las 151 empresas de Cataluña. Sin embargo, al analizar los porcentajes relativos, vemos que Cataluña ha experimentado una expansión más dinámica, con un 26,7% de incremento en el número de empresas, frente al 20,6% de Madrid.

3.2.3 Número de empresas actuales en el sector por provincias.

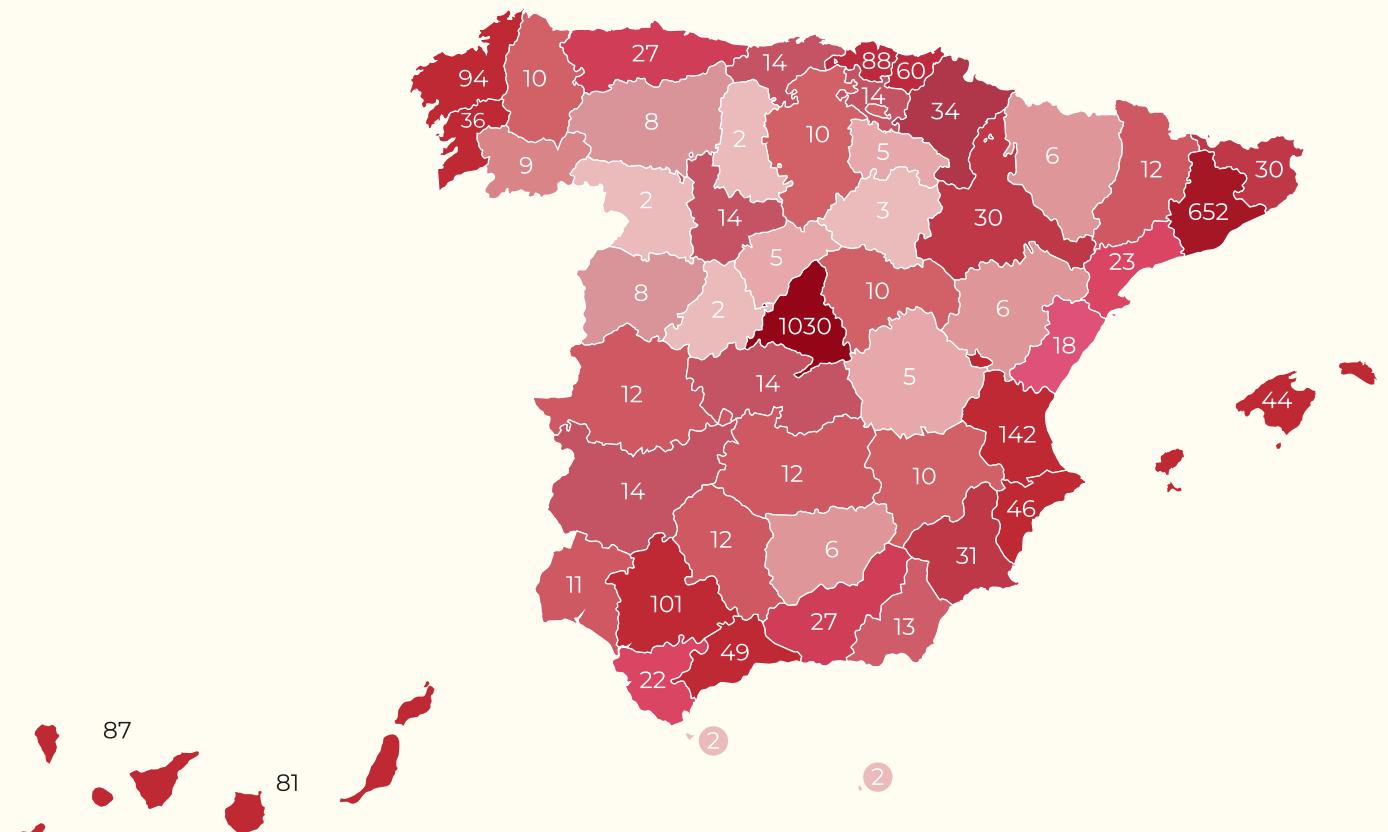
El sector audiovisual cuenta con 3.005 empresas. La Comunidad de Madrid, representada exclusivamente por la provincia de Madrid, concentra la mayor cantidad de empresas del sector audiovisual en España, con un total de 1.030 empresas en 2023. Este liderazgo absoluto se debe a su rol como el centro neurálgico de la industria, donde se encuentran las principales cadenas de televisión, productoras y estudios de grabación, así como una infraestructura adaptada a las necesidades del sector. En segundo lugar, se encuentra la provincia de Barcelona, con 652 empresas, cifra que refuerza su posición como uno de los núcleos creativos y de producción más importantes del país. Barcelona, además, lidera el sector en Cataluña, representando la mayoría de las empresas de la región y consolidándose como un referente para la producción. Ambas provincias poseen un número de empresas muy superior al del resto de territorios

de España, evidenciando la desigualdad existente entre estos dos territorios y el resto. Podemos indicar el establecimiento de estos polos como Hubs para el sector, donde concurren una acumulación de empresas vinculadas al sector no sólo comprendidos en los CNAE 5915, 5912, 5914 y 5917, sino que empresas con actividades relacionadas concurren en actividades económicas relacionadas que hacen efecto potenciador del propio sector influyendo en la creación de un entorno propicio para la constitución de nuevas empresas.

Valencia se sitúa como la tercera provincia con un mayor número de empresas, en concreto 142. En Andalucía, Sevilla ocupa la primera posición con 101 empresas, destacándose como el principal motor de la industria audiovisual de la región. Málaga, con 49 empresas, sigue a Sevilla como el segundo motor en Andalucía. En Canarias, Las Palmas y Santa Cruz de Tenerife suman 168 empresas en total, distribuidas entre ambas provincias, destacando especialmente el atractivo de las Islas Canarias debido a sus incentivos fiscales especiales.

Tras los anteriores territorios, existen provincias con un desarrollo intermedio en cuanto a número de empresas, donde destacan A Coruña con 94 empresas, Bizkaia con 88 empresas, Alicante con 46 empresas y Baleares con 44 empresas. A Coruña es el principal núcleo de Galicia, siendo su cifra un reflejo del potencial de la región, impulsado por su tradición cultural y lingüística. Bizkaia, en el País Vasco, lidera gracias al impacto de festivales de renombre como el Zinemaldia, lo que ha consolidado la provincia como un centro de producción y distribución. Alicante, por su parte, destaca en la Comunidad Valenciana como un polo relevante.

Distribución de empresas en el sector audiovisual por provincias



FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LOS
DATOS PUBLICADOS POR LA TGSS

En la siguiente categoría, las provincias con actividad limitada, encontramos Zaragoza con 30 empresas, lo que representa un núcleo en su región. Granada, con 27 empresas, también ocupa una posición destacada en Andalucía, mientras que Tarragona, con 30 empresas, complementa la actividad de Cataluña, aunque muy por detrás de Barcelona. Otras provincias como Cádiz, con 22 empresas, muestran una presencia relevante en Andalucía, pero con una menor concentración de empresas que las principales ciudades del sur.

Finalmente, encontramos un número significativo de provincias con baja actividad del sector, con cifras inferiores a 10 empresas. Provincias como Soria y Zamora, con solo 2 empresas cada una, reflejan la falta de dinamismo en el sector, mientras que otras como Teruel, Cuenca, Segovia y Huesca, con entre 5 y 6 empresas, presentan una situación similar en cuanto a la escasa densidad de empresas. También se encuentran provincias como Lugo, Palencia, Ourense y Ávila, con cifras de entre 8 y 10 empresas, que aunque tienen una mayor actividad, aún están muy alejadas de los grandes polos del sector. En términos generales, se observa una clara concentración metropolitana en las provincias con mayor número de empresas, donde ciudades como

Madrid, Barcelona, Valencia y Sevilla actúan como motores regionales del sector audiovisual.

3.3 Datos de Recursos Humanos

Este apartado lo dividiremos en dos partes: la primera consiste en el análisis de la evolución del número de trabajadores del sector audiovisual desde 2018 hasta 2023, además veremos la distribución de los trabajadores actuales del sector por provincia. La segunda parte, consistirá en realizar el mismo estudio para los autónomos.

3.3.1 Evolución del número de trabajadores en el sector por CCAA sin Cataluña y la Comunidad de Madrid.

El análisis de los datos sobre la evolución del empleo en el sector en las comunidades autónomas de España entre 2018 y 2023 evidencia tanto patrones de crecimiento como retrocesos significativos, en particular durante la crisis provocada por el COVID-

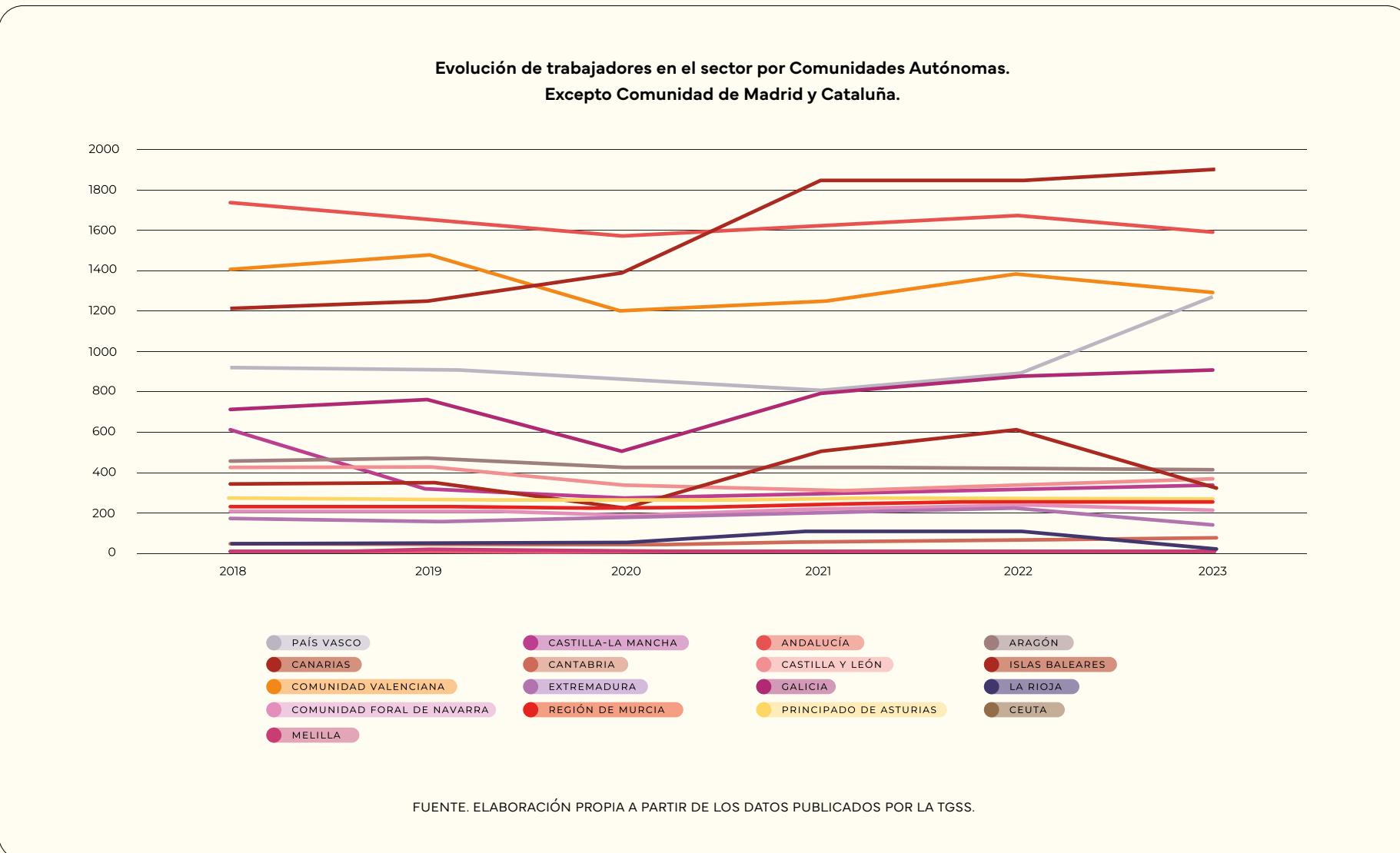
19 en 2020. Las cifras revelan una considerable desigualdad regional, con algunas comunidades consolidándose como centros neurálgicos del sector y otras mostrando una actividad más limitada o inestable.

En términos absolutos, Andalucía se posiciona como la comunidad autónoma con más trabajadores en el sector durante todo el periodo analizado. Sin embargo, a diferencia de regiones con un crecimiento sostenido como el País Vasco o Canarias, Andalucía evidencia una tendencia descendente con un descenso relativo del 8,61 %, lo que sugiere desafíos estructurales que limitan su capacidad de recuperación y expansión.

Por otro lado, el País Vasco muestra una tendencia positiva con un crecimiento relativo del 39,56 % entre 2018 y 2023. Los incentivos fiscales convierten a esta región en un destino atractivo para desarrollar producciones.

Canarias también destaca significativamente, con un incremento relativo del 57,19 %. Este aumento no solo es el mayor, sino que también refleja un atractivo creciente de las islas como centro de producción del sector, impulsado por incentivos fiscales.

Galicia, aunque no alcanza las cifras de empleo de Andalucía, el País Vasco o Canarias, muestra un crecimiento sostenido que la posiciona como otra región clave en la industria. En cambio, la Comunidad Valenciana, pese a ser una de las principales regiones audiovisuales de España, experimentó una significativa caída durante la pandemia. Aunque se observa cierta recuperación en los años posteriores esta cifra aún está por debajo de los niveles previos a la pandemia, reflejando una disminución acumulada del 8,16 % desde 2018.



En conjunto, estos datos revelan la resiliencia de regiones como Canarias, Galicia y el País Vasco, que han mostrado un crecimiento sostenido incluso frente a las adversidades, mientras que comunidades históricamente importantes como Andalucía y la Comunidad Valenciana han enfrentado más dificultades para consolidar una recuperación robusta. El análisis evidencia un sector en transformación, marcado por dinámicas desiguales que reflejan tanto oportunidades como desafíos estructurales en distintas regiones del país.

3.3.2 Evolución del número de trabajadores en Cataluña y la Comunidad de Madrid.

El análisis de los datos de empleo en el sector audiovisual para la Comunidad de Madrid y Cataluña entre 2018 y 2023 pone de manifiesto que estas dos regiones concentran, con gran diferencia, la mayor cantidad de trabajadores en este ámbito en España. Esta notable concentración de empleo justifica su

análisis separado, ya que representan los principales polos de actividad en el sector y juntas aglutinan una proporción significativa del total nacional.

La Comunidad de Madrid lidera el empleo en el sector audiovisual en España, con un crecimiento constante y significativo del 38,1% en el periodo analizado. Esta evolución refleja el dinamismo del sector en la región, que se beneficia de la concentración de empresas líderes, estudios, y un ecosistema de apoyo robusto. El ritmo de recuperación se intensificó en los años posteriores, especialmente en 2022, con un crecimiento anual del 15,82 % (+1.669 trabajadores), consolidando a la Comunidad de Madrid como el principal centro de la industria en España.

Por su parte, Cataluña ocupa el segundo lugar en empleo en el sector, aunque con cifras que están aproximadamente a la mitad de las de Madrid. El crecimiento relativo fue del 29,78% entre 2018 y 2023. Aunque el crecimiento fue constante, Cataluña mostró una menor capacidad de recuperación tras la pandemia en comparación con Madrid.

Evolución de trabajadores en el sector en la Comunidad de Madrid y Cataluña.



FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LOS DATOS PUBLICADOS POR LA TGSS.

Ambas comunidades representan los ejes centrales del sector audiovisual en España, destacándose claramente por encima del resto de regiones en términos de empleo. En todos los años analizados, Madrid duplica las cifras de Cataluña, reflejando su rol como motor principal del sector.

En términos de recuperación post-pandemia, Madrid mostró una mayor resiliencia, recuperando y superando rápidamente los niveles de empleo previos a 2020, mientras que Cataluña tardó más en recuperar el impulso, con un crecimiento más marcado únicamente a partir de 2022.

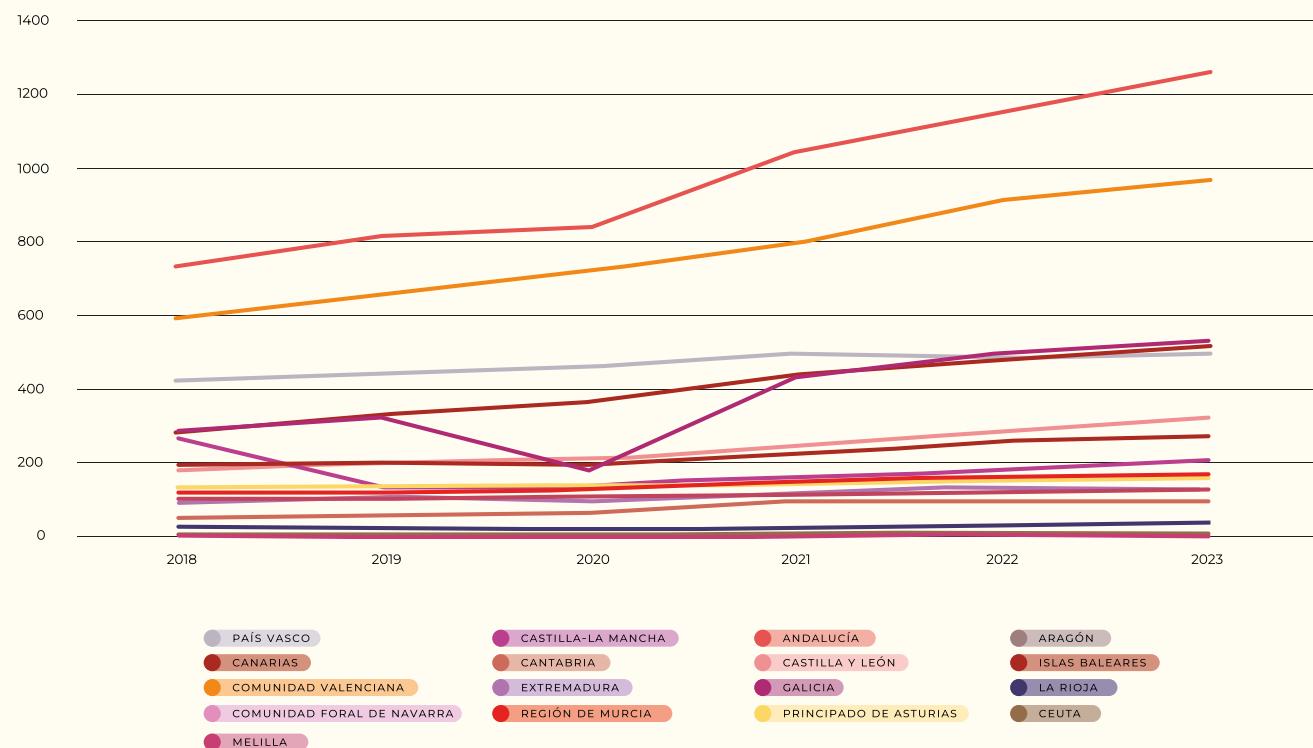
La concentración del sector audiovisual por provincias refleja una marcada desigualdad territorial, con una fuerte preeminencia de los grandes polos metropolitanos. Madrid lidera de manera indiscutible con 1.030 empresas en 2023, consolidándose como el centro neurálgico de la industria audiovisual en España gracias a su infraestructura, la presencia de grandes cadenas de televisión y productoras, y un entorno altamente dinámico. Barcelona ocupa

el segundo lugar con 652 empresas, destacándose como un referente creativo y productivo en Cataluña. En tercer lugar, Las Palmas y Santa Cruz de Tenerife concentran 168 empresas, impulsadas por los atractivos incentivos fiscales de las Islas Canarias. Valencia, con 142 empresas, es otro de los núcleos principales, seguido por Bizkaia y A Coruña, con 88 y 94 empresas respectivamente, que representan focos clave en el País Vasco y Galicia. Guipuzkoa y Málaga también contribuyen significativamente al mapa empresarial, reforzando la importancia de sus regiones. Esta distribución evidencia que las provincias mencionadas actúan como hubs del sector, atrayendo tanto empresas específicas de actividades audiovisuales como actividades relacionadas, lo que genera un entorno propicio para la innovación y el crecimiento empresarial. La concentración en estos territorios potencia la competitividad y la capacidad exportadora de la industria audiovisual española.

3.3.3 Evolución del número de autónomos en el sector por CCAA sin la Comunidad de Madrid y Cataluña.

El análisis del sector de autónomos entre 2018 y 2023 refleja una evolución marcada por contrastes significativos entre comunidades autónomas. Este periodo estuvo condicionado por el impacto de la pandemia de COVID-19, que dejó huellas profundas en algunas regiones, y por un crecimiento sostenido en otras, lideradas por su dinamismo económico y capacidad de resiliencia. El análisis combinado de cifras absolutas y relativas, junto con la comparación entre comunidades, permite comprender las tendencias más relevantes y las áreas de mayor y menor crecimiento.

Evolución de autónomos en el sector por Comunidad Autónoma excepto la Comunidad de Madrid y Cataluña.



FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LOS DATOS PUBLICADOS POR LA TGSS.

En términos absolutos, Andalucía sobresale como el principal motor de crecimiento en el sector con un crecimiento relativo del 69,2%, lo que reafirma su posición como una de las comunidades clave en la industria audiovisual. Ciudades como Sevilla y Málaga han jugado un papel crucial, funcionando como polos de atracción de talento y empresas. Este crecimiento no solo fue sostenido durante el periodo analizado, sino que también mostró una resiliencia destacable frente a la crisis del COVID-19.

La Comunidad Valenciana sigue de cerca a Andalucía, con un crecimiento relativo del 60,5%. Valencia, como capital regional, ha consolidado su papel en el sector, respaldada por un ecosistema favorable para la creatividad y el emprendimiento. Este crecimiento destaca por su continuidad incluso durante los años más complicados de la pandemia.

Canarias, por su parte, logró un crecimiento significativo del 81,6% por sus incentivos fiscales muy ven-

tajosos. Este avance pone de manifiesto la importancia de las islas como centro emergente para la industria audiovisual, apoyado por incentivos fiscales. Por su parte, Galicia es uno de los casos más interesantes del análisis, con un crecimiento que, aunque inicial y consistentemente fuerte, sufrió un duro revés en 2020. Sin embargo, logró recuperarse de forma notable obteniendo un crecimiento relativo del 85,3% a lo largo del periodo. Esta capacidad de recuperación resalta la resiliencia del sector en esta comunidad y la eficacia de las políticas y estrategias aplicadas tras la pandemia.

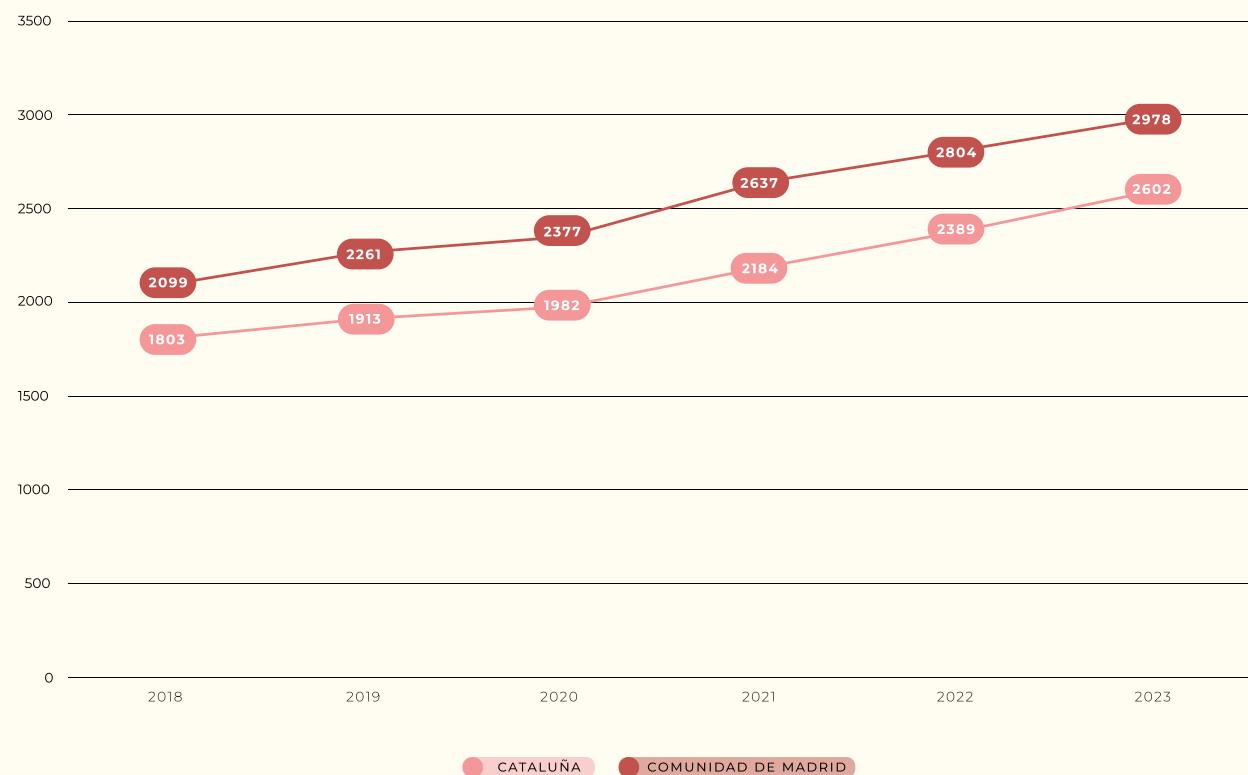
En contraste, comunidades como el País Vasco, tradicionalmente un polo creativo, mostraron un crecimiento más contenido del 16,7% relativo. Aunque su base es sólida, el avance no fue tan destacado como en otras regiones, todo ello a pesar de los considerables y diferenciales incentivos fiscales que existen en la región.

3.3.4 Evolución del número de autónomos en Cataluña y la Comunidad de Madrid

La Comunidad de Madrid y Cataluña destacan como los principales polos de concentración de autónomos en el sector en España debido a sus significativas diferencias con el resto de las comunidades. Madrid lidera con un crecimiento relativo del 41,9% en este periodo. Este liderazgo absoluto puede atribuirse a su posición como núcleo económico y cultural del país, lo que facilita el surgimiento de oportunidades para los profesionales independientes del sector.

Cataluña, aunque presenta cifras absolutas menores en comparación con Madrid, muestra un crecimiento relativo igualmente notable, del 44,3%, ligeramente superior al de Madrid. Esta evolución refleja la fortaleza del ecosistema creativo de la región, con Barcelona como motor principal, impulsada por su vibrante actividad cultural y la presencia de estudios reconocidos internacionalmente.

Evolución de autónomos en el sector en la Comunidad de Madrid y Cataluña.



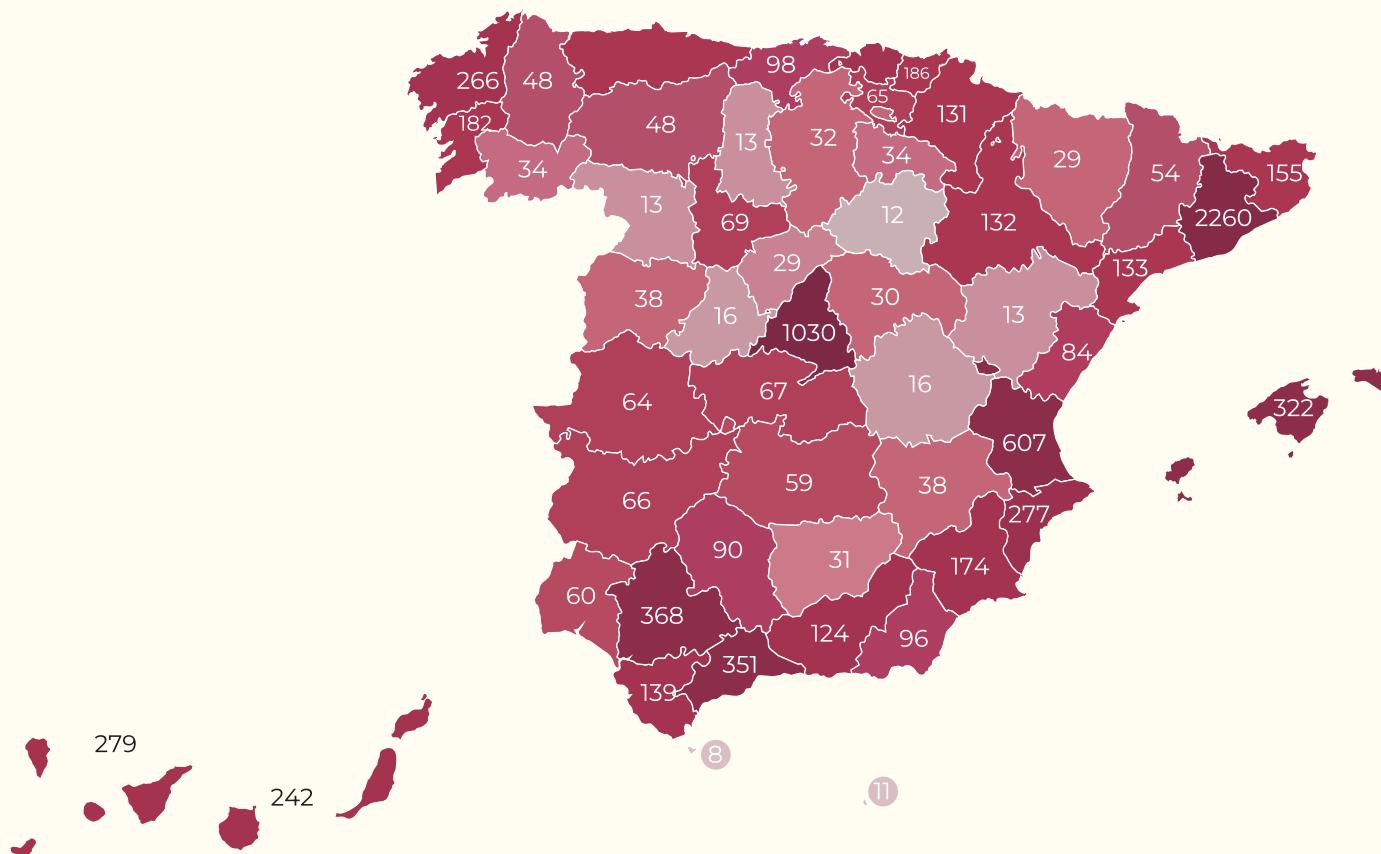
FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LOS DATOS PUBLICADOS POR LA TGSS.

En conjunto, ambas comunidades se posicionan como los principales motores del sector audiovisual en España, reflejando cómo las grandes urbes con sus entornos creativos y empresariales están liderando el crecimiento de esta industria. Madrid destaca por su liderazgo absoluto y su capacidad para adaptarse rápidamente a las circunstancias adversas, mientras que Cataluña sobresale por su crecimiento sostenido y su capacidad de consolidación. La evolución de ambas comunidades no solo evidencia su protagonismo actual sino que también sienta las bases para el futuro desarrollo del sector en el ámbito nacional.

3.3.5 Número de autónomos actuales en el sector por provincias

La concentración de autónomos en el sector audiovisual por provincias refleja una estructura similar a la distribución de empresas, con una notable centralización en los grandes polos metropolitanos. En 2023, Madrid lidera con 2.978 autónomos, consolidándose como el principal núcleo del sector gra-

cias a su infraestructura, la presencia de grandes estudios y la alta demanda de proyectos. Barcelona, con 2.260 autónomos, ocupa la segunda posición, destacando como un referente creativo en animación, cine y videojuegos. Las Islas Canarias también muestran una fuerte presencia, con Santa Cruz de Tenerife y Las Palmas alcanzando un total conjunto de 521 autónomos, beneficiándose de incentivos fiscales y su creciente atractivo como centro de producción. Valencia, con 607 autónomos, y Sevilla, con 368, consolidan su relevancia, mientras que Málaga, con 351, refuerza su posición como polo emergente. Bizkaia (253 autónomos), A Coruña (266) y Guipuzkoa (en línea con Bizkaia) completan este mapa, consolidándose como focos intermedios con un crecimiento constante. Estas provincias actúan como centros dinamizadores del sector audiovisual, atrayendo talento y promoviendo un ecosistema creativo. Sin embargo, la desigualdad territorial sigue siendo evidente, destacando la necesidad de políticas públicas que incentiven el desarrollo de la industria en regiones menos representadas.

Distribución de autónomos en el sector audiovisual por provincias.

FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LOS DATOS PUBLICADOS POR LA TGSS.

DATOS SOBRE EL SECTOR DE LA ANIMACIÓN

4

El sector de la animación constituye una de las áreas más dinámicas e innovadoras dentro del conjunto del sector audiovisual. Esta industria combina creatividad, tecnología y narrativa para producir contenidos en formatos tan diversos como largometrajes, series, cortometrajes, videojuegos y productos publicitarios. La animación no solo destaca por su capacidad de conectar con audiencias de todas las edades y culturas, sino también por su versatilidad para adaptarse a distintas plataformas y mercados.

Integrada plenamente en el sector audiovisual, la animación ha demostrado ser un motor clave de crecimiento económico y generación de empleo, con un ecosistema que abarca desde estudios de producción hasta autónomos especializados. Su integración de técnicas tradicionales y digitales, junto con su aplicación en sectores como el entretenimiento, la educación y la publicidad, ha potenciado su relevancia en el ámbito cultural y comercial.

Los procesos de creación en la animación implican un alto nivel de especialización técnica y artística. Las empresas del sector suelen operar en un entorno colaborativo que combina talento multi-

disciplinario: animadores, ilustradores, diseñadores de personajes, modeladores 3D, guionistas y directores creativos. A esto se suma el trabajo de profesionales autónomos, que desempeñan un papel fundamental en la flexibilidad y capacidad de innovación de los proyectos.

En términos económicos, el sector de la animación se beneficia de una creciente demanda global impulsada por la expansión de plataformas digitales y el desarrollo de nuevas tecnologías, como la realidad aumentada (AR) y la realidad virtual (VR). Estas tendencias no solo han ampliado las oportunidades de distribución, sino que también han abierto nuevos horizontes creativos para el desarrollo de productos audiovisuales.

Por su contribución a la diversidad cultural, la capacidad de generar propiedad intelectual y su impacto en otros sectores relacionados, como los videojuegos y el marketing digital, la animación se consolida como una pieza esencial dentro del panorama audiovisual contemporáneo. Este subsector combina innovación, competitividad y un fuerte potencial de internacionalización, posicionándose como un referente en el desarrollo de las industrias creativas.

4.1 Datos económicos y facturación en el sector

En este apartado se analiza la evolución de la facturación en el sector de la animación digital a lo largo de cuatro años. El enfoque se centra en las variaciones porcentuales, permitiendo identificar tendencias generales y posibles factores subyacentes que expliquen estas fluctuaciones.

El análisis de la evolución de la facturación del sector de la animación entre 2020 y 2023 refleja un comportamiento dinámico marcado por fluctuaciones significativas. En 2020, la facturación total del sector se estima en 576.056.030,60 €, lo que puede interpretarse como un punto de partida en un contexto económico global desafiante debido a los efectos de la pandemia de COVID-19. Durante este año, a pesar de las restricciones y la incertidumbre, el sector mostró una capacidad notable para mantener una facturación relevante, posiblemente beneficiándose de la creciente demanda de contenidos digitales y animados en un periodo en el que el consumo de entretenimiento en casa aumentó signifi-

cativamente. Hay que tener presente que la producción de animación puede realizarse en remoto, a diferencia de los rodajes de acción real, por lo que no sufrió cortes en el proceso productivo.

En 2021, se produjo una reducción en la facturación, descendiendo a 557.920.091,30 €, lo que representa una disminución del 3,15 % respecto al año anterior. Esta contracción puede estar vinculada a factores como la desaceleración temporal en la producción de proyectos debido a la disruptión en las cadenas de suministro, retrasos en los calendarios de rodaje y producción, y una posible saturación del mercado tras el aumento de la demanda en 2020. Este descenso también puede reflejar un ajuste natural en el sector tras un año extraordinario, así como las dificultades que enfrentaron muchas empresas para adaptarse plenamente a la recuperación económica global en curso.

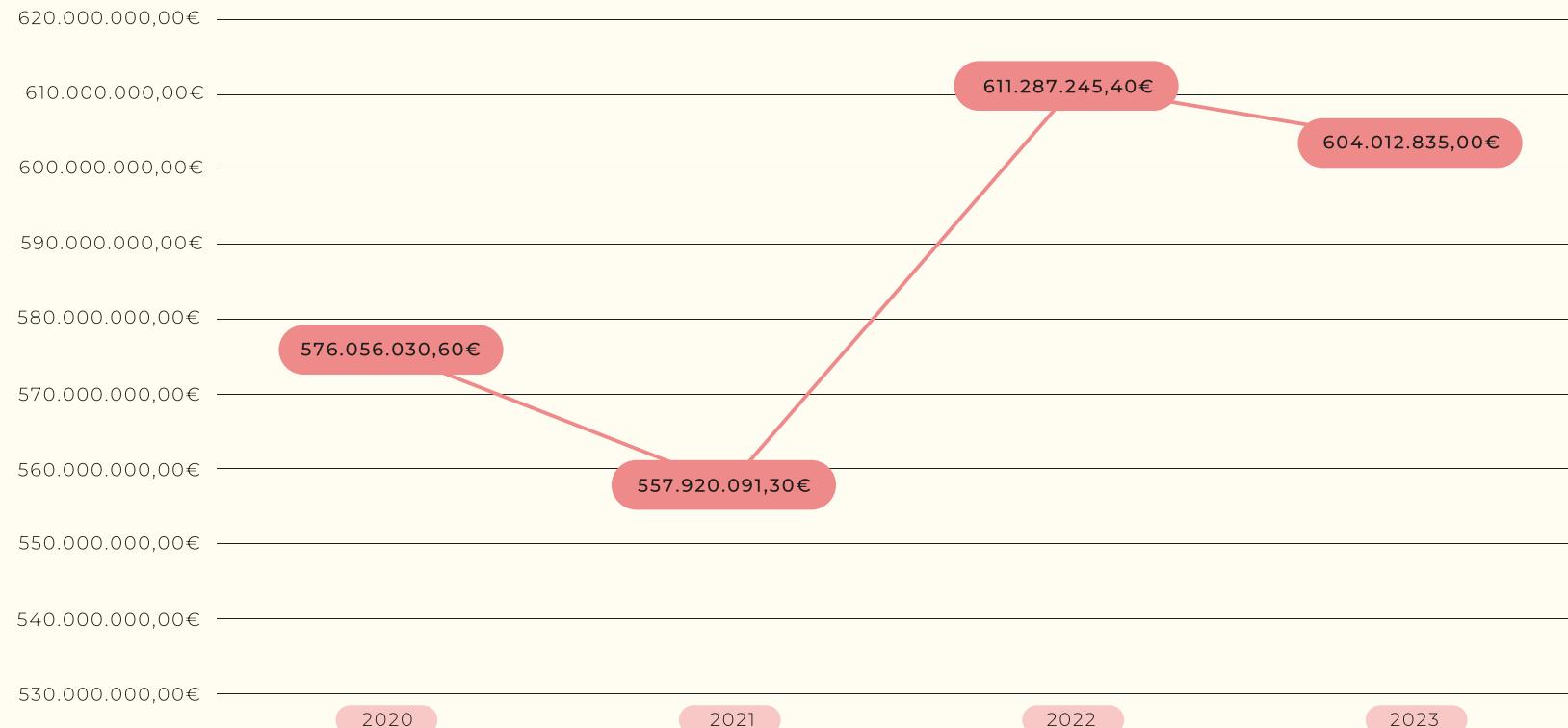
El año 2022 marcó un repunte significativo en la facturación, alcanzando los 611.287.245,40 €, lo que representa un incremento del 9,56 % respecto a 2021. Este crecimiento no solo supera la contracción del año anterior, sino que también posiciona la fac-

turación del sector en su nivel más alto del periodo analizado. Este aumento se atribuye a la reactivación de grandes proyectos internacionales, la consolidación de la industria en mercados globales y el auge continuo de los contenidos digitales, como el streaming y los videojuegos. Además, las estrategias de diversificación y la inversión en innovación tecnológica probablemente jugaron un papel clave en este repunte, consolidando al sector como un motor económico con un potencial de expansión significativo.

En 2023, la facturación disminuyó ligeramente a 604.012.835,00 €, lo que representa una contracción del 1,19 % respecto al año anterior. Aunque este descenso es modesto en comparación con el crecimiento registrado en 2022, refleja una estabilización en los ingresos del sector tras un periodo de fluctuaciones marcadas. Este comportamiento puede interpretarse como una fase de consolidación, en la que las empresas ajustan sus estrategias para enfrentar desafíos como la competencia glo-

bal, la evolución de las preferencias del consumidor y las posibles restricciones presupuestarias en el ámbito de los grandes proyectos. Es importante destacar que, a pesar de la ligera caída, la facturación de 2023 se mantiene muy por encima de los niveles de 2020 y 2021, lo que subraya la fortaleza subyacente del sector y su capacidad para adaptarse a las condiciones cambiantes del mercado.

En términos generales, la evolución de la facturación del sector de la animación entre 2020 y 2023 pone de manifiesto tanto su resiliencia como su dinamismo. Aunque enfrentó desafíos significativos en 2021, el sector demostró una capacidad notable para recuperarse y expandirse en 2022, antes de entrar en una etapa de ligera corrección en 2023. Estos datos resaltan la importancia estratégica del sector como generador de ingresos y empleo en la economía española, así como su papel destacado en la industria global de contenidos creativos.

Evolución de la facturación total en el sector de la animación.

FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES PUBLICADAS EN EL REGISTRO MERCANTIL

4.2 Datos empresariales

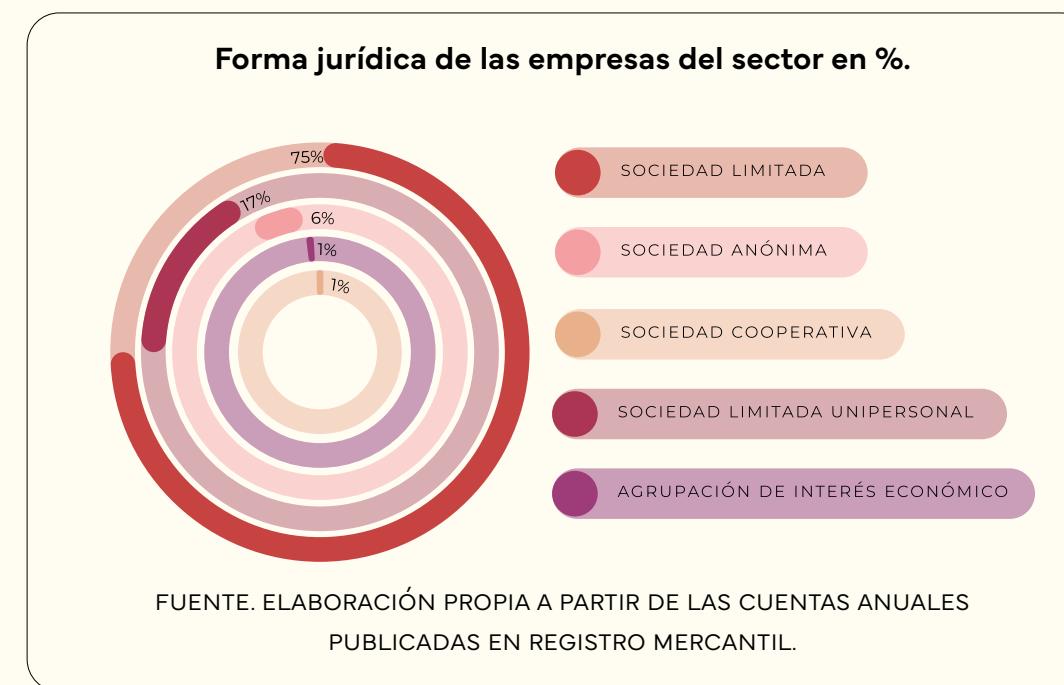
4.2.1 Forma jurídica empresarial en el sector

El análisis de los datos permite identificar la distribución relativa de las distintas formas jurídicas en el sector de la animación digital. Cada porcentaje refleja la representación específica de un tipo de sociedad y su posible relación con las características de este mercado.

En primer lugar, apreciamos la preeminencia de la sociedad limitada con un 75%. La mayoría de las empresas del sector adopta esta forma jurídica. Esta estructura permite a los socios proteger su patrimonio personal y operar con mayor flexibilidad administrativa, lo que explica su predominancia en sectores creativos y técnicos como la animación digital.

La segunda forma jurídica empresarial más común es la sociedad limitada unipersonal (17%). Este porcentaje señala una tendencia relevante hacia el emprendimiento individual dentro del sector. Su

elevado porcentaje indica una fuerte presencia de profesionales autónomos que formalizan su actividad bajo una estructura legal más sólida.

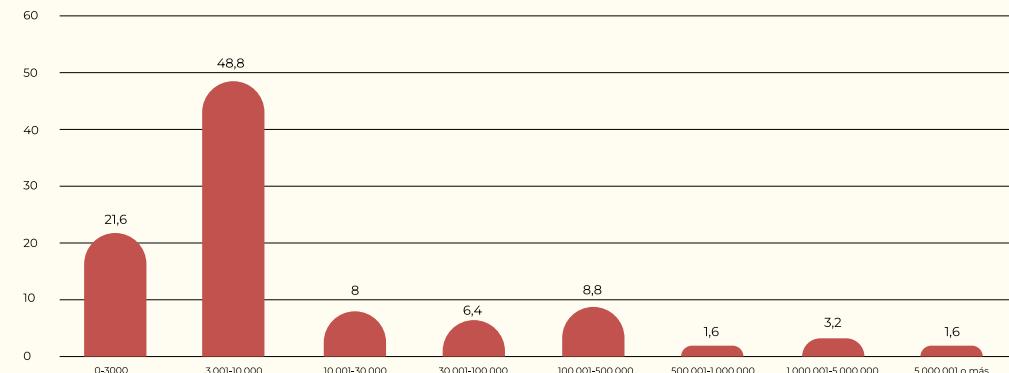


En tercer lugar, identificamos la sociedad anónima con un 6,4%. La baja representación de esta forma jurídica refleja la baja existencia de grandes empresas en el sector. Este dato es consistente con

la naturaleza de la animación digital, que en gran medida está dominada por pequeñas y medianas empresas. La diversidad, aunque limitada, evidencia que ciertos segmentos o proyectos específicos del mercado requieren formas jurídicas menos convencionales, como las agrupaciones de interés económico o cooperativas.

4.2.2 Capital social

Capital social predominante en las empresas del sector por rangos expresado en %.



FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES PUBLICADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

La distribución del capital social en el sector de la animación digital refleja directamente la capacidad de las empresas para ejecutar proyectos de distintas escalas y niveles de complejidad. Los recursos financieros determinan el alcance, la calidad y el posicionamiento de los proyectos en un mercado que combina creatividad con alta exigencia tecnológica.

La mayoría de las empresas (70,4%) se encuentra en el rango de 0 a 10.000 euros, lo que indica una fuerte predominancia de estructuras pequeñas o emergentes. Es común que muchas PYMEs se constituyan como sociedades limitadas con el capital social mínimo requerido y no realicen incrementos posteriores. Esto indica una limitada generación de retorno financiero, que restringe su capacidad para capitalizarse y desarrollar estrategias de crecimiento sostenibles. Esta tendencia plantea la necesidad de identificar y superar las barreras que impiden a las PYMEs expandirse y fortalecer su posición en el mercado.

El segundo rango donde presenciamos mayor número de empresas es de 10.001 a 100.000 euros de capital social. Este rango ofrece mayor

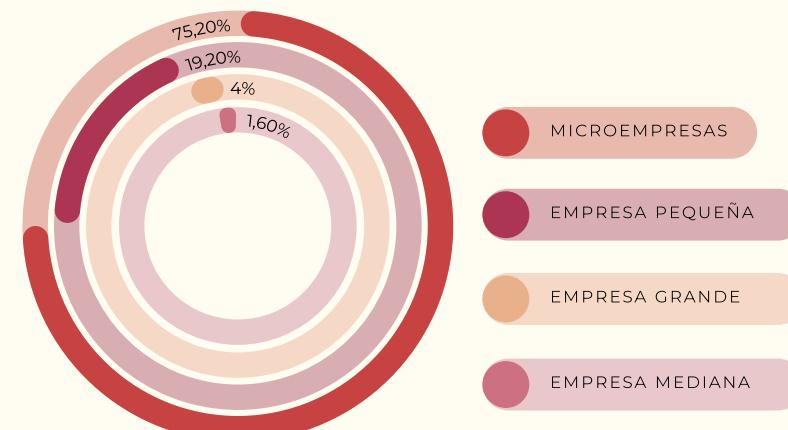
flexibilidad operativa. En el grupo (100.001€ a 1.000.000€) encontramos el 10,4% de las empresas. Estas compañías están mejor posicionadas para ejecutar producciones complejas y ambiciosas.

Las empresas con capital superior a 1.000.000€ son apenas un 4,8% del total de las empresas del sector. Con este nivel de capital tienen una influencia significativa en el mercado. Estas organizaciones lideran proyectos de gran escala, incluyendo producciones para plataformas internacionales y la implementación de tecnologías innovadoras. Su capacidad para diversificar actividades y explorar mercados globales las posiciona como referentes del sector.

La alta concentración de empresas con capital reducido sugiere un mercado fragmentado y orientado hacia la creatividad y la flexibilidad. Sin embargo, esta estructura limita la capacidad del sector para consolidarse en el ámbito internacional, donde predominan las grandes producciones respaldadas por altos niveles de inversión.

4.2.3 El tamaño de las empresas en el sector de la animación

Tamaño de las empresas en el sector de la animación por %.



FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES PUBLICADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

En consonancia con lo que hemos visto en las formas jurídicas predominantes y el capital social más común en el sector, los datos muestran que el 75,2% de las empresas del sector de animación digital se

clasifican como microempresas, lo que refleja una estructura empresarial altamente fragmentada y dominada por organizaciones de tamaño reducido. Esta realidad tiene implicaciones profundas sobre el funcionamiento del mercado, las dinámicas competitivas y las oportunidades de crecimiento del sector. El predominio de microempresas otorga al sector una capacidad significativa de adaptación a cambios en tendencias y demandas del mercado. Estas estructuras pequeñas suelen enfocarse en la producción de contenido especializado para nichos de mercado, como proyectos personalizados o animaciones de corta duración y la capacidad para implementar cambios rápidos en sus modelos de negocio o enfoque creativo, lo que favorece su relevancia en un mercado competitivo.

Sin embargo, la estructura basada en microempresas presenta barreras importantes para el crecimiento del sector. Estas empresas enfrentan dificultades para acceder a capital suficiente que permita la adquisición de tecnología avanzada o la contratación de personal altamente calificado y para abordar proyectos de gran escala, como largometrajes animados o producciones internacionales, debido a la limitada capacidad operativa o expandirse hacia mercados globales, lo que restringe el alcance de

sus productos y reduce su competitividad frente a estudios consolidados en otros países.

En el mismo sentido, la dependencia de contratos pequeños y flujos de ingresos inestables hace que las microempresas sean más susceptibles a riesgos económicos. Este tipo de empresas sufren de forma más consistente el impacto negativo de fluctuaciones en la demanda, que afecta la estabilidad financiera. Además, la ausencia de negocios o divisiones internas que permitan diversificar, las expone a una mayor tasa de riesgo fruto de la concentración. Esta dependencia también impide a las empresas acceder a grandes avances tecnológicos, actualizar con frecuencia los equipos necesarios para el desarrollo de animación, o tener un acceso limitado a las herramientas de inteligencia artificial en comparación con las grandes empresas.

Por su parte, las empresas grandes, aunque representan solo el 4% del sector de animación digital, aportan beneficios estratégicos significativos que contribuyen al fortalecimiento del mercado y a su competitividad en el ámbito global. Estas organizaciones poseen los recursos necesarios para liderar proyectos de gran escala, como largometrajes y series internacionales, que requieren altos niveles

de inversión y estándares globales. Su capacidad financiera y operativa les permite abordar iniciativas de alto impacto, posicionando al sector en mercados internacionales y generando confianza entre plataformas globales de contenido.

Una de las principales contribuciones de estas empresas es su acceso a tecnología avanzada. Esto incluye la implementación de herramientas de última generación de animación 3D, inteligencia artificial aplicada y soluciones de realidad virtual y aumentada. Su capacidad para innovar impulsa el desarrollo tecnológico del sector y eleva los estándares de calidad de las producciones, estableciendo referencias para el resto de las empresas, incluyendo las más pequeñas. Este liderazgo tecnológico también fomenta la adopción de nuevos procesos en la industria, impulsando la modernización de todo el ecosistema.

Otro aspecto relevante es su capacidad para fomentar la colaboración dentro del sector. Las empresas grandes suelen actuar como catalizadores de proyectos conjuntos, integrando a pequeñas y medianas empresas en sus cadenas de producción. Este enfoque permite que las empresas más pequeñas accedan a recursos y conocimientos

que, de otra manera, estarían fuera de su alcance, fortaleciendo la cohesión del sector y aumentando su competitividad.

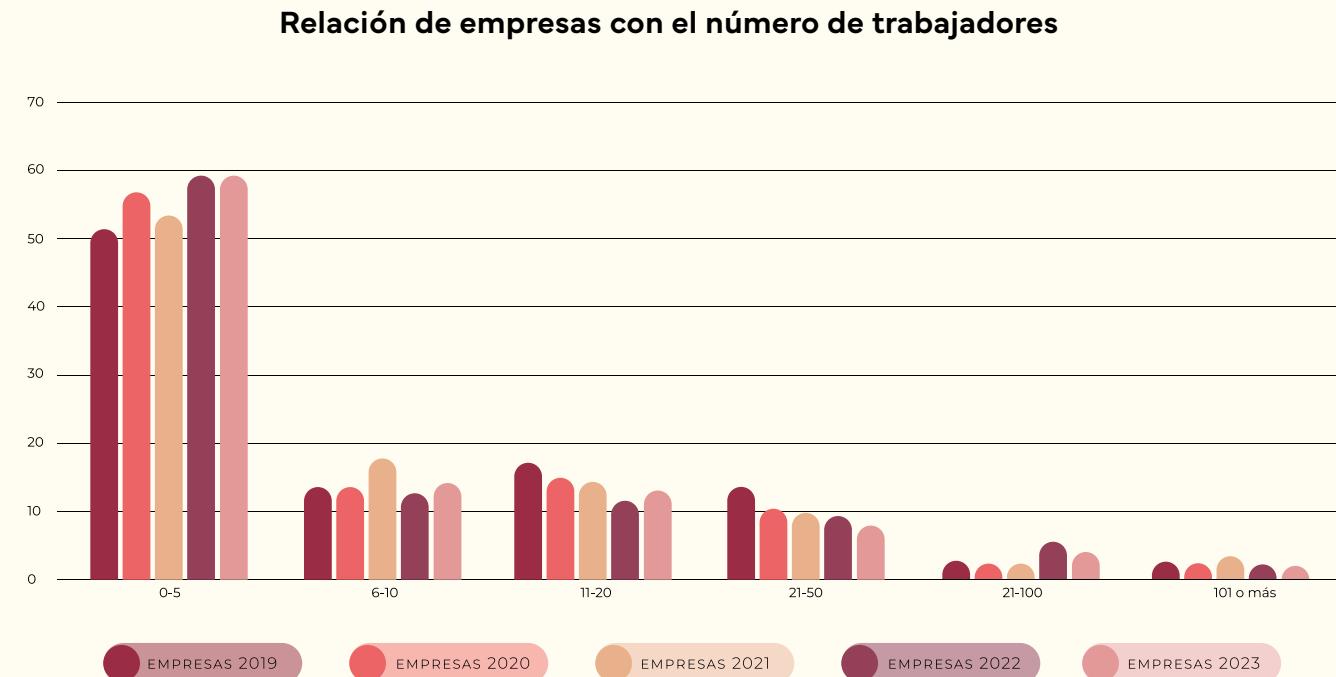
La presencia de empresas grandes también incrementa el atractivo del sector para inversiones y exportaciones. Estas organizaciones son capaces de captar financiamiento extranjero y promover la internacionalización del sector, exportando servicios y productos de animación a mercados globales. Este impulso contribuye no sólo a diversificar las fuentes de ingresos del sector, sino también a consolidarlo como un referente dentro de la economía creativa.

La falta de escalabilidad es otro desafío importante. El hecho de que el 95% de las empresas en este sector sean microempresas refleja una limitada capacidad de crecimiento. Esta restricción se debe a varios factores, como la falta de acceso a redes internacionales de distribución o financiamiento, y las dificultades para incorporar talento altamente especializado o expandir la infraestructura tecnológica. Como resultado, el sector sigue fragmentado, lo que reduce las oportunidades de consolidación y limita la competitividad global.

Finalmente, la intensa competencia es un factor que afecta la sostenibilidad a largo plazo de las micro y pequeñas empresas. El elevado número de empresas en este segmento genera una feroz competencia por proyectos pequeños y medianos, lo que con frecuencia resulta en una guerra de precios que puede comprometer la rentabilidad de las empresas. En un entorno donde la competencia es tan alta, las microempresas deben encontrar un equilibrio entre la rentabilidad y la calidad de sus servicios para mantenerse competitivas y asegurar su supervivencia en el mercado.

4.2.4 Tamaño de las empresas

El análisis de los datos sobre las empresas de animación digital en España entre los años 2019 y 2023 revela información crucial sobre la evolución del sector, especialmente en términos de estructura empresarial, tamaño y empleo. A continuación, se realiza un análisis detallado y profundo sobre las tendencias observadas en cuanto a la distribución de empresas en los distintos intervalos de tamaño, así como la evolución de la media de empleados por sector.



FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES PUBLICADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

En primer lugar, las empresas que tienen entre 0 y 5 empleados siguen siendo las de mayor peso en el sector, con una participación destacada durante todo el periodo analizado, que ha oscilado entre el 51% y el 59%. En términos absolutos, el porcentaje de empresas en este intervalo muestra una ligera

tendencia ascendente, pasando de 51,22% en 2019 a 59% en 2023. Esto sugiere una consolidación o crecimiento de las microempresas dentro del sector, lo que puede indicar un entorno favorable para el emprendimiento, así como una estructura empresarial predominantemente pequeña en términos de número de empleados. La concentración de empresas en este intervalo muestra que el mercado sigue siendo dominado por empresas pequeñas, lo que refleja la naturaleza fragmentada y emprendedora del sector. Sin embargo, también se puede interpretar como una falta de consolidación, lo que podría implicar un desafío a largo plazo en términos de competitividad global y capacidad de asumir proyectos de mayor escala.

Las empresas situadas en el intervalo entre 6-10 trabajadores muestran una ligera variabilidad en su distribución. En 2019 representaban el 13,41% del total de las empresas, y esta cifra ha aumentado ligeramente en 2021 (17,39%), para luego estabilizarse nuevamente en torno al 13-14% entre 2022 y 2023. Esta oscilación podría reflejar una fase de crecimiento de algunas empresas hacia tamaños intermedios, seguida de una posible desaceleración o consolidación.

En tercer lugar, hablamos de las empresas que tienen de 11 a 20 empleados. Las empresas en este intervalo muestran una tendencia a la baja a lo largo de los años, pasando del 17,07% en 2019 al 13% en 2023. Esto indica que, aunque algunas empresas de tamaño mediano han existido dentro del sector, estas no están aumentando su proporción en el mercado, lo que podría reflejar dificultades para escalar o una tendencia de las empresas a mantenerse pequeñas o desaparecer en favor de una mayor concentración en las microempresas. Esta disminución podría ser un reflejo de la dificultad para consolidarse como empresas de mediano tamaño en el sector, posiblemente debido a barreras estructurales o de financiación.

Las empresas situadas en el intervalo entre 21 y 50 empleados muestran una tendencia a la baja continua, pasando del 13,41% en 2019 al 8% en 2023. Esta disminución indica que las empresas que alcanzan este tamaño enfrentan dificultades para continuar creciendo o que muchas de ellas se ven superadas por empresas de menor tamaño que logran competir en proyectos pequeños y medianos, limitando la necesidad de empresas de mayor tamaño. La tendencia a la baja participa-

ción de empresas en este intervalo muestra una falta de consolidación del mercado o un posible estancamiento del crecimiento de empresas medianas. Esto podría ser un indicador de que el mercado es dependiente de la contratación de proyectos para estabilizar plantillas, si bien es cierto que las contrataciones son indefinidas, mientras dura el proyecto, una vez concluido, la práctica común es la finalización de los contratos asociados al proyecto, lo que supone una dificultad a la hora de consolidar las plantillas y con ello el tamaño de las empresas en relación al número de trabajadores.

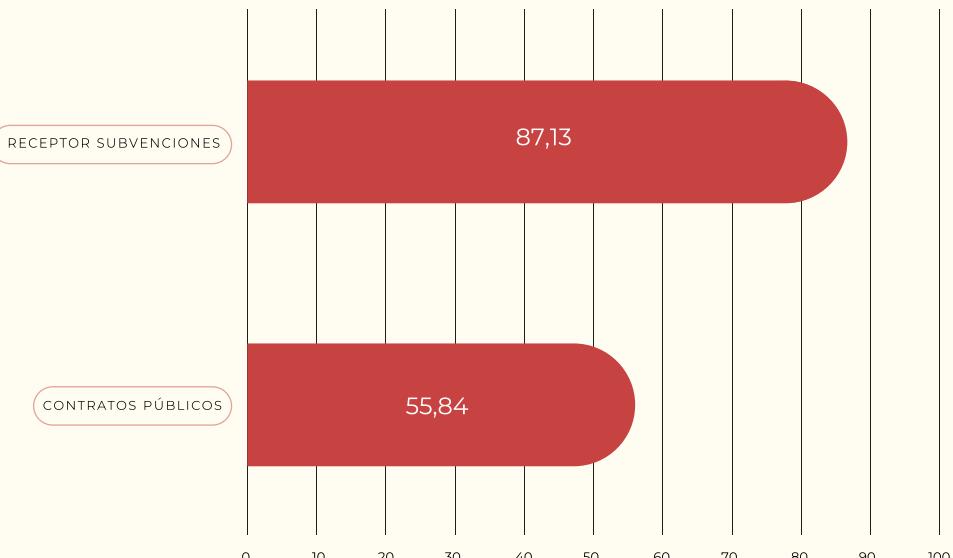
Por último, analizamos los intervalos de las empresas que tienen de 51-100 empleados y 101 o más empleados. Ambos intervalos muestran cifras bajas y estables, representando solo el 2-5% de las empresas en el sector en todos los años analizados. En particular, las empresas de más de 50 empleados son excepcionalmente escasas en comparación con las microempresas, lo que sugiere que el sector de la animación digital en España está dominado por empresas pequeñas y no ha logrado generar una masa consistente de empresas grandes que puedan competir globalmente.

El análisis de los datos refleja que el sector de la animación digital en España sigue siendo predominantemente microempresarial, con un número creciente de empresas pequeñas, pero sin una consolidación efectiva hacia empresas de mediano tamaño. La creciente media de empleados en los intervalos más pequeños sugiere una expansión interna de las empresas más pequeñas, mientras que la estabilidad o disminución en las medias de los intervalos de mayor tamaño refleja la falta de capacidad de escalabilidad o la desaparición de empresas medianas.

El futuro del sector depende de superar las barreras de crecimiento y consolidación, creando una mayor masa crítica de empresas de mediano y gran tamaño que puedan competir globalmente. Sin este impulso hacia la consolidación, el sector podría seguir fragmentado, limitando su capacidad de abordar proyectos de mayor escala y de competir con mercados internacionales.

4.2.5 El Sector Público en el sector de la animación digital en el año 2023.

Relación del Sector Público con las empresas del sector en %



FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES PUBLICADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

El análisis de los datos sobre contratos públicos y subvenciones en el sector de la animación digital revela una fuerte dependencia de

estas fuentes de financiamiento. Un 55,84% de las empresas accede a contratos públicos, mientras que un 87,13% se beneficia de subvenciones. Este escenario refleja un respaldo significativo por parte de las administraciones públicas y organismos de financiamiento, lo cual tiene implicaciones clave en la sostenibilidad y competitividad del sector.

La alta proporción de empresas que participan en contratos públicos sugiere que estas actividades constituyen una fuente estable de ingresos para gran parte del sector. Los contratos públicos permiten el desarrollo de proyectos orientados a objetivos culturales, educativos o tecnológicos, que frecuentemente están alineados con políticas de desarrollo económico y social. No obstante, esta dependencia puede limitar la capacidad de las empresas para diversificar sus ingresos y aumentar su participación en mercados privados, lo que podría afectar su competitividad en entornos donde predominan las iniciativas privadas. La dependencia del sector público es provocada, en su mayoría, porque los operadores públicos como RTVE y FORTA son los que más contrataciones lle-

van a cabo en el sector mientras que operadores privados como Atresmedia o Mediaset no contratan en grandes proporciones con el sector.

El hecho de que el 87,13% de las empresas reciban subvenciones subraya la relevancia de estas ayudas en la estructura financiera del sector. Estas subvenciones permiten a las empresas abordar proyectos innovadores, invertir en tecnología y fortalecer sus capacidades creativas. Sin embargo, esta alta proporción también indica que una gran parte de las empresas depende estructuralmente de estos recursos, lo que podría generar vulnerabilidad frente a cambios en las políticas públicas o en las asignaciones presupuestarias.

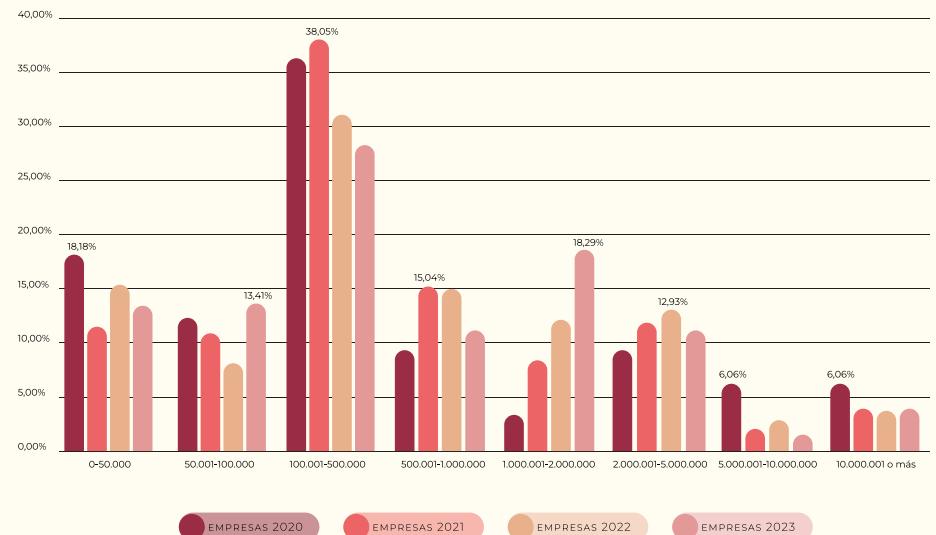
Esta dependencia de recursos públicos plantea desafíos estratégicos para el sector. Una estructura financieramente sostenible requiere un equilibrio entre los fondos públicos y la generación de ingresos propios a través de productos y servicios competitivos. La concentración de financiamiento público, aunque proporciona estabilidad a corto

plazo, puede reducir el incentivo para buscar nuevas oportunidades en mercados privados y limitar la diversificación de actividades.

Para fortalecer el sector, se identifican varias acciones prioritarias. En primer lugar, se deben fomentar alianzas público-privadas que permitan ampliar las oportunidades de financiamiento y aumentar la escala de los proyectos. En segundo lugar, las subvenciones deben orientarse a proyectos que impulsen la innovación tecnológica, la internacionalización y la creación de propiedad intelectual comercializable, lo que garantizará un impacto sostenido. En tercer lugar, se debe promover la formación empresarial en la gestión de recursos privados, incluyendo la búsqueda de inversores y la exploración de mercados globales. Finalmente, es necesario desarrollar políticas que incentiven la autosostenibilidad empresarial, fomentando la creación de ingresos recurrentes por parte de las empresas.

4.2.6 Evolución de la facturación desde 2020 hasta 2024

Evolución de empresas por rango de facturación



FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES PUBLICADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

La evolución de la facturación empresarial en el sector de la animación digital durante los últimos cuatro años (2020-2023) refleja importantes cambios en la distribución de empresas por rangos de ingre-

sos. Este análisis examina las principales tendencias, realiza comparaciones interanuales y destaca implicaciones clave para el desarrollo del sector.

El rango de 100.001-500.000 € es, sin lugar a dudas, el segmento más representativo del sector de la animación digital durante todo el período analizado (2020-2023). Este rango agrupa la mayor proporción de empresas en cada uno de los años, destacándose como el núcleo de actividad económica del sector, aunque haya mostrado una tendencia bajista, se ha mantenido siempre por encima del 28% del sector, siendo 2021 el dato más elevado, año en el que el 38% de las empresas del sector se encontraban en este rango. Aunque se observa una tendencia descendente a partir de 2022, este rango sigue representando a la mayor cantidad de empresas, indicando que una gran parte del sector se concentra en proyectos y operaciones de tamaño medio. Esto refleja una estructura en la que predominan empresas que logran cierta estabilidad económica pero que aún enfrentan barreras para escalar hacia niveles de mayor facturación.

Comenzando con el análisis por rangos, los más pequeños (0-50.000 € y 50.001-100.000 €) agrupan empresas con las facturaciones más bajas y repre-

sentan un segmento altamente fluctuante. Por otro lado, el rango de 50.001-100.000 € experimentó una caída inicial hasta 2022, pero repuntó significativamente en 2023 al mismo porcentaje que el rango más bajo (13,41%). Esto sugiere que muchas microempresas en el sector logran una leve mejora de facturación, pero se enfrentan a barreras para escalar más allá de los 100.000 €.

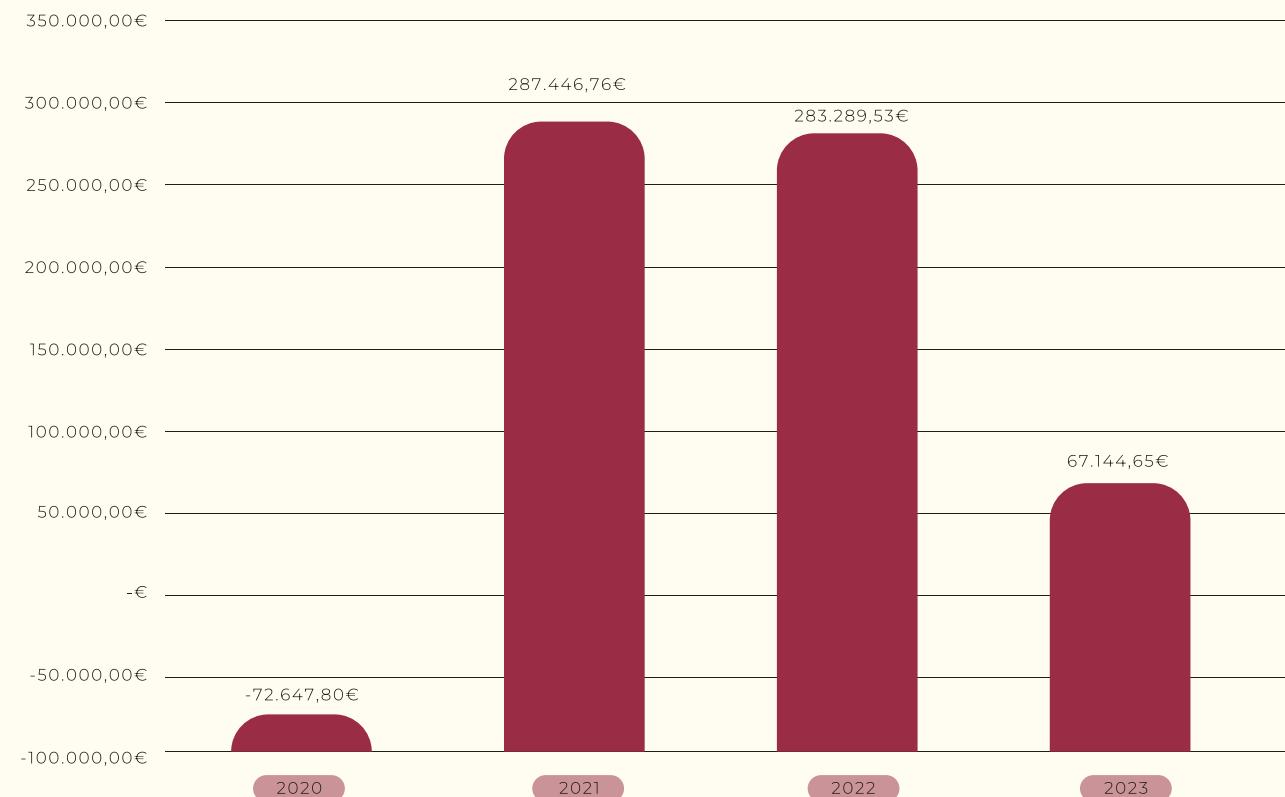
Abordando los rangos de 500.001-1.000.000 € y 1.000.001-2.000.000 €, encontramos tendencias diferentes. Las empresas en el rango de 500.001-1.000.000 € aumentaron de 9,09% en 2020 a 15,04% en 2021, pero han disminuido gradualmente desde entonces, situándose en 10,98% en 2023. Esto sugiere que muchas empresas de este rango enfrentan desafíos para mantener su posición o escalar hacia niveles más altos. En contraste, el rango de 1.000.001-2.000.000 € muestra un crecimiento sostenido, pasando del 3,03% en 2020 al 18,29% en 2023. Esto lo posiciona como uno de los segmentos más dinámicos, indicando que las

empresas que logran superar el rango anterior tienen posibilidades de consolidarse en este nivel.

Por último, los rangos superiores son los de 2.000.001-5.000.000 €, 5.000.001-10.000.000 € y 10.000.001 € o más. El rango de 2.000.001-5.000.000 € presenta un crecimiento estable hasta 2022, pero una ligera caída en 2023 (10,98%). Esto sugiere que, aunque este rango es más representativo que los rangos superiores, sigue estando lejos de concentrar una proporción significativa del sector. Por su parte, los rangos de 5.000.001-10.000.000 € y 10.000.001 € o más representan segmentos minoritarios, con porcentajes entre 1% y 6% durante los años analizados. La estabilización de las cifras en los rangos más altos refleja las barreras estructurales que enfrentan las empresas del sector para alcanzar niveles de facturación elevados.

4.2.7 Evolución de la media de resultados empresariales en el sector de la animación.

Evolución de resultados empresariales según la media.



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES
PUBLICADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

La gráfica refleja la evolución de la media de resultados empresariales en el sector de la animación digital entre 2020 y 2023, mostrando un comportamiento que combina recuperación, consolidación y un posterior ajuste. Este análisis detalla las implicaciones clave de cada año para el sector y sus dinámicas económicas.

En 2020, la media de resultados empresariales se situó en valores negativos, con -72.647,80 euros. Este resultado refleja el impacto inicial de la pandemia, caracterizado por interrupciones operativas y contracción de la demanda en ciertos segmentos del mercado. Las empresas con estructuras más pequeñas y menor capacidad de diversificación enfrentaron mayores dificultades, mientras que las ayudas públicas pudieron mitigar parcialmente el impacto para algunas empresas.

En 2021, se observa una recuperación destacada, con una media de resultados que asciende a 287.446,76 euros. Este incremento evidencia un cambio positivo en la dinámica empresarial del sector, impulsado por la reactivación económica global y la consolidación de nuevos modelos de negocio orientados hacia la digitalización. Este año marca

un punto de inflexión en el que las empresas más resilientes aprovecharon la demanda creciente de contenidos digitales para estabilizar y fortalecer su desempeño financiero.

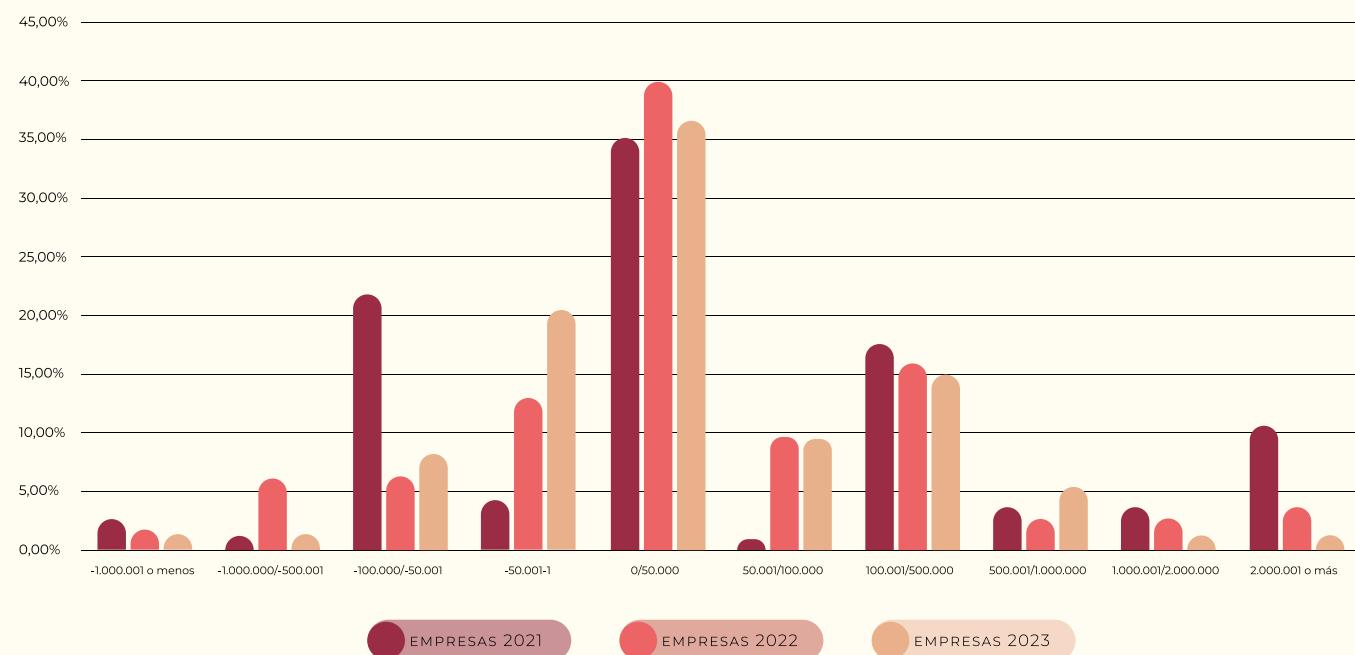
En 2022, la media de resultados empresariales se mantiene elevada en 283.289,53 euros, indicando una estabilización en niveles positivos tras la recuperación del año anterior. Este desempeño refleja un entorno de alta demanda sostenida y la capacidad del sector para adaptarse a las exigencias del mercado. Sin embargo, la ligera disminución respecto a 2021 podría señalar un inicio de ajuste debido a la creciente competencia y el incremento en los costos operativos.

En 2023, la media de resultados desciende a 67.144,65 euros, mostrando una contracción significativa. Este ajuste puede atribuirse a factores macroeconómicos como la inflación, el aumento de los costos de producción y una posible saturación en ciertos mercados clave. Aunque el sector se mantiene en valores positivos, esta desaceleración subraya la necesidad de optimizar la eficiencia operativa y explorar nuevas oportunidades de crecimiento.

Este comportamiento refleja tanto la resiliencia como las vulnerabilidades del sector. La fuerte recuperación observada en 2021 y 2022 demuestra la capacidad del sector para responder a las crisis y capitalizar la demanda de contenidos digitales, mientras que el ajuste de 2023 resalta la importancia de adaptarse a un entorno más competitivo y de costos crecientes.

Para consolidar su crecimiento a largo plazo, el sector debe enfocarse en diversificar mercados, invertir en innovación tecnológica y mejorar la eficiencia operativa. Estas medidas serán clave para fortalecer su posición competitiva, reducir la exposición a riesgos externos y garantizar su sostenibilidad en un mercado global en constante evolución.

Comparación de resultados empresariales para 2021, 2022 y 2023.



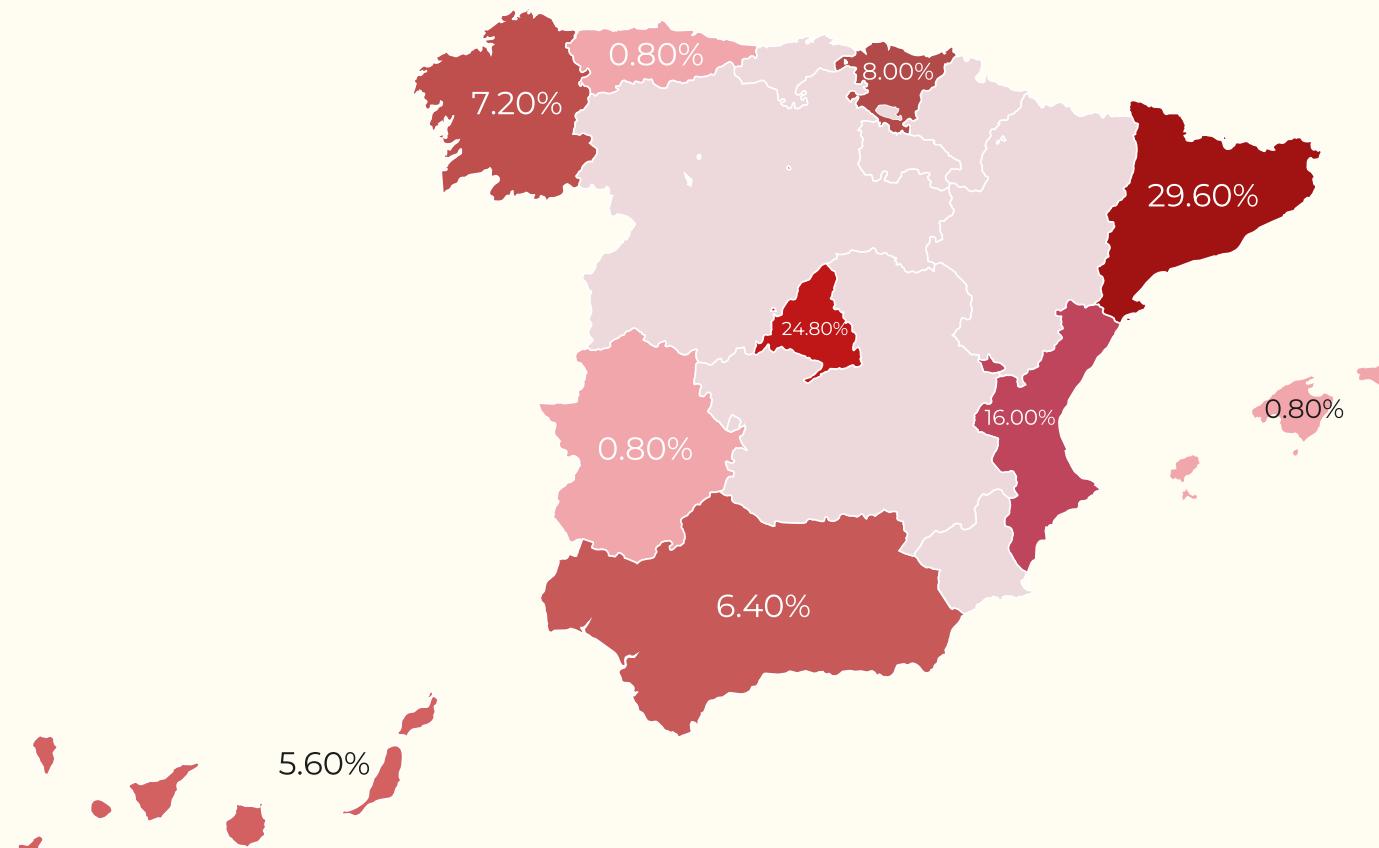
FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES
PUBLICADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

La evolución de las empresas del sector audiovisual entre 2021 y 2023 revela tendencias claras en su distribución por tramos de resultados económicos. Se destaca una mejora significativa en la estabilidad financiera, evidenciada por la disminución de empresas en los tramos de mayores pérdidas (-1.000.001€ o menos y -1.000.000€ a -500.001€), que pasaron de representar un máximo combinado del 8,64% en 2021 al 2,7% en 2023. Paralelamente, se observa un notable crecimiento en el tramo de pérdidas moderadas (-50.000€ a -1€), que aumentó del 4,35% en 2021 al 20,27% en 2023, lo que sugiere una migración hacia resultados más cercanos al equilibrio. El tramo de ingresos moderados (0 a 50.000€) se mantiene como el más representativo, con una participación estable entre el 34,78% y el 39,66%, reflejando la preponderancia de pequeñas empresas o negocios en etapas iniciales. Sin embargo, los tramos de ingresos altos (1.000.001€ o más) muestran una contracción drástica, cayendo del 13,91% en 2021 al 2,7% en

2023, posiblemente debido al aumento de costes y estrategias empresariales más conservadoras. Este análisis subraya un sector en transición, donde las empresas buscan estabilizarse tras un periodo desafiante, mientras que las de mayor tamaño enfrentan retos para mantener sus márgenes de beneficio.

4.2.8 Empresas en el sector de la animación por ubicación

Este mapa refleja la distribución porcentual de las empresas del sector de la animación digital en España, destacando la concentración en ciertos polos estratégicos y el desarrollo incipiente en otras regiones. Las empresas localizadas del sector son más de 300, a continuación, se clasifican las comunidades autónomas según tres niveles de concentración: alta, media y baja.

Distribución de empresas en el sector de la animación por comunidad autónoma.

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES PUBLICADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

Las comunidades autónomas de Cataluña y Madrid concentran el mayor porcentaje de empresas del sector.

Por un lado, Cataluña (29,6%) lidera el panorama nacional con casi un tercio del total de empresas. Su fortaleza se fundamenta en un ecosistema empresarial consolidado, con acceso a talento especializado, instituciones educativas de alto nivel y conexiones con mercados internacionales. Además, su apuesta histórica por industrias creativas ha facilitado el desarrollo de un clúster animado y competitivo. El liderazgo de Cataluña en este ámbito se debe al predominio de microempresas que suponen el 76% de las existentes, este dato unido al de pequeñas y medianas empresas conforman el 95% de todas las empresas catalanas de este sector. El 5% restante son empresas grandes, un dato que evidencia que la industria se apoya mayoritariamente en estructuras empresariales reducidas, con una capacidad limitada para abordar proyectos de gran envergadura.

En segunda posición encontramos Madrid (24,8%), siendo un núcleo de referencia en términos empresariales y tecnológicos. Su papel como capital nacional y su capacidad para atraer inversiones se traducen en una presencia destacada de empresas de animación, apoyadas por un mercado dinámico y una red de infraestructuras clave. El tamaño empresarial en la Comunidad de Madrid difiere en comparación con Cataluña, primero, el porcentaje de microempresas es menor (65%). En conjunto, microempresas y pequeñas empresas, en Madrid alcanzan el 87%. Con respecto a las grandes empresas, la Comunidad de Madrid alcanza el 13%, esto explica la segunda posición de la comunidad madrileña en este ámbito. La presencia de mayor número de microempresas y pequeñas empresas en Cataluña provoca que esta se sitúe como la comunidad con mayor cantidad, sin embargo, en la Comunidad de Madrid existen un mayor número de empresas grandes, lo que explica que se sitúe como la región dominante en el sector de la animación digital en términos de facturación y empleados, como se viene explicando a lo largo del informe.

Ambas comunidades se han consolidado como puntos de referencia a nivel nacional, abarcando entre ambas más del 50% de todas las empresas del país, una concentración que condena al resto de territorios.

Por su parte, las comunidades autónomas con una concentración media de empresas son diversas, desde el 16% de la Comunidad Valenciana hasta el 5,6% de Canarias. En este rango encontramos también a País Vasco, Galicia y Andalucía. La Comunidad Valenciana (16%) destaca como un polo emergente del sector, mostrando un crecimiento consistente en los últimos años. La presencia de festivales de animación y el desarrollo de proyectos vinculados a la industria audiovisual han consolidado su posición en este nivel. A pesar de no alcanzar los niveles de Cataluña o Madrid, su proyección es prometedora. El País Vasco (8%) combina su apuesta por la innovación tecnológica y el desarrollo cultural para posicionararse como una región clave en el sector. Iniciativas como el apoyo al sector audiovisual, la integración con otros ecosistemas tecnológicos han favorecido

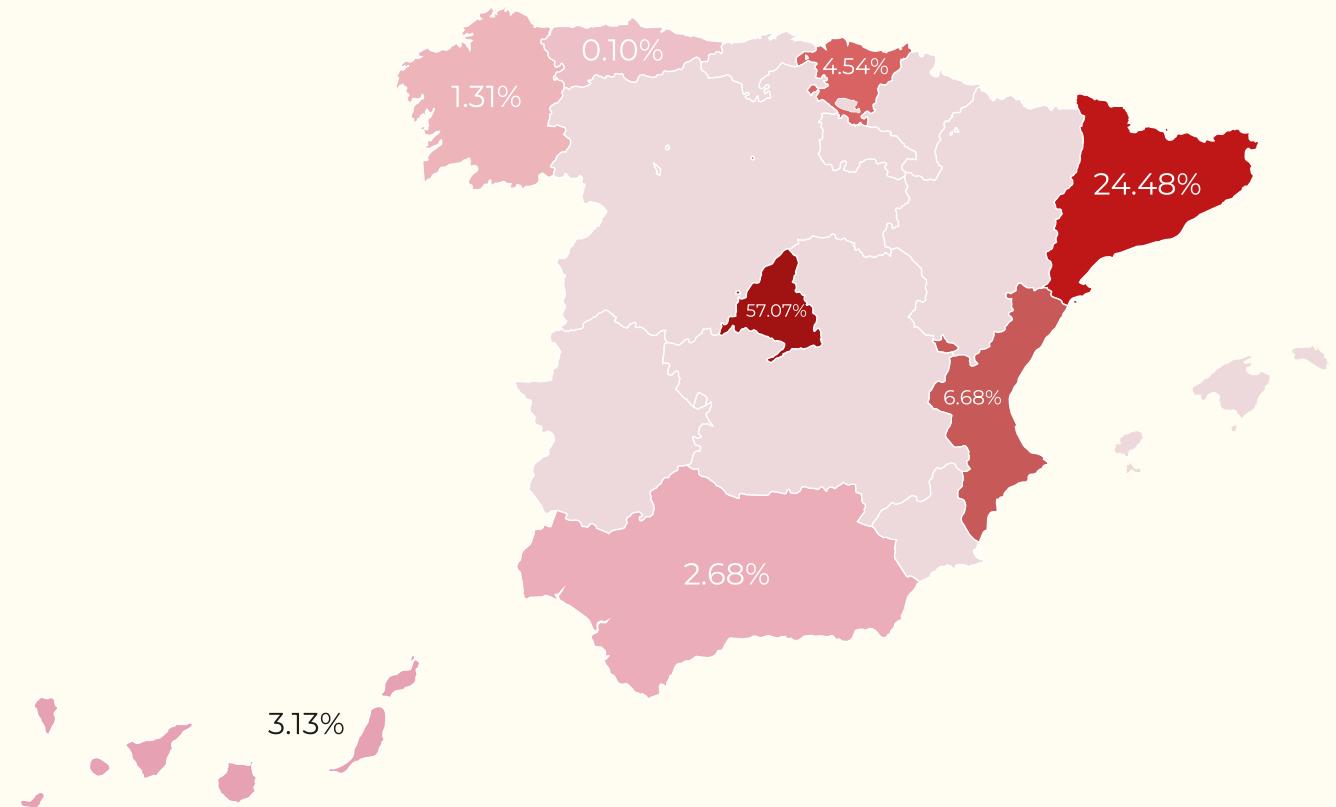
su desarrollo. Por su parte, Galicia (7,2%) y Andalucía (6,4%) presentan un avance sostenido en la incorporación de empresas de animación. La diversificación de sus economías y el enfoque en industrias creativas respaldan un crecimiento gradual en este sector. Por último, encontramos a Canarias (5,6%) que muestra un enfoque estratégico basado en su atractivo fiscal y su posicionamiento como un destino competitivo a nivel internacional para el desarrollo de proyectos de animación. La captación de talento y empresas extranjeras se refleja en este porcentaje.

Comunidades autónomas como Castilla-La Mancha, Extremadura, Asturias o Baleares con un 0,8%, reflejan un nivel de participación limitado en el sector. Estas regiones carecen de una estructura consolidada para la industria de la animación, lo que sugiere la necesidad de políticas específicas que fomenten su desarrollo.

4.2.9 Facturación empresarial

El mapa ilustra la distribución porcentual de la facturación empresarial en el sector de la animación por comunidades autónomas en 2023. Los datos reflejan una fuerte concentración de la actividad económica en dos regiones principales, mientras que el resto del territorio presenta cifras significativamente menores. Este análisis permite evaluar el peso económico de cada comunidad en el sector. Al igual que en el apartado anterior, Cataluña y la Comunidad de Madrid se sitúan como las regiones dominantes, mientras que el resto de territorios aglutinan, en este caso, el 18,45% de la facturación total del país en el sector.

% de facturación empresarial por comunidad autónoma



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES PUBLICADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

La Comunidad de Madrid con el 57,07% del total, lidera de manera destacada la facturación empresarial en el sector de la animación, concentrando más de la mitad del total nacional. Este dato subraya su papel como núcleo económico y estratégico del sector, con la presencia de grandes empresas capaces de generar altos volúmenes de ingresos. La ventaja de Madrid podría estar vinculada a factores como su infraestructura tecnológica avanzada, la política fiscal de la región, una red consolidada de conexiones internacionales y la existencia de proyectos de gran escala que concentran ingresos elevados, así como a la concentración en la comunidad de los decision makers y stakeholders de la industria de la animación. En segundo lugar, con una diferencia con respecto a la región anterior muy considerable, se encuentra Cataluña (24,48%), aún así su participación es muy notable. Esto refleja un ecosistema dinámico en el que predomina la presencia de microempresas y pequeñas empresas, pero con capacidad para generar ingresos competitivos a nivel nacional. La especialización en sectores creativos y el acceso a mercados internacionales también contribuyen a su relevancia.

Las regiones medias siguen desde la distancia a las dos comunidades punteras. Comunidad Valenciana (6,68%) muestra una participación significativa entre las regiones de nivel medio. El País Vasco con el 4,54%, destaca como otro punto de relevancia media. Su contribución, aunque menor que la de la Comunidad Valenciana, demuestra un potencial de crecimiento y un ecosistema emergente en el sector de la animación, sobre todo por el atractivo que suponen los incentivos fiscales. Por último en esta zona media, encontramos a Canarias (3,13%) con una participación más limitada, refleja los esfuerzos de esta comunidad autónoma por atraer inversión extranjera y fomentar la instalación de estudios de animación. Los incentivos fiscales específicos para la región han favorecido este desarrollo.

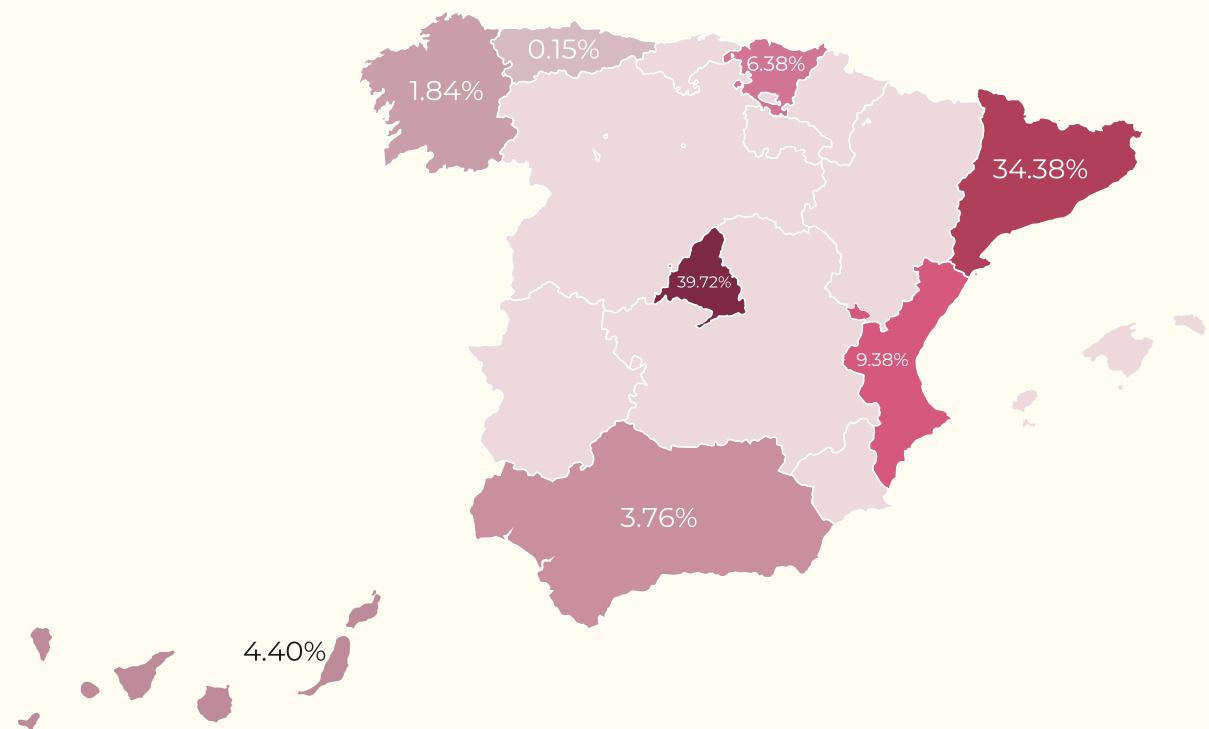
Las regiones con facturación baja son Andalucía (2,68%), Galicia (1,31%) y Asturias (0,10%): su participación es moderada lo que sugiere una capacidad limitada para generar facturación elevada, probablemente debido a la concentración de microempresas con menor volumen de ingresos.

En general, el sector de la animación en España muestra una gran disparidad en términos de facturación por comunidades autónomas. Madrid y Cataluña concentran más del 80% de la actividad económica del sector, reforzando su papel como los principales polos de generación de ingresos. Esta polarización sugiere la existencia de barreras estructurales que dificultan la expansión del sector en otras regiones.

4.2.10 Facturación del sector sin Skydance

Los mapas proporcionan una visión de la distribución de la facturación empresarial en el sector de la animación por comunidades autónomas en 2023, diferenciando entre el impacto global y la exclusión de Skydance, una empresa con un peso significativo, un 17,35% de la facturación total de España. A continuación, se destacan las diferencias más relevantes:

% de facturación en el sector de la animación por comunidad autónoma sin la empresa Skydance



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES
PUBLICADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

En primer lugar, analizamos el impacto en la Comunidad de Madrid con Skydance. Al excluir a Skydance, la facturación de Madrid disminuye significativamente al 39,72%, aunque sigue siendo la comunidad con mayor porcentaje. Esto evidencia que gran parte de la facturación está concentrada en esta empresa, subrayando su relevancia estratégica en el sector.

La variación también es notoria en Cataluña, cuando no incorporamos los datos de Skydance, Cataluña ocupa el segundo lugar, generando casi una cuarta parte de la facturación nacional. Este porcentaje refleja la actividad de un ecosistema diverso, dominado por microempresas y pequeñas empresas. En cambio, sin Skydance (34,38%) Cataluña incrementa su participación lo que indica una mayor dispersión de la facturación entre múltiples actores. Esto refuerza su papel como núcleo dinámico y equilibrado, menos dependiente de una única gran empresa. De esta forma, ambas comunidades quedan más equiparadas.

En las comunidades intermedias también es notorio el impacto de una empresa tan grande como Skydance. La Comunidad Valenciana pasa del 6,68% de la facturación nacional al 9,38%, así la influencia a nivel nacional de la región es más notoria en esta nueva situación. País Vasco y Canarias son dos regio-

nes con incentivos fiscales que también ven aumentada su contribución al pasar del 4,54% al 6,38% y del 3,13% al 4,14% respectivamente. Las regiones con baja facturación también aumentan su contribución nacional, pero en menor medida.

Este análisis comparativo destaca la centralización del sector en Madrid cuando se incluye a Skydance, mientras que Cataluña demuestra una mayor resiliencia y capacidad para sostener su participación en un escenario más equilibrado. La exclusión de Skydance redistribuye la facturación hacia comunidades autónomas con estructuras empresariales más diversificadas, como Cataluña y la Comunidad Valenciana, lo que muestra un equilibrio más considerable.

4.2.11 Correlación entre localización de empresas, ayudas fiscales y promoción de lenguas propias.

En este apartado, intentamos explicar algunas de las causas por las que el sector de la animación digital en España presenta una distribución desigual en términos de localización de empresas, ayudas fiscales ofrecidas por las comunidades autónomas y promoción de lenguas propias.

Sobre la localización de empresas, hemos visto el mapa de distribución, donde apreciamos una alta concentración de empresas en Cataluña (29,6%), Madrid (24,8%) y la Comunidad Valenciana (16%), que juntas representan cerca del 70% del total. Estas comunidades destacan como epicentros del sector debido a las infraestructuras avanzadas que permiten el acceso a estudios de animación, a las redes de distribución y formación especializada y los ecosistemas colaborativos por la proximidad interempresas. El País Vasco (8%) se sitúa entre las comunidades con representación media, respaldado por políticas fiscales competitivas y un creciente apoyo a proyectos audiovisuales, incluidos aquellos realizados en euskera.

Por otro lado, si tenemos en cuenta las ayudas fiscales, según la Guía de Ayudas para el Desarrollo y Producción de Obras Audiovisuales de Animación de las Comunidades Autónomas 2023 realizado por PROA (Productores Audiovisuales Federados), las comunidades con mayor concentración de empresas también lideran en dotaciones económicas específicas para el sector. Las políticas de incentivos se alinean con la capacidad de atraer y consolidar empresas del sector. Cataluña destaca

por ayudas competitivas para la producción audiovisual, con hasta 5,5 millones de euros de dotación total para la animación por parte del Institut Català d'Empreses Culturals (ICEC). Estas subvenciones se complementan con bonificaciones adicionales por realizar producciones en catalán, fortaleciendo su identidad cultural y audiovisual. La Comunidad de Madrid, con una dotación de hasta 1 millón de euros para largometrajes, apuesta por atraer proyectos internacionales. Sin embargo, la región no presenta un enfoque lingüístico, centrando sus esfuerzos exclusivamente en políticas fiscales ventajosas y apoyo logístico. En sintonía con lo anterior, la Comunidad Valenciana ofrece una estrategia integral con ayudas de hasta 1,2 millones de euros para largometrajes y series. Además, la promoción del valenciano en las producciones permite acceder a beneficios adicionales. En la misma línea se sitúa el País Vasco que destaca por sus deducciones fiscales de hasta el 70% para proyectos audiovisuales, una de las más competitivas en España. Además, el fondo público Zineuskadi apoya tanto el desarrollo como la producción de proyectos audiovisuales, con un énfasis en fortalecer la industria local, su enfoque incluye la participación en festivales euro-

peos, lo que aumenta la visibilidad de las producciones animadas en mercados internacionales. En regiones periféricas como Canarias, los incentivos fiscales a través del Régimen Económico y Fiscal (REF) compensan las limitaciones geográficas, posicionándose como un destino atractivo para grandes producciones.

Otro factor fundamental es la promoción de lenguas cooficiales (catalán, valenciano, gallego, euskera), que está estrechamente vinculada al desarrollo del sector en comunidades con una fuerte identidad cultural. Cataluña exige el uso del catalán como idioma principal para acceder a ayudas completas, incentivando la producción de contenido culturalmente relevante. Esta política refuerza tanto la industria local como la proyección internacional del idioma. También lo hace Galicia, que ofrece bonificaciones específicas para proyectos en gallego, fomentando la normalización de la lengua en contenidos audiovisuales y series de animación para plataformas digitales. En la misma línea, la Comunidad Valenciana prioriza el uso del valenciano en producciones animadas, alineando su política lingüística con objetivos culturales y educativos. Lo mismo hace el País Vasco, promociona el euskera

integrándose en las políticas de ayudas, ofreciendo incentivos adicionales para proyectos realizados en esta lengua. Este enfoque refuerza la identidad cultural del País Vasco, mientras fomenta la creación de contenido animado que representa su lengua propia. Además, el apoyo a la producción en euskera se combina con estrategias para aumentar su proyección internacional, fortaleciendo el posicionamiento de la lengua en mercados europeos y plataformas digitales.

En contraste, regiones como Madrid y Canarias, carecen de políticas lingüísticas específicas, lo que refleja una estrategia orientada a la competitividad económica global, unido a la inexistencia de un lenguaje diferente.

El éxito de comunidades como Cataluña, Madrid, Comunidad Valenciana y País Vasco se explica por una combinación de factores:

1. Localización estratégica y ecosistema empresarial: estas comunidades ofrecen acceso a mercados internacionales, redes colaborativas y talento especializado.
2. Ayudas fiscales competitivas: las políticas económicas robustas atraen tanto a empresas naciona-

les como extranjeras, asegurando un flujo constante de proyectos.

3. Promoción de lenguas propias: en regiones con lenguas cooficiales, estas políticas actúan como un motor adicional para el desarrollo de contenidos culturalmente relevantes.

Por otro lado, las comunidades con menor presencia empresarial enfrentan desafíos estructurales relacionados con la falta de incentivos económicos y la escasez de infraestructuras audiovisuales.

En definitiva, el sector de la animación digital en España refleja una fuerte concentración en comunidades con ecosistemas empresariales desarrollados, políticas fiscales competitivas y estrategias de promoción lingüística bien definidas. Para regiones con menor representación, el desarrollo del sector pasa por implementar incentivos económicos específicos y crear ecosistemas locales que integren la promoción cultural con las necesidades de la industria. La combinación de estrategias fiscales, lingüísticas y empresariales es clave para garantizar el crecimiento equilibrado del sector en todo el territorio nacional.

4.3 Los Recursos Humanos en el sector de la animación

El 74,10% de los empleados fijos en el sector de la animación digital refleja una clara tendencia hacia la estabilidad laboral. Este porcentaje destaca el valor que las empresas del sector otorgan a una plantilla comprometida y con experiencia acumulada en proyectos de larga duración. Las razones detrás de esta alta proporción son diversas:

En primer lugar, la necesidad de especialización y continuidad debido a que el sector de la animación digital requiere habilidades técnicas y creativas especializadas. La producción de animaciones, efectos visuales o videojuegos implica procesos que pueden llevar meses o incluso años, lo que requiere equipos que comprendan profundamente los proyectos en los que trabajan. La estabilidad laboral permite a las empresas formar equipos con el conocimiento técnico necesario, así como la familiaridad con la cultura y los objetivos de la empresa. Esto facilita la cohesión del equipo y mejora la eficiencia y calidad de los proyectos.

En segundo lugar, la inversión en talento de larga duración. El empleo fijo también refleja una inversión a largo plazo en talento especializado. Las empresas pueden buscar mantener a empleados con altos niveles de habilidad y experiencia para asegurarse de que los proyectos se completen con éxito y en los plazos establecidos. En un entorno altamente competitivo, la retención de talento especializado es crucial para garantizar la ejecución de proyectos complejos y la innovación constante.

Además, los costos y rigidez laboral. A medida que el mercado de la animación digital es más competitivo y depende de la variabilidad en la demanda de proyectos, tener un equipo fijo puede generar problemas de flexibilidad. Las empresas podrían enfrentarse a dificultades para ajustar el tamaño de su equipo en función de la demanda, lo que podría hacer que los costos laborales sean elevados, especialmente durante períodos con menos proyectos. Esto limita la capacidad de adaptarse rápidamente a cambios del mercado o a fluctuaciones en la carga de trabajo.

Por su parte, el 25,90% de los empleados eventuales muestra que una cuarta parte de la fuerza

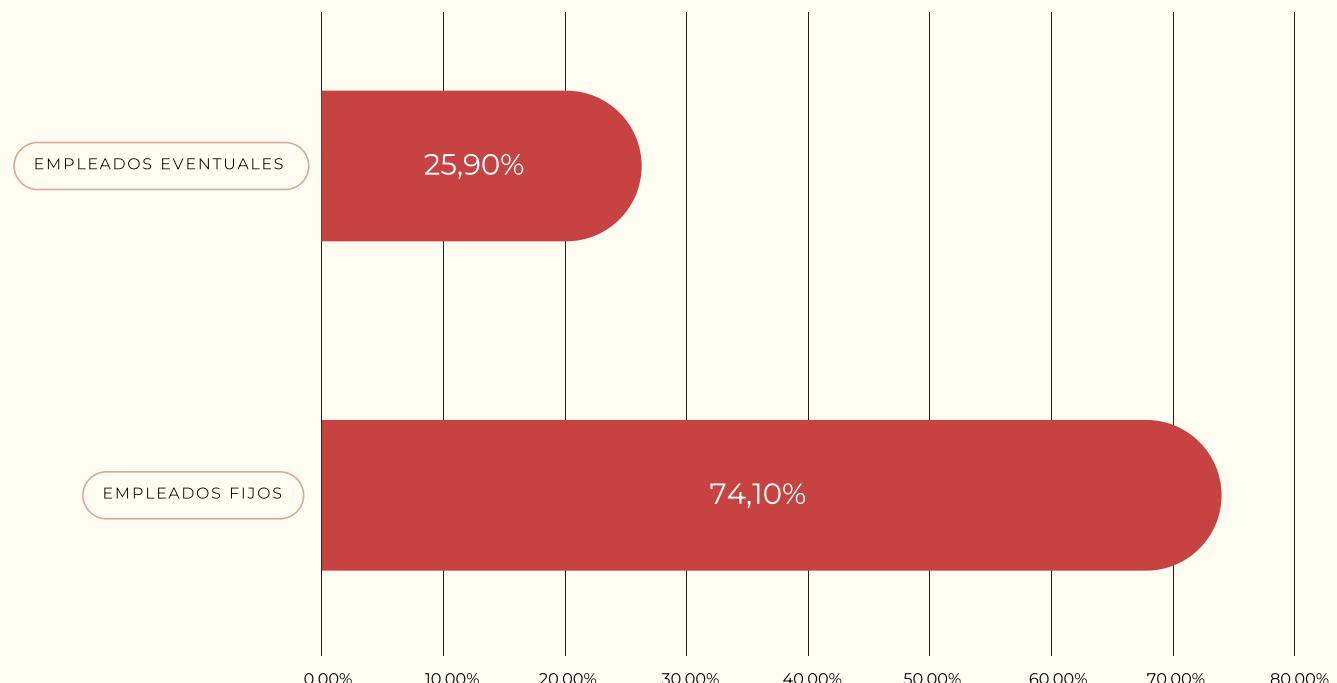
laboral está bajo contratos temporales. Este dato es significativo por las siguientes razones: primero, la flexibilidad para adaptarse a la demanda del mercado: dado que el sector de la animación digital está sometido a variaciones estacionales en la demanda, las empresas recurren a contrataciones temporales para afrontar picos de trabajo relacionados con proyectos específicos. Estos proyectos pueden ser campañas publicitarias, cortometrajes, videojuegos o series animadas que requieren mano de obra adicional durante períodos limitados. El empleo eventual permite a las empresas gestionar estos picos sin la necesidad de mantener personal fijo durante todo el año, lo que les da una ventaja en términos de eficiencia de costos.

Sin embargo, el empleo eventual puede también acarrear algunos riesgos. Los trabajadores temporales, al no contar con la estabilidad de un contrato fijo, podrían no estar tan alineados con los objetivos a largo plazo de la empresa. Esto puede resultar en una rotación más alta, lo que afectaría la continuidad de los equipos en proyectos a largo plazo. Además, la falta de estabilidad laboral puede afectar la motivación de los empleados eventuales,

lo que podría traducirse en una menor calidad de trabajo o en una falta de inversión emocional en los proyectos.

El análisis de la distribución del tipo de empleo en el sector de la animación digital en España muestra una tendencia hacia la estabilidad laboral mediante el empleo fijo (74,10%), lo que garantiza equipos especializados y proyectos a largo plazo. No obstante, la proporción significativa de empleo eventual (25,90%) destaca la necesidad de flexibilidad ante la variabilidad de la demanda. El desafío para el sector será equilibrar ambas formas de empleo de manera eficiente, maximizando las ventajas de cada tipo mientras se mitigan sus desventajas.

Tipo de empleo predominante en el sector en %



FUENTE. ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES
PUBLICADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

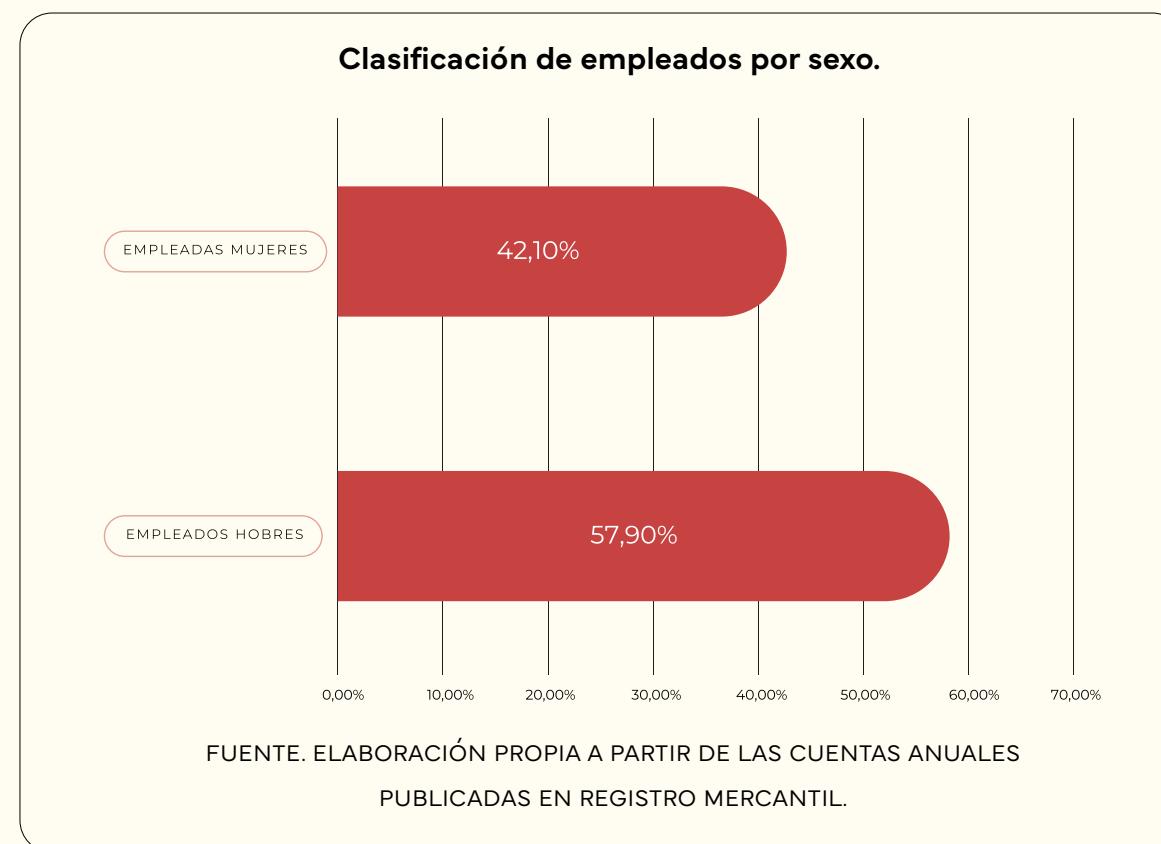
4.3.1 El empleo por género.

La distribución de género en el sector de la animación digital refleja una participación mayoritaria de hombres (57,90%) frente a mujeres (42,10%).

Este panorama permite observar avances hacia una mayor equidad de género en comparación con otros sectores tecnológicos, aunque persisten brechas relevantes que deben ser consideradas.

El sector de la animación digital destaca por una representación femenina relativamente elevada en comparación con otros ámbitos de la tecnología. Por ejemplo, en los sectores de alta y media-alta tecnología las mujeres representan únicamente el 26% de los profesionales. En el caso de las startups tecnológicas, las mujeres representan alrededor del 20% del total, lo que refleja una participación femenina significativamente menor que en el sector de la animación. Estas comparaciones permiten posicionar al sector de la animación digital como más inclusivo en términos de género dentro del ecosistema tecnológico y creativo.

Este balance relativamente equitativo puede atribuirse a la naturaleza creativa de la animación digital, que a menudo atrae a una base de talento más diversa, especialmente en áreas como el diseño visual, narrativa y desarrollo artístico.

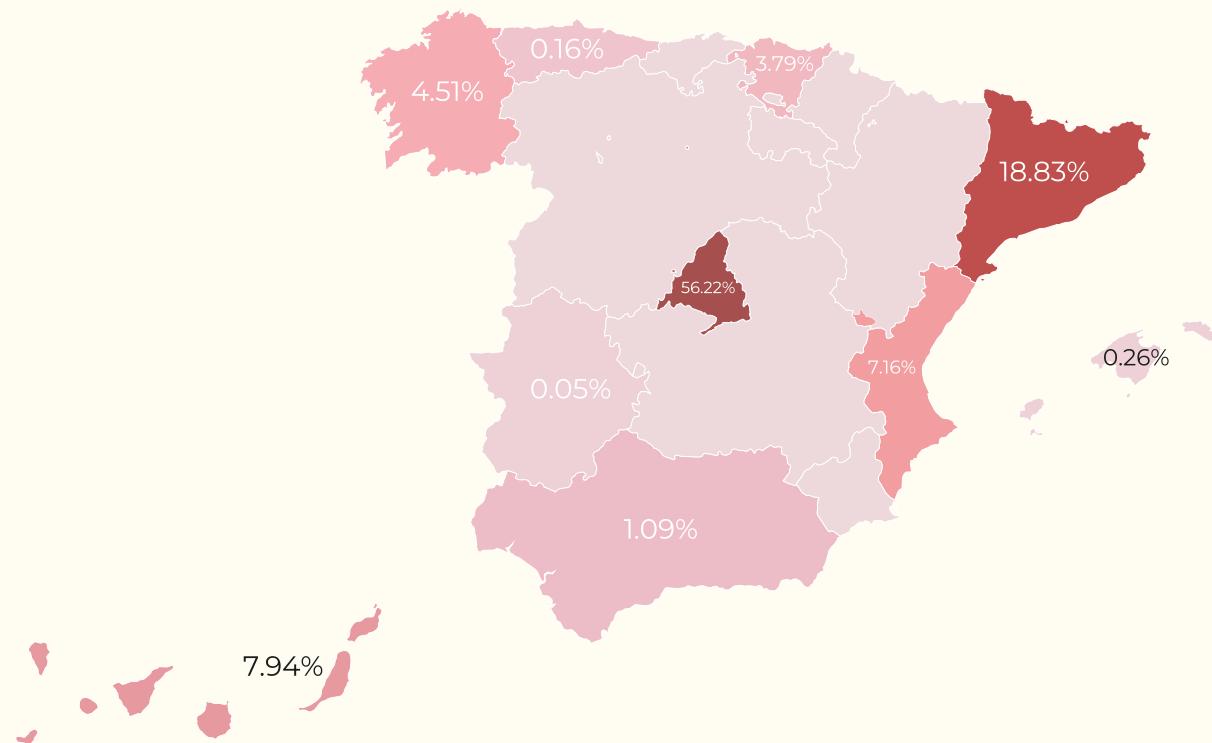


4.3.2 Empleados en el sector de animación.

El análisis de la distribución del empleo en el sector de la animación en España muestra una alta concentración en ciertas comunidades autónomas, reflejando dinámicas económicas, estructurales y políticas específicas que influyen en la generación de oportunidades laborales en este ámbito.

La Comunidad de Madrid lidera claramente el panorama, concentrando el 56,22% del empleo total del sector. Este liderazgo está asociado a la presencia de grandes empresas y estudios internacionales, que generan una alta demanda de personal especializado. La capital cuenta con infraestructuras avanzadas y acceso a redes globales de producción y distribución, lo que refuerza su capacidad para atraer grandes producciones internacionales. Además, las políticas fiscales competitivas de la región contribuyen a la creación de empleo a gran escala, consolidando a Madrid como el núcleo económico del sector de la animación en España.

Distribución de los empleados en el sector por comunidad autónoma



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE LAS CUENTAS ANUALES PUBLICADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

Cataluña ocupa el segundo lugar, con el 18,83% del empleo total. Esta comunidad se beneficia de un ecosistema empresarial diverso, compuesto principalmente por microempresas y pequeñas empresas que generan un volumen significativo de empleo. La promoción del catalán como lengua de producción audiovisual, junto con ayudas específicas, ha fomentado tanto el crecimiento del empleo como la creación de contenido culturalmente relevante. Barcelona, en particular, se ha posicionado como un hub tecnológico y creativo que atrae talento nacional e internacional.

Regiones como Comunidad Valenciana (7,16%) y Canarias (7,94%) destacan como áreas de representación media en términos de empleo. Galicia, con un 4,51% del empleo y País Vasco con un 3,79%, muestra un crecimiento sostenido, respaldado por políticas que promueven el uso del gallego y el euskera en producciones audiovisuales.

Por otro lado, comunidades como Castilla-La Mancha (0,05%), Extremadura (0,05%), Andalucía (1,09%) y Murcia (0,26%) presentan una presencia marginal en términos de empleo, reflejando la falta de estructuras específicas y de un ecosistema empresarial desarrollado para el sector de la animación.

El análisis destaca que las comunidades con mayor concentración de empleo, como Madrid y Cataluña, se caracterizan por estructuras consolidadas y políticas culturales que impulsan la creación de empleo. Regiones con representación media, como Comunidad Valenciana, Canarias y Galicia, muestran un desarrollo progresivo, aunque aún enfrentan desafíos para competir con los principales polos del sector. Por último, las comunidades con menor representación necesitan implementar políticas específicas que fomenten la formación de talento, el desarrollo de estructuras y la creación de un ecosistema empresarial sólido que promueva el crecimiento del sector.

La distribución del empleo en el sector de la animación en España refleja una alta concentración en Madrid y Cataluña, que juntas representan cerca del 75% del empleo total. Este panorama pone de manifiesto la importancia de políticas integradas para impulsar el desarrollo del sector en regiones con menor representación, garantizando un crecimiento más equilibrado y sostenible en todo el territorio nacional.

Proporción de trabajadores del sector de la animación en relación a los trabajadores del sector audiovisual



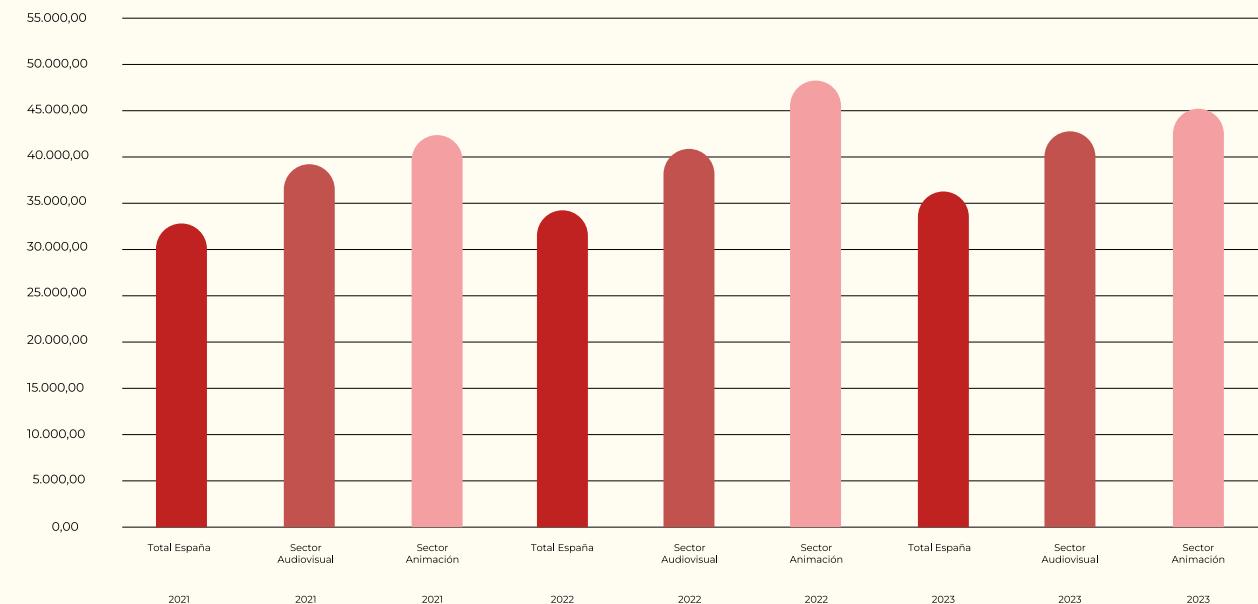
El sector audiovisual ha experimentado un crecimiento constante entre 2019 y 2023, aumentando de 18.658 empleos a 21.899, lo que representa un incremento del 17.4% en cinco años.

El sector de la animación ha mostrado una evolución más volátil durante el período 2019-2023. Entre 2019 y 2020 experimentó una leve contracción, pasando de 4.380 a 4.146 empleos (-5.3%), probablemente debido al impacto inicial de la pandemia. Sin embargo, entre 2020 y 2022 mostró un crecimiento destacado, alcanzando su punto más alto en 2022 con 6.247 empleos (+50.7% respecto a 2020), impulsado por la alta demanda de contenido animado durante la pandemia y por la capacidad del sector para adaptarse eficazmente a modelos de trabajo remoto. No obstante, en 2023 se observa una contracción, con una caída a 5.806 empleos (-7.1% respecto a 2022), posiblemente como resultado de un ajuste en la demanda tras el auge post-pandemia, así como de problemas estructurales relacionados con la dependencia de proyectos específicos y la falta de continuidad en las producciones.

Este sector, aunque más pequeño en tamaño, constituye una parte significativa del empleo total del sector audiovisual, representando aproximadamente el 19.01% en 2019 y aumentando ligeramente su participación al 20.96% en 2023. Este crecimiento relativo más acelerado que el del sector audiovisual general, incluso con la contracción reciente, refleja el protagonismo creciente de la animación, impulsado por su capacidad para responder a demandas específicas como contenido infantil, videojuegos y efectos visuales, consolidándose como un componente estratégico dentro del ecosistema audiovisual.

4.3.3 Costes laborales

Comparación media coste laboral bruto



FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE INE Y CUENTAS DEPOSITADAS EN REGISTRO MERCANTIL.

El análisis de la media del coste laboral en el sector de la animación en comparación con el sector audiovisual y la media nacional en España durante el período 2021-2023 refleja una evolución marcada por un crecimiento sostenido, con ajustes en 2023 que denotan estabilización en el mercado. Este comportamiento pone de manifiesto tanto la alta especialización como la competitividad del sector de la animación en el contexto laboral español.

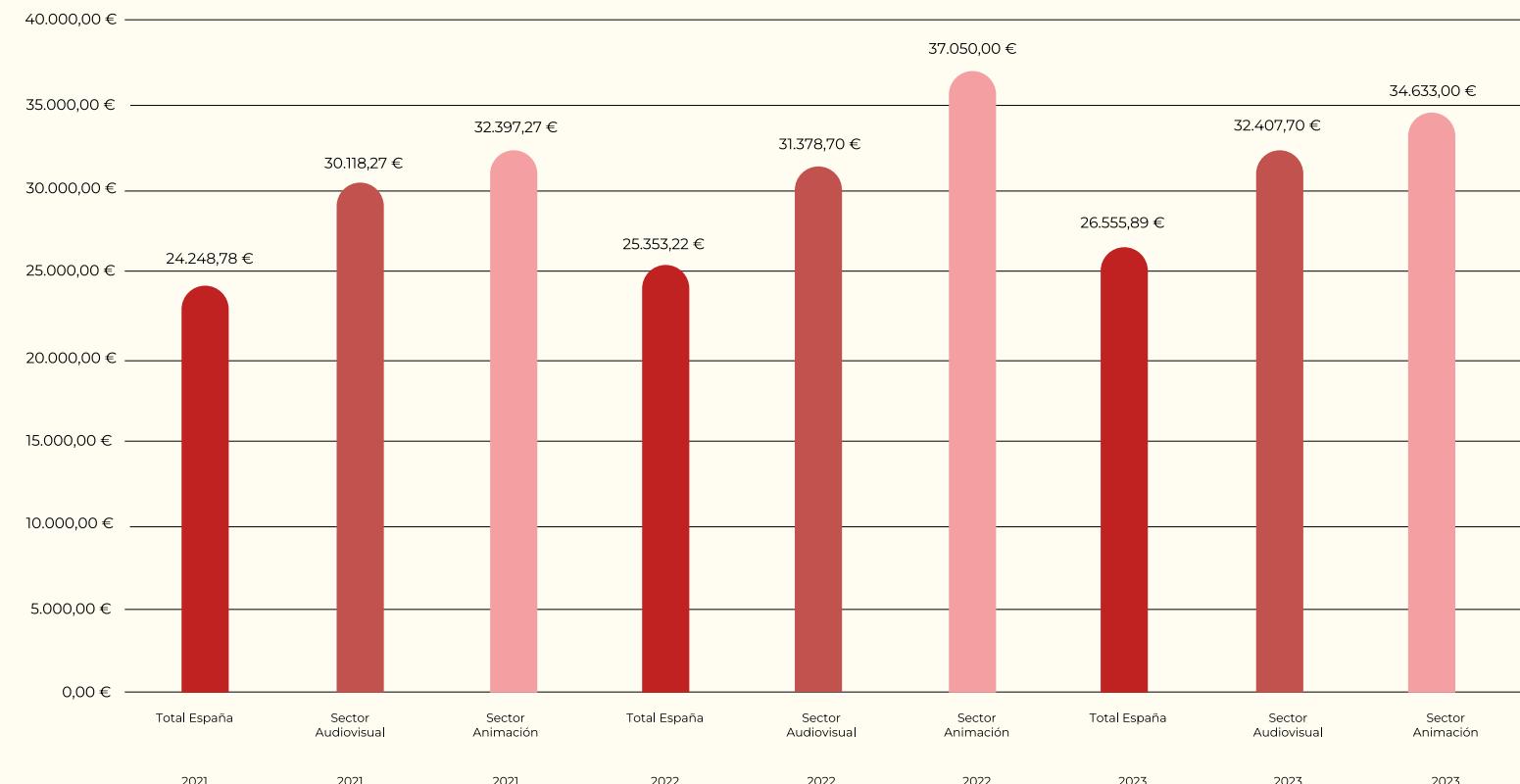
En los tres años analizados, el coste laboral medio en el sector de animación es significativamente superior al de la media nacional y al del sector audiovisual. Esto evidencia el nivel de especialización requerido y la competitividad de este segmento dentro de la industria creativa. Mientras que el sector de animación experimentó un aumento destacado entre 2021 y 2022, seguido de una leve corrección en 2023, el sector audiovisual y la media nacional presentaron incrementos más constantes. Este comportamiento refleja una dinámica altamente influida por la demanda de perfiles cualificados y las condiciones del mercado.

En cuanto a la comparación con los datos nacionales, el sector de la animación muestra un coste laboral medio significativamente superior a la media nacional. En 2023, esta diferencia supera el 25%, consolidando a este sector como uno de los más competitivos y especializados dentro del mercado laboral español.

El coste laboral en el sector de la animación refleja no solo la especialización requerida en el sector, sino también su capacidad para generar empleos de calidad y valor añadido en la economía española. Si bien 2022 fue un año excepcional en términos de crecimiento, 2023 muestra una estabilización en los costes laborales, lo que podría estar relacionado con ajustes económicos, optimización de recursos o una menor presión en la demanda de talento. Para sostener este nivel de competitividad, es crucial invertir en la formación y retención de profesionales cualificados. Asimismo, el sector debe continuar fomentando la innovación tecnológica y el desarrollo de proyectos que refuerzen su liderazgo internacional.

4.3.4 Sueldos y salarios

Comparación media sueldos y salarios



El análisis de los datos salariales entre los años 2021 y 2023 para el total de España, el sector audiovisual y el sector de la animación revela tendencias significativas y diferencias claras que evidencian la dinámica económica y laboral en estos ámbitos.

En 2021, el salario promedio nacional fue de 24.248,78 €, marcando la referencia base para comparar los sectores específicos. El sector audiovisual presentó un salario promedio de 30.118,27 €, superando al promedio nacional en un 24,2 %, mientras que el sector animación destacó con un promedio de 32.397 €, posicionándose un 33,6 % por encima del promedio nacional y un 7,57 % más alto que el audiovisual. Este año inicial muestra una clara jerarquía salarial, con el sector animación liderando, seguido por el audiovisual y, finalmente, el promedio nacional.

En 2022, el salario promedio nacional creció un 4,55 %, alcanzando 25.353,22 €. Este incremento refleja una recuperación económica general y una mejora moderada en las condiciones laborales. El sector audiovisual tuvo un aumento similar, con un salario promedio de 31.378,70 €, representando un crecimiento

miento del 4,2 %. Este sector mantuvo su ventaja salarial respecto al promedio nacional con una brecha del 23,8 %. El sector animación, por otro lado, experimentó un crecimiento excepcional del 14,3 %, alcanzando un salario promedio de 37.050,00 €. Esto amplió la diferencia respecto al promedio nacional a un 46,1 %, mientras que la brecha con el sector audiovisual se incrementó a un 18,09 %. Este notable crecimiento puede atribuirse a la alta demanda de talento especializado y al auge de proyectos en mercados internacionales, especialmente en plataformas digitales, videojuegos y contenido animado.

En 2023, el salario promedio nacional siguió creciendo a un ritmo constante del 4,74 %, llegando a 26.555,89 €. El sector audiovisual aumentó un 3,28 %, alcanzando un salario promedio de 32.407,70 €. Sin embargo, la diferencia respecto al promedio nacional se redujo ligeramente a un 22,06 %, lo que indica una desaceleración en el ritmo de crecimiento. El sector animación, en cambio, sufrió una corrección salarial significativa, con una reducción del 6,52 %, situándose en 34.633,00 €. A pesar de esta caída, la animación mantuvo su posición como

el sector con salarios más altos, con una diferencia del 30,42 % respecto al promedio nacional y un 6,87 % por encima del audiovisual. Esta corrección puede estar vinculada a factores como la finalización de grandes proyectos o ajustes en los presupuestos de empresas clave.

El crecimiento acumulado durante el periodo muestra variaciones relevantes. El salario promedio nacional creció un 9,51 %, lo que refleja una recuperación económica moderada y sostenida. El sector audiovisual, con un crecimiento total del 7,6 %, mostró incrementos consistentes pero ligeramente inferiores al promedio nacional, lo que sugiere estabilidad y una posible madurez en el sector. El sector animación, a pesar de su caída en 2023, tuvo un crecimiento acumulado del 6,91 %. Sin embargo, esta cifra refleja la volatilidad de un sector más expuesto a las fluctuaciones del mercado y la dependencia de grandes proyectos internacionales.

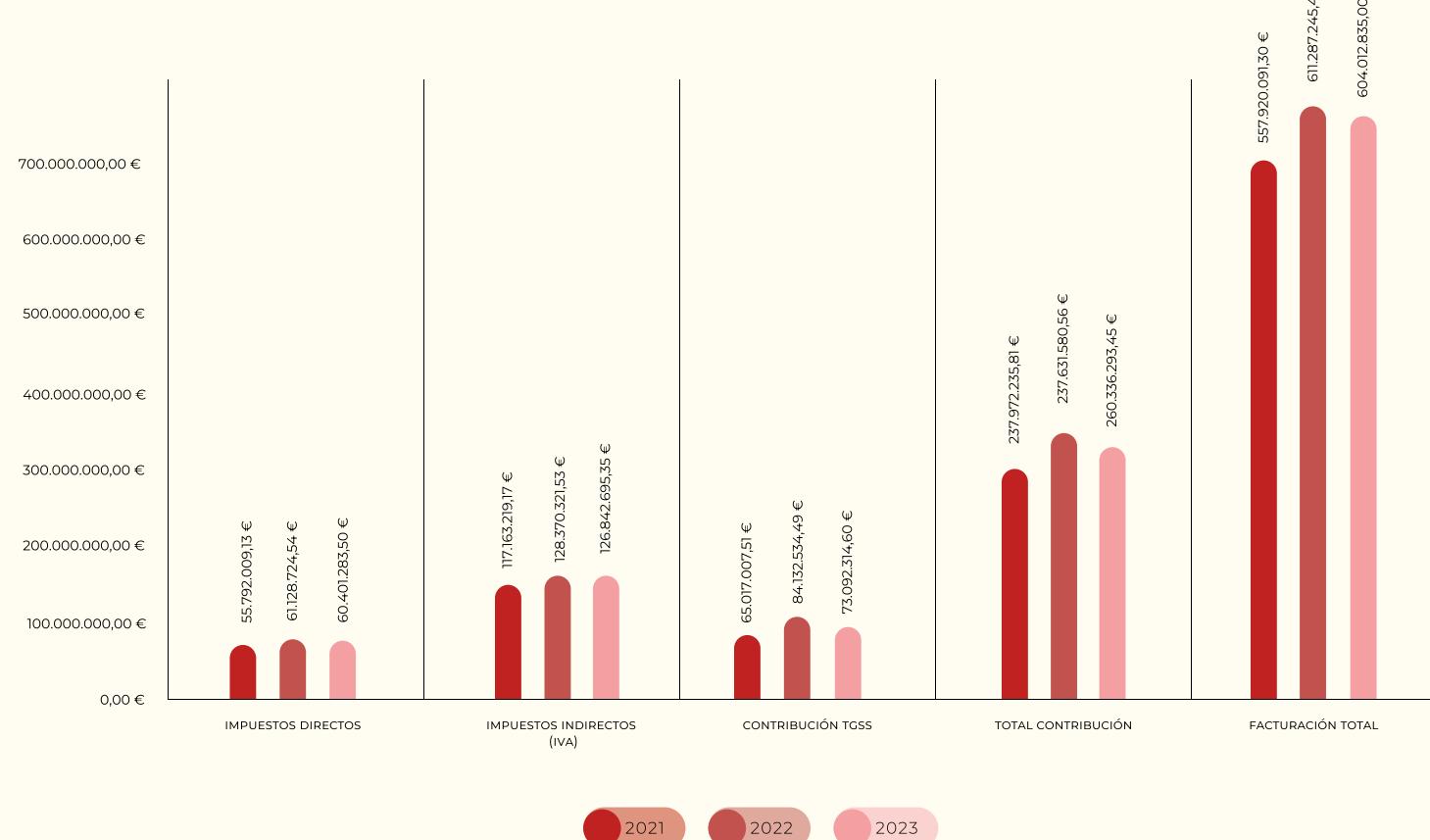
En términos estratégicos, tanto el sector audiovisual como el de animación son pilares clave en la economía española, con salarios significativamente superiores al promedio nacional. El sector audiovisual destaca por su estabilidad y crecimiento moderado, consolidán-

dose como una industria madura. Sin embargo, para mantenerse competitivo a nivel global, necesita diversificar sus ingresos e impulsar la innovación tecnológica y creativa. Por su parte, el sector animación, aunque más volátil, sigue liderando en remuneración. Su fuerte crecimiento en 2022 evidencia su potencial, pero la corrección en 2023 subraya la necesidad de medidas para reducir su sensibilidad a los cambios del mercado y garantizar una mayor estabilidad a largo plazo.

En conclusión, ambos sectores ofrecen ventajas competitivas importantes para España, pero requieren estrategias diferenciadas. Mientras que el audiovisual debe acelerar su crecimiento mediante innovación y modernización, la animación necesita enfocarse en la sostenibilidad y en diversificar su base de ingresos. Ambos sectores se benefician de políticas que fomenten la formación especializada, la atracción de inversiones y la expansión internacional, consolidando su posición como motores de crecimiento económico y generadores de empleo de calidad en un mercado global en constante evolución.

4.3.5 Contribución del sector de la animación al sector público

Desglose de contribuciones al sector público del sector de la animación



La gráfica muestra la evolución de las contribuciones del sector de la animación al sector público entre 2021 y 2023, destacando impuestos directos, impuestos indirectos (IVA), contribuciones a la Seguridad Social (TGSS) y la facturación total. Entre 2021 y 2022, el sector experimentó un crecimiento notable en todas las categorías, con un incremento significativo en la facturación total, que pasó de aproximadamente 579 millones de euros en 2021 a más de 681 millones en 2022. Este crecimiento se tradujo en mayores aportaciones fiscales, especialmente en impuestos directos e indirectos, así como en contribuciones a la TGSS, lo que refleja una expansión del empleo y una mayor actividad económica en el sector. Sin embargo, en 2023 se observa una ligera contracción, con la facturación reduciéndose a poco más de 604 millones de euros, acompañada de un descenso en los impuestos directos e indirectos, aunque las contribuciones a la

Seguridad Social continuaron mostrando cierta estabilidad.

Este comportamiento sugiere que el sector de la animación mostró un fuerte dinamismo en 2022, posiblemente impulsado por la recuperación económica post-pandemia y una mayor demanda de contenido animado, mientras que en 2023 parece haberse producido un ajuste en la actividad, probablemente relacionado con la conclusión de proyectos clave o un descenso en la inversión. A pesar de esta leve desaceleración, el sector continúa siendo una fuente significativa de ingresos fiscales y sociales, subrayando su relevancia tanto en términos de empleo como de impacto económico en el ámbito público. Estos datos destacan la importancia de implementar estrategias que fomenten la estabilidad y la continuidad de proyectos para sostener este crecimiento a largo plazo.

4.4 Internacional

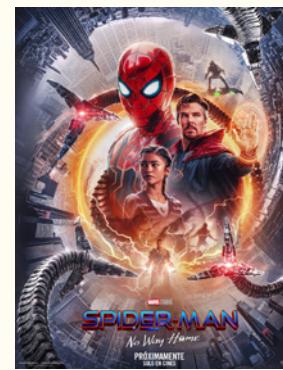
Principales producciones, ingresos y casos de éxito

La taquilla global resulta ser una prueba irrefutable de la importancia de la industria de la animación/VFX en el audiovisual a nivel mundial. En los cuatro años que contempla este Libro Blanco (2020-2024) siempre han conformado mayoría entre los 20 largometrajes que más dinero han recaudado.

En el año **2020** se desploman las cifras de taquilla debido a la pandemia mundial pero la tónica sigue siendo la misma que el año anterior: 6 producciones de animación en el top 20 (**Demon Slayer-Mugen Train, Legend of Deification, Sonic, The Croods, A New Age, Onward** y **Soul**) y al menos otras 6 que no se podrían haber hecho sin VFX.



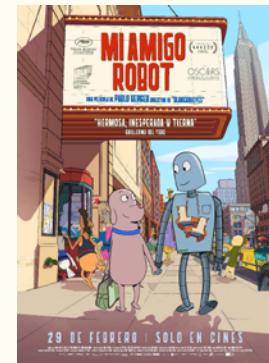
En **2021** las cifras empiezan a remontar, pero solo encontramos dos películas de animación entre las 20 primeras (**Sing 2** y **Encanto**). A cambio hay una cosecha especialmente reseñable de películas con VFX, 9 títulos que incluyen la película más taquillera del año: **Spiderman-No Way Home** (1.912.233.593 dólares).



En el año **2022** las cifras repuntan aún más y encontramos 5 títulos de animación en los primeros lugares (**Minions-El origen de Gru, El gato con botas: el último deseo, Sonic 2, Los tipos malos y Lightyear**). En agosto de este año se estrena **Tadeo Jones 3: La tabla esmeralda**, con una recaudación de más de 32 millones de dólares a nivel internacional. Ese mismo año, fue la película española con mejores resultados en el mercado internacional. **Avatar** lidera el top 20 (2.294.966.478 dólares) junto a otras 7 películas que emplean a fondo los VFX.



En el año **2023** a nivel mundial **The Super Mario Bros. Movie** fue la película de animación más vista en cines seguida de **The Super y Spider-Man: Across the Spider-Verse** (VFX) y **Elemental** que ocupó el tercer lugar. Según los datos recogidos en Box Office Mojo, podemos ver que, a nivel internacional, las películas de animación son escasas dentro de los top 10. Ese año **Momias** recaudó más de 50 millones de dólares a nivel mundial y en España tuvo una destacada acogida, donde se posicionó entre las películas de animación más vistas en el país. Además, la película ha contribuido al reconocimiento internacional de la animación española, que en diciembre de 2024 fue destacada en los Premios del Cine Europeo. Cabe destacar que **Robot Dreams** se estrenó en julio de 2023 en Nueva Zelanda y no fue hasta diciembre de 2023 que se estrenó en España. Aunque no se encuentra entre las más taquilleras del año a nivel mundial, ha sido reconocida por su calidad y ha contribuido al panorama del cine de animación en España. En 2024, Robot Dreams fue nominada al Oscar en la categoría de Mejor película de animación y recibió el primer Diboos de Honor.



En el año **2024**, el cine de animación experimentó un notable éxito tanto a nivel internacional como en España respecto al año anterior. La película más vista fue **Inside Out 2** recaudando 1,698 millones de dólares a nivel mundial, seguida de **Moana 2** y **Gru 4: Mi villano favorito**. En el mercado español, **Inside Out 2** también lideró la taquilla, consolidándose como la película más vista del año en el país.

La animación española tuvo una representación notable con **Buffalo Kids**, que desde su estreno en agosto de 2024 recaudó más de un millón de euros en cinco días, situándose entre las diez películas españolas más taquilleras del año. Este mismo año **Wicked** y **Mufasa: The Lion King** destinadas al público infantil, recurrieron ampliamente a los VFX por ser imagen real. Ambas las usaron de maneras diferentes debido a las características y estilos de cada producción.

En **Wicked** sirven para complementar elementos físicos y en **Mufasa: El Rey León** son la base de toda la película.



4.5. Panorama del sector en España

4.5.1. Principales producciones

La industria española de la animación y efectos visuales se recupera de la crisis de los últimos años justificando las expectativas de crecimiento con las producciones recientemente estrenadas y las previstas para los próximos años. Como se verá más adelante en detalle, los Planes de Recuperación asignados mediante las ayudas y ventajas fiscales contribuirán al lanzamiento de los muchos de los títulos que se encuentran ahora en cantera.

Entre 2020 y 2024 se han completado en España 33 largometrajes, 62 series de televisión (temporadas) y más de 240 cortometrajes. En total hablamos de **casi 350 producciones** en los últimos 4 años.

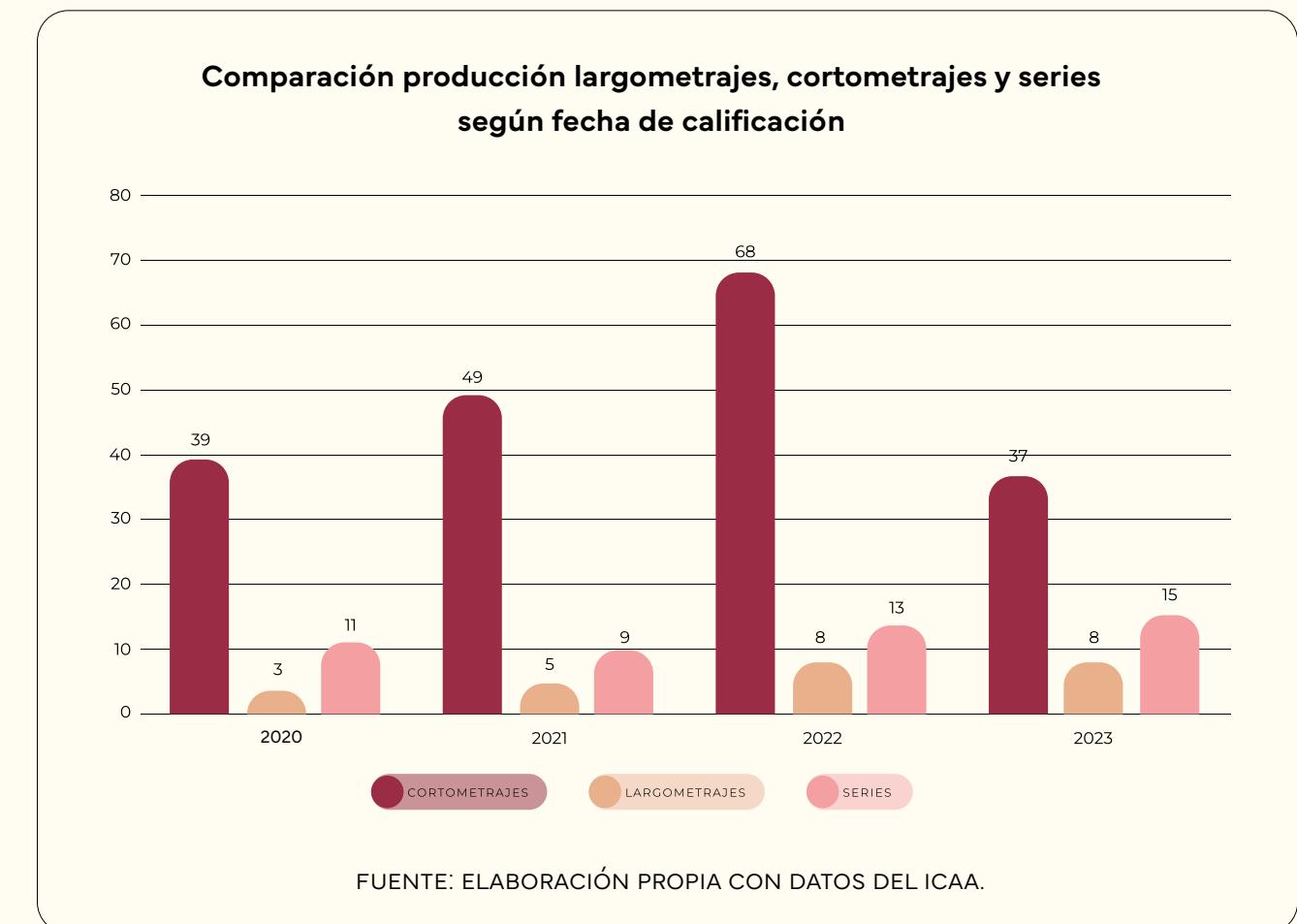


Tabla: Producciones españolas

| | Largometrajes | Series | Cortometrajes | Total |
|--------------|---------------|--------------|---------------|------------|
| 2020 | 3 | 13 | 39 | 55 |
| 2021 | 5 | 9 | 49 | 63 |
| 2022 | 8 | 14 | 68 | 90 |
| 2023 | 8 | 15 | 37 | 60 |
| TOTAL | 24 | 51 | 193 | 268 |
| MEDIA | 6 | 12,75 | 48,25 | 67 |

FUENTE: DIBOOS / ICAA

A destacar el **incremento en la producción de largometrajes de animación** españolas que ha recuperado los niveles de producción anteriores a la pandemia de COVID acercándose a las 10 películas anuales.

A continuación se recogen los principales estrenos de este período, diferenciados por tipo de producción.

Largometrajes estrenados 2020-2024

| Año | Título | Director | Productoras | Nacionalidad | Estreno | Recaudación España | Nº espectadores |
|------|-----------------------------------|---|--|------------------------|------------|--------------------|-----------------|
| 2020 | La Gallina Turuleca | Víctor Monigote, Eduardo Gondell | Brown films AIE, Goriamundi, Prod. A fonsagrada, Tandem Films, Pampa Films | España, Argentina | 01/01/2020 | 767.254,24 € | 134.198 |
| 2020 | Lur y Amets | Imanol Zinkunegi, Joseba Ponce | L.A. Ekoizpenak AIE | España | 07/02/2020 | 38.598,69 € | 8.775 |
| 2020 | Josep | Aurel | Imagic TV | Francia | 04/12/2020 | 82.242,77 € | 14.035 |
| 2021 | D'Artacan y los tres mosqueperros | Toni García | Apolo Films | Sin determinar | 18/08/2021 | 1.202.023,12 € | 224.124 |
| 2021 | Salvar el árbol (Zutik!) | Iker Álvarez, Hairea Pastor | Baleuko, Safe the tree AIE, Tortuga Studios, Polar Studio | España, Brasil, México | 22/10/2021 | 6.680,51 € | 1.987 |
| 2021 | Mironins, la película | Mikel Mas, Txesco Montalt | Low Films, Hampa Studio | España | 03/12/2021 | 1.559,50 € | 368 |
| 2021 | Valentina | Chelo Loureiro | Valentina La Película AIE, Abano Productions, Sparkle Animation | España, Portugal | 10/12/2021 | 86.317,10 € | 18.414 |
| 2021 | Gora Automatikoa | David G. Galindo, Esaú Dharma, Pablo Vara | 39 Escalones, The Other Film Production | España | 17/12/2021 | 1.086,74 € | 210 |
| 2022 | Orkesta Lurtarra | Imanol Zinkunegi, Joseba Ponce | Lotura Films, Jarraituz Filmak AIE | España | 08/04/2022 | 12.021,78 € | 2.925 |
| 2022 | Tadeo Jones 3: la tabla esmeralda | Enrique Gato | Latadeopelicula AIE, Lightbox, Ikeru Films, Anangu Grup, Telecinco Cinema | España | 26/08/2022 | 11.833.697,00 € | 1.987.567 |
| 2022 | Black is Beltza II: Ainhoa | Fermín Muguruza | BIB2 Ainhoa AIE, Talka Records, Lagarto J y AP, Draftoon | España, Argentina | 28/09/2022 | 49.573,21 € | 9.892 |
| 2022 | Unicorn Wars | Alberto Vázquez | Unicorn Wars AIE, UniKo Estudio Creativo, Abano Productions | España | 21/10/2022 | 28.960,22 € | 5.538 |

| | | | | | | | |
|------|---|---|--|---|------------|----------------|---------|
| 2022 | Los demonios de barro | Nuno Beato | Sardinha em Lata, Caretos Films AIE, Basque Film Services, Marmita Films | España, Portugal | 18/11/2022 | 1.076,32 € | 246 |
| 2022 | El inspector Sun y la maldición de la viuda negra | Julio Soto | Gordon Box AIE, Think Lab Media | España | 28/12/2022 | 372.925,00 € | 66.233 |
| 2022 | Las vacaciones de Yoko | Juanjo Elordi | Yoko Hiru AIE, Dibulitoon Studio, Wizart Film | España, Rusia | 02/12/2022 | 9.354,31 € | 1.841 |
| 2022 | Gora Automatikoa 2: Otra vez la misma mierda | David G. Galindo, Esaú Dharma, Pablo Vara | 39 Escalones, The Other Film Production | España | - | - € | - |
| 2022 | El viaje más largo | Manuel H. Martín | 28F La película AIE, La Claque PC, Dibulitoon, CRTVE, SPI | España, Portugal | 27/09/2022 | 38,90 € | 16 |
| 2023 | Momias | Juan Jesús García Galocha | Moomios Movie AIE, 4Cats, Atresmedia, Movistar+, TV3 | España | 24/02/2023 | 5.883.151,68 € | 970.611 |
| 2023 | Hanna y los monstruos | Lorena Ares | Doce Entertainment, Mr Miyagi Films, Fabrique Fantastique | España, Bélgica | 21/04/2023 | 53.476,74 € | 9.337 |
| 2023 | Panda contra Aliens | Sean Patrick O'Reilly | Engines of OZ AIE, Arcana Studio | España, Canadá | 08/09/2023 | 5.539,86 € | 945 |
| 2023 | El sueño de la sultana | Isabel Herguera | El Gato Verde Producciones, Sultanafilms SL, Abano Producions, UniKo Estudio Creativo, Fabian & Fred | España, Alemania | 23/09/2023 | 7.651,36 € | 1.516 |
| 2023 | Dispararon al pianista | Fernando Trueba, Javier Mariscal | They Shot the Piano Player AIE, Fernando Trueba PC, Julian Piker y Fermin SL, Les Films d'Ici Méditerranée, Submarine BV, Animamosta, Producciones Tondero | España, Francia, Países Bajos, Portugal, Perú | 06/10/2023 | 156.266,31 € | 26.086 |
| 2023 | Robot Dreams | Pablo Berger | Lokiz Films AIE, Arcadia Motion Pictures, Noodles Production, Les Films du Worso | España, Francia | 12/11/2023 | 491.371,95 € | 82.451 |
| 2023 | Heavies Tendres | Carlos Pérez-Reche, Joan Tomàs Monfort | Producciones Jevis SL | España | 12/06/2023 | 288,00 € | 48 |

FUENTE: ICAA

Series de televisión estrenadas 2020-2023

| Título | Formato | Productora | Broadcaster | Año |
|-------------------------------------|----------|--|--------------------|------|
| Bloopies | 7 x 5' | IMC Toys, Hampa Studio | Youtube | 2020 |
| El diario de Bita y Cora (temp. 2) | 26 x 5' | TV ON Producciones | À Punt | 2020 |
| Els Zurf | 11 x 5' | Gallego Bros | À Punt | 2020 |
| Gos Pudent | 52 x 11' | Pikkukala, Folivari, Dandeloo, Panique | CCMA | 2020 |
| Groovy the Martian | 24 x 15' | Sunny Side Up Studios | Youtube | 2020 |
| I Love VIP Pets (temp. 1) | 13 x 7' | IMC Toys, Hampa Studio | Youtube | 2020 |
| Invention Story | 52 x 11' | Mondo TV Canarias | | 2020 |
| Memorias de Idhun | 10 x 25' | Zeppelin, Netflix | Netflix | 2020 |
| MeteoHeroes | 52 x 7' | Mondo TV Canarias | | 2020 |
| Momonsters (temp. 1) | 26 x 7' | Big Bang Box, 3 Doubles, Antaviana Films | RTVE | 2020 |
| Rocky Kwaterner | 52 x 12' | Peekaboo Animation, Mondo TV France, Monello | RTVE | 2020 |
| Agus y Lui, Churros y Crafts | | Paramotion Films, RTVE | RTVE | 2021 |
| Conejitos valientes (Brave Bunnies) | 52 x 7' | Anima Studios, Anima Kitchent, Glowberry | | 2021 |
| Croco Doc (temp 1) | 26 x 7' | BuenPaso Films | RTVE | 2021 |
| I Love VIP Pets (temp. 2) | 13 x 7' | IMC Toys, Hampa Studio | Youtube | 2021 |
| Jimmy & The Magic Key | 52 x 7' | Imagic TV | CCMA | 2021 |
| La Granja Feliz | 52 x 5' | Motion Pictures | RTVE | 2021 |
| Mironins | 26 x 7' | Cornelius Films, Wuji House, Peekaboo, Hampa Studio, Walking The Dog | CCMA, RTVE, À Punt | 2021 |
| Nina y Olga | 52 x 70 | Enanimation, Nina & Olga A.I.E., Mondo TV Producciones Canarias | | 2021 |
| Yo, Elvis Riboldi | 52 x 11' | Peekaboo Animation, Wuji House, Insomne Estudi, WatchNext Media | CCMA | 2021 |
| Baby Bot | 25 x 5' | Lingokids | Lingokids | 2022 |
| BFF Cry Babies Magic Tears | 12 x 3' | IMC Toys, Hampa Studio | Youtube | 2022 |

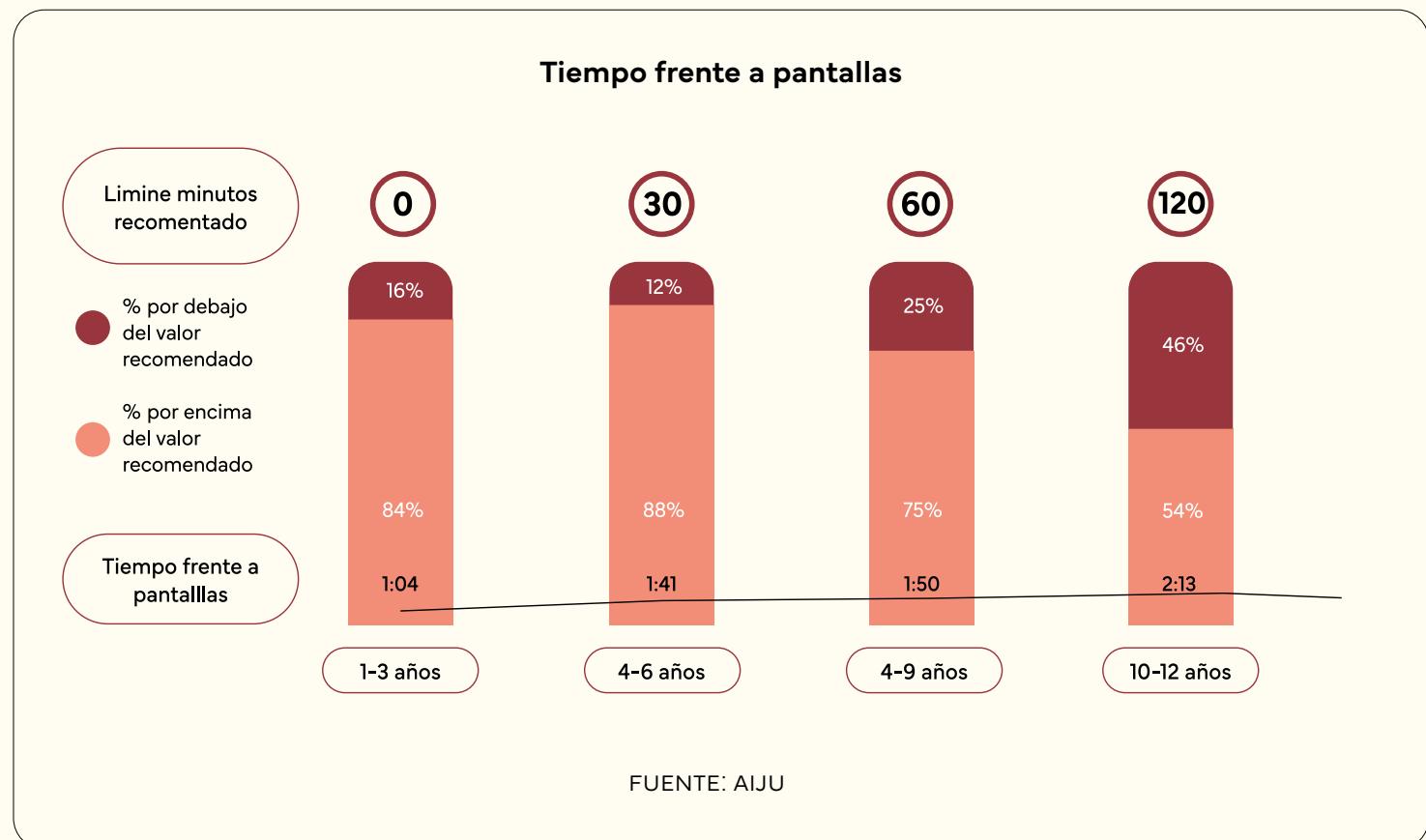
| | | | | |
|---------------------------|----------|---|-------------|------|
| Bubiloons | | IMC Toys, Hampa Studio | Youtube | 2022 |
| Dupi | 26 x 22' | Teidees Audiovisuals, Submarine | RTVE | 2022 |
| El món de Pau | 52 x 11' | La Madriguera Animation Studio, El mundo de Pablo AIE | À Punt | 2022 |
| I Love VIP Pets (temp. 3) | 13 x 7' | IMC Toys, Hampa Studio | Youtube | 2022 |
| Jasmine & Jambo (temp. 1) | 26 x 7' | Teidees Audiovisuals | CCMA | 2022 |
| Loopers Hammies | | IMC Toys, Hampa Studio | Youtube | 2022 |
| Mis Vecinos Reales | 52 x 11' | Pikkukala OY, Walking The Dog, Ink&Light | RTVE | 2022 |
| Momonsters (temp 2) | 26 x 7' | Big Bang Box, 3 Doubles, Antaviana Films | RTVE | 2022 |
| Mya Go (temp 2) | 52 x 5' | Motion Pictures | CCMA, RTVE | 2022 |
| Polinopolis | 52 x 11' | Mago Production | RTVE, CCMA | 2022 |
| Turu y los turulecos | 26 x 7' | Tandem Films, Filmax | RTVE | 2022 |
| Croco Doc (temp 2) | 26 x 7' | BuenPaso Films | RTVE | 2023 |
| I Love VIP Pets (temp. 4) | 13 x 7' | IMC Toys, Hampa Studio | Youtube | 2023 |
| Jasmine & Jambo (temp. 2) | 26x 7' | Teidees Audiovisuals | CCMA | 2023 |
| Jasmine & Jambo (temp. 2) | 26 x 7' | Teidees Audiovisuals | CCMA | 2023 |
| La orquestita | 26 x 11' | Mago Productions | RTVE, CCMA | 2023 |
| Lucky Bob | | IMC Toys, Hampa Studio, Maneki Studio | Youtube | 2023 |
| Metazells | | IMC Toys, Hampa Studio | Youtube | 2023 |
| Milo | 52 x 11' | DeAPlaneta Kids & Family, Fourth Wall | RTVE | 2023 |
| MiBots Universe | 15 x 5' | Wise Blue Studios, Filmax | À Punt, TVG | 2023 |
| Momonsters (temp.3) | 26 x 7' | Big Bang Box | RTVE | 2023 |
| One Love | 26 x 7' | Mondo TV Canarias | RAI | 2023 |
| Pobre Diablo | 8 x 20' | Buendía Estudio, Rokyn Animation | HBO MAX | 2023 |
| Sex Symbols | 26 x 7' | TV ON Producciones | À Punt | 2023 |
| Trazo crítico | | TV ON Producciones | À Punt | 2023 |
| VIP Hair Academy | | IMC Toys, Hampa Studio | Youtube | 2023 |

FUENTE: DIBOOS

4.5.2 Audiencia

Series de animación en canales de televisión

La población infantil en España dedicó una media diaria de aproximadamente 100 minutos (1h 40 minutos) a estar delante de una pantalla en 2023, según el estudio *La Falta de Juego en la Infancia* realizado por la Fundación Crecer Jugando junto a la Universidad Complutense de Madrid y el Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio (AIJU).



La televisión sigue siendo todavía el dispositivo que más proporción de su tiempo se lleva. Este tiempo se reparte entre canales de televisión lineales (Clan, Disney Channel, Boing), plataformas de contenido a demanda por suscripción (Netflix, Amazon, Disney+), canales FAST de las televisiones conectadas (FAST = *Free Advertisement Supported Television*), plataformas de vídeos generados por los usuarios (Youtube, principalmente) y otras app conectadas, incluyendo además las de videojuegos (Roblox, videoconsolas, etc).

El consumo a través de la TV de Pago representa el 28,3% del total. Se observan notables aumentos en las suscripciones a las plataformas digitales de productos culturales. Seis de cada diez personas investigadas, el 59,4%, dispone en su hogar de suscripciones a plataformas digitales de contenidos culturales, 7,2 puntos porcentuales más que en la edición anterior, según datos del Ministerio de Cultura de 2022.

La **Televisión de Pago en España registró en 2022 su récord histórico** de audiencia con el 9,8% de cuota de pantalla. Si se incluye la audiencia en diferido, la suma del share de los canales de Pago asciende hasta el 10,7%, también máximo histórico. Se contabilizan un total de 154 canales de televisión con audiencia en el año 2022. Es el número más elevado de los últimos once años. 2022 fue también el año con mayor oferta histórica de cadenas de Pago (66 abierto vs. 88 pago) que representan más de la mitad de la oferta televisiva (57%) en la actualidad.

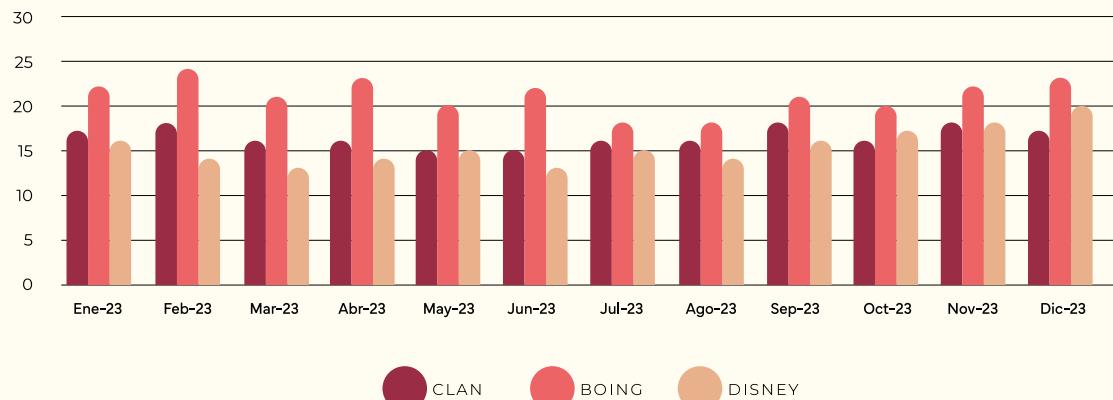
Cadenas en abierto

En 2022, **Clan TV**, cadena temática dirigida al público infantil dependiente de la Corporación RTVE, alcanzó un 9% de share entre la población española de 4 a 12 años. Este dato supuso un decrecimiento de aproximadamente tres puntos con respecto a la cuota de pantalla registrada durante el año previo. Debido a este descenso, Clan pasó a ser la segunda opción tras Boing, quien consiguió una cuota de

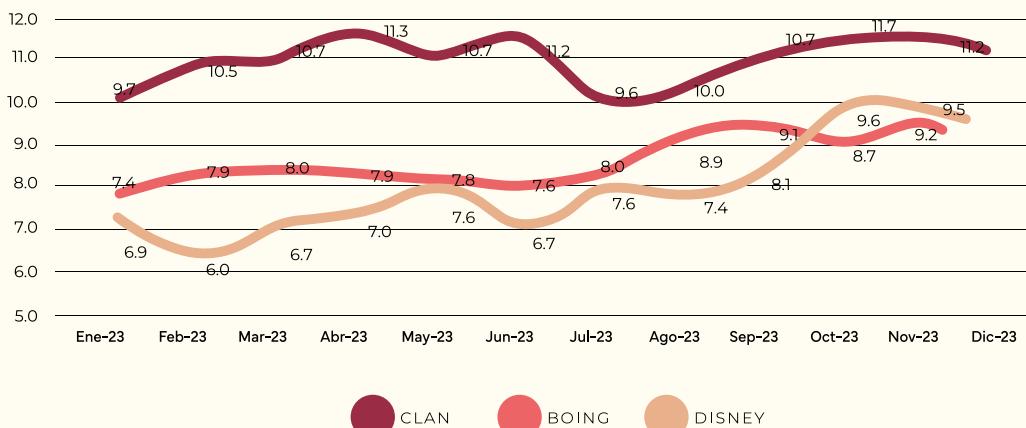
pantalla del 11,1%. Esta tendencia ha continuado en los dos últimos años, en los que el canal privado propiedad de Mediaset y gestionado por Warner Bros Discovery EMEA se ha mantenido líder de audiencia en esa franja de población.

Por su parte, Disney Channel ha mantenido una cuota de pantalla a la baja. En 2022 era la quinta opción en la franja 4-12 años, por detrás no sólo de ClanTV y Boing sino también de las generalistas Telecinco y Antena3, con un 6,8% de cuota. En los años posteriores, Clan y Disney Channel se han ido alternando la segunda y tercera plaza, en favor del canal público la mayoría de ocasiones. De hecho, las bajas audiencias de Disney Channel han llevado a la empresa matriz a anunciar el cierre del canal en abierto en enero de 2025, moviendo todo su contenido exclusivamente a los canales de pago (Disney Junior y Disney XD) así como a su plataforma de streaming Disney+.

**Audiencia media canales en abierto
(individuos 4-12 años, miles)**



**Evolución cuota de pantalla canales en abierto
(individuos 4-12, %)**



FUENTE: KANTARMEDIA

| | Audiencia media ind.4-12 (miles) | | | Cuota pantalla (%) | | |
|------|----------------------------------|-------|--------|--------------------|-------|--------|
| | CLAN | BOING | DISNEY | CLAN | BOING | DISNEY |
| | | | | | | |
| 2023 | enero | 17 | 22 | 16 | 7,4 | 9,7 |
| | febrero | 18 | 24 | 14 | 7,9 | 10,5 |
| | marzo | 16 | 21 | 13 | 8,0 | 10,7 |
| | abril | 16 | 23 | 14 | 7,9 | 11,3 |
| | mayo | 15 | 20 | 15 | 7,8 | 10,7 |
| | junio | 15 | 22 | 13 | 7,6 | 11,2 |
| | julio | 16 | 18 | 15 | 8,0 | 9,6 |
| | agosto | 16 | 18 | 14 | 8,9 | 10,0 |
| | septiembre | 18 | 21 | 16 | 9,1 | 10,7 |
| | octubre | 16 | 20 | 17 | 8,7 | 11,1 |
| | noviembre | 18 | 22 | 18 | 9,2 | 11,2 |
| | diciembre | 17 | 23 | 20 | 7,8 | 10,6 |

FUENTE: KANTAR MEDIA

RTVE lanza cada año una convocatoria para la coproducción de series de animación, mediante la cual busca participar en las producciones tanto como emisor como inversor, principalmente en Clan. La convocatoria tiene como objetivo apoyar la industria audiovisual española a través de la inversión del 6% de sus ingresos computables del ejercicio anterior. En 2023 se realizaron por primera vez dos convocatorias anuales, entre las que seleccionó en total 8 nuevos proyectos y renovó una temporada de otro título anterior. En 2024 se seleccionaron dos nuevos proyectos y dos renovaciones de temporada en la primera convocatoria, la segunda está pendiente de resolución. Desde 2021, RTVE ha seleccionado 24 series de animación en sus convocatorias. Gracias a esto, en los últimos años, las coproducciones de animación han ganado importancia, con Clan emitiendo en el año 2023 un 32% de contenido de cuota española y un 68% de cuota europea.

A nivel autonómico, pocas televisiones públicas autonómicas siguen el mismo sistema de convocatorias periódicas de coproducción o compra de series de animación. Estas son básicamente las que emiten en lenguas cooficiales diferentes al castellano: Televisió de Catalunya (para dotar de contenido a su canal infantil SX3), À Punt (para su conenedor infantil en valenciano La Colla), ETB (para su plataforma infantil en euskera, MAKUSI) y Televisión de Galicia (para su plataforma infantil Xabarín Club).

Cadenas temáticas de pago

Los canales infantiles suponen un 7% de los contenidos ofrecidos por las cadenas de pago y consiguen un 3% de audiencia de todo el espectro ofrecido por ellas (solo contabilizadas las cadenas medidas por Kantar).

Por operadores, Movistar+ es quien más canales de pago medidos por Kantar distribuye, un total de 87 cadenas, de los que más de la mitad pertenecen a la Televisión Especializada. Vodafone TV distribuye 43 canales de Pago medidos por Kantar, en este caso con mayor presencia de la Televisión Temática. Orange TV distribuye un total de 47 canales de pago medidos por Kantar, con un reparto muy equitativo entre televisión temática y especializada. Por último, Euskaltel distribuye un total de 42 canales de Pago medidos por Kantar, en su mayoría de Televisión Temática.

Entre los canales temáticos infantiles, **Disney Junior** cuenta con una cuota de pantalla del 0,1% agrupando 1,0 millones de espectadores en el último año. Sin embargo, la cadena líder en cuanto a contenidos de animación/VFX se refiere es **Nick Jr**, con una audiencia media del 3%, superando a Disney Junior.

4.5.6 Casos de éxito

KLAUS

Netflix y el estudio español SPA Studios, al frente del cual está Sergio Pablos, unieron fuerzas para su primer largometraje original de animación y así nació Klaus, una película que ha sido un pequeño milagro y que ha despertado entusiasmo allá por dónde ha pasado. Se estrenó en la plataforma el 11 de agosto de 2019 y desde entonces no ha parado de cosechar éxitos por medio mundo.

La película arrasó en los Annie Awards en su 47^a edición, premios que entrega la **International Animated Film Asociation** (Asociación Internacional de Películas Animadas), afincada en Los Ángeles, y que consideraron a Klaus como la mejor película de animación del año 2019 y a Sergio Pablos como el mejor director. Y no sólo eso, Klaus fue galardonada también en otras cinco categorías.

La película también ganó como mejor película de animación en los Bafta, los premios de la Academia de Cine Británico, frente a rivales de la talla de Frozen 2 o Toy Story 4. Todo este proceso de éxito culminó cuando Klaus fue nominada a los Oscars en su 92^a edición como mejor película de animación. Finalmente el galardón se lo llevó Toy Story 4.



ALBERTO MIELGO

Otro que fue premiado en la 47^a edición de los Annies fue **Alberto Mielgo**, en la categoría de mejor diseño de producción por su trabajo en la serie de Netflix *Death, Love & Robots*. El madrileño se llevaba así su segundo Annie, pues ya ganó uno allá por 2012 por su trabajo en la dirección artística de *Tron Uprising*.

En 2021, Mielgo estrenó el cortometraje animado **El Limpiaparabrisas** (*The Windshield Wiper*) en la Quincena de Realizadores del Festival de Cannes. El proceso creativo duró cinco años y se completó a través de su propio estudio, Pinkman.tv, en colaboración con el productor Leo Sánchez. La película se alzó con el **Oscar al mejor cortometraje de animación del año 2021** en la 94^a edición de los galardones.



TADEO JONES 3 Y LA TABLA ESMERALDA

La tercera entrega de la saga, **Tadeo Jones 3 y la Tabla Esmeralda**, producida por Telecinco Cinema e Ikeru Films y elaborada por Lightbox Studios, volvió a resultar un éxito a nivel nacional e internacional. Estrenada en más de 40 países de cinco continentes de la mano de Paramount Pictures International, ha sido número uno en taquilla en cinco de ellos y ha alcanzado una recaudación global de 32.849.430 dólares, de los cuales 11,8 millones son recaudación en España y 20,4 millones se han recaudado en los 50 países en que se ha estrenado.



Estas cifras son muy parecidas a las conseguidas en la segunda entrega, **Tadeo Jones 2: El secreto del Rey Midas** (2017), que recaudó 35.897.280€ en todo el mundo, aunque lejos de los 60 millones recaudados internacionalmente por la primera entrega, **Tadeo Jones** (2012). En todo caso, estas cifras avalan a Tadeo como la saga cinematográfica de animación más longeva y taquillera de la historia de España, y continuará su camino con nuevas entregas ya confirmadas en los próximos años.

MOMIAS

Warner Bros encabeza esta producción de 4 Cats Pictures, Anangu Grup y Moomios Movie AIE, que cuenta con la participación de Atresmedia Cine y Movistar Plus+ y la colaboración de Atresmedia y TV3. Con un presupuesto de 11,6 millones de euros, **Momias** se estrenó en España en el año 2023 y recaudó 5,9 millones de euros, siendo la cuarta película española más taquillera del año.

Pero su verdadero éxito ha sido a nivel internacional: se ha estrenado en 73 países y ha recaudado 42.461.203€ fuera de nuestras fronteras, de manera que se ha convertido en una de las diez películas españolas más taquilleras de la historia y la segunda de animación, tan sólo por detrás de *Planet 51*. En número de países, nos encontramos ante la película española con mayor distribución a nivel internacional en la historia del cine español. Un hito que resulta una buena muestra de la pujanza y peso que el sector va ocupando en la industria audiovisual nacional.



Elaborada en su mayoría por el estudio **Core Animation**, sito en Guadalajara, Warner Bros decidió tratar la película española como un auténtico blockbuster. De hecho, antes de su estreno en España y Estados Unidos el 24 de febrero de 2023, el filme ya había sido lanzado por la *major* de Burbank en una docena de territorios entre ellos Francia, Polonia, Noruega, República Checa, Rumanía, Lituania, Turquía, Sudáfrica, Eslovaquia y Australia.

POBRE DIABLO

Esta serie creada por Miguel Esteban, Joaquín Reyes, Ernesto Sevilla y Helena Pozuelo, en colaboración con **Rokyn Animation** y **Buendía Estudios** se pudo ver en el Festival de Sitges con gran éxito y, aunque retrasó su estreno un año hasta febrero de 2023, inició su camino en la plataforma HBO Max con grandes datos de audiencia, superando incluso a apuestas propias de la casa como *The Last of Us*

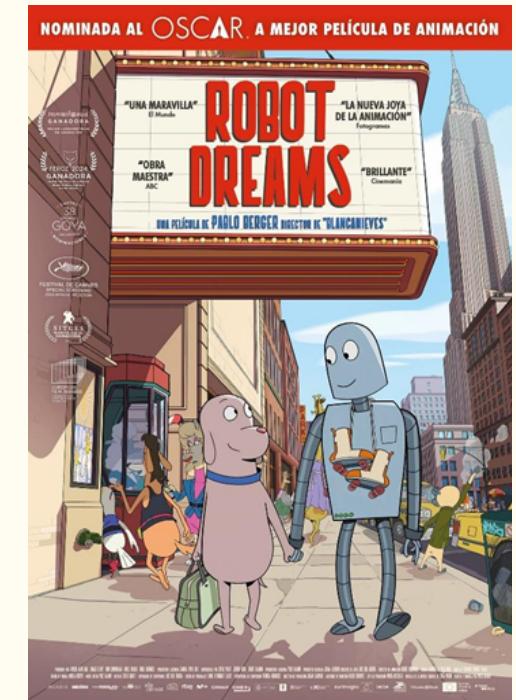
Pobre Diablo supuso un nuevo hito para la animación de adultos en nuestro país. Si bien en España se han producido grandes películas de animación adulta que han cosechado premios en todo el mundo, existe una asignatura pendiente en el terreno de la televisión que esta serie viene a llenar de forma notable, siendo la primera serie de animación para adultos española comisionada por una plataforma bajo demanda perteneciente a una *major* americana.



ROBOT DREAMS

Esta coproducción hispano-francesa sin diálogo ha sido escrita y dirigida por **Pablo Berger**, siendo la primera incursión del director en el terreno animado. El largometraje está basado en el cómic del mismo nombre de Sara Varon, sobre la inseparable amistad entre un perro y un robot en el Manhattan de los años 1980. **Robot Dreams** tuvo su estreno mundial en el Festival de Cannes de 2023, en la sección de Proyecciones Especiales, y desde esa fecha, ha realizado uno de los recorridos más exitosos en ceremonias de premios y festivales.

La película recibió el premio **Contrechamp** en el Festival Internacional de Animación de Annecy de 2023, ganó el premio **Annie** en la categoría de mejor película independiente y el **premio EFA** como Mejor Largometraje de Animación Europeo en el mismo año. Ya en 2024, arrasó en los premios nacionales, ganando no sólo en la categoría de animación sino también llevándose un premio **Goya** a mejor guion adaptado, un premio **Gaudí** a mejor música original, un premio **Platino** en la misma categoría y tres premios **Forqué**, uno por música, otro por mejor comedia y otro por el mejor cartel. También consiguió dos galardones en los premios **Quirino**, uno como mejor largometraje iberoamericano y otro como mejor diseño de sonido y música original. El recorrido de festivales finalizó con la nominación al mejor largometraje de animación en la 98º edición de los **premios Óscar**, coronándose como uno de los filmes más laureados de todo el audiovisual español.



MISTIKA

El software creado por la empresa española SGO sigue siendo uno de los referentes a nivel mundial en el campo de los efectos visuales. Es utilizado tanto en el cine; está presente en todos los grandes *blockbusters* de Marvel así como en la saga Avatar de James Cameron; como en los mundos inmersivos del VR y la realidad aumentada. El último logro que ha conseguido ha sido introducirse en todos los sistemas de postproducción de NHK, la televisión pública japonesa.



Captura de pantalla del software Mistika

4.5.6. Premios y participación en festivales

Los principales premios en el sector de la animación están representados por los galardones del **Festival Internacional de Cine de Animación De Annecy** a nivel internacional. Destacan también los **Premios Quirino**, premios a la animación iberoamericana, punto de encuentro clave de la industria y talento de ambos lados del océano, cuya primera edición se celebró en Tenerife en 2018 y que se han consolidado como una referencia a ambos lados del Atlántico. Por el contrario, los premios europeos European Animation Emile Awards (EAA), que nacieron con intención de unir a la familia de profesionales de la animación europea, fueron cancelados en 2019 por problemas económicos tras dos ediciones, aunque han reaparecido en 2024 y puede que se consoliden a futuro. A nivel nacional, los principales premios siguen siendo los **Premios Goya**, pero también existen ceremonias de premios de academias autonómicas (como los Gaudí en Cataluña o los Berlanga en Valencia, ahora rebautizados como Lola Gaos).

En el campo de los efectos visuales, aparte de la categoría a mejores efectos especiales de las Academias de cine y televisión de cada país, cobran

especial relevancia los premios que otorga anualmente la Sociedad de Efectos Visuales (**VES, Visual Effects Society**), con sede en Hollywood. También se ubica allí la Asociación Profesional de Hollywood (HPA, Hollywood Professional Association) que reconoce los mejores trabajos en posproducción. Cabe señalar aquí que la empresa española **El Ranchito** ha ganado estos reconocimientos en varias ocasiones.

También es importante mencionar que la Academia de Televisión de Estados Unidos en su 73º edición (2021) entregó un **EMMY** de Ingeniería al español Marcos Fajardo (junto a Alan King y Thiago Ize) por su contribución a la industria audiovisual con su **Arnold global Illumination Rendering System**, un software renderizador de rayos estocástico fotorrealista y muy usado por los estudios de animación y efectos visuales de todo el mundo. Un caso de éxito similar al conseguido por la empresa **Next Limit** en 2009, cuando ganó el Óscar técnico por excelencia, el llamado Technical Achievement Award, por el desarrollo del software **Realflow**.

Largometrajes

KLAUS

Dirigida por Sergio Pablos. Producida por The Spa Studios y Atresmedia.

- Nominación al Oscar al Mejor Largometraje de Animación 2020.
- Premio Bafta al Mejor Largometraje de Animación 2020.
- Premio Quirino al Mejor Largometraje de Animación Iberoamericano 2020.
- Premio Quirino al Mejor Diseño de Animación de Obra de Animación Iberoamericana 2020.
- Dos nominaciones a premios Quirino en mejor desarrollo visual y mejor diseño de sonido y música original.
- 7 Premios Annie en el año 2020, entre ellos, Mejor largometraje de animación, Mejor dirección, Mejor storyboard, Mejor diseño de personajes, Mejor animación de personajes, Mejor diseño de producción y Mejor montaje.
- Nominación al Goya al Mejor Largometraje de Animación y a mejor canción 2020.
- Nominación al premio EFA a Mejor Largometraje Europeo de Animación 2020.
- Nominación a Mejor Película de Animación del Círculo de Críticos de San Francisco 2019.
- Nominación a Mejor Película de Animación de los VII Premios Platino del Cine Iberoamericano.

BUÑUEL EN EL LABERINTO DE LAS TORTUGAS

Dirigida por Salvador Simó. Producida por Sygnatia, S.L., The Glow Animation Studio, Hampa Studio

- Premio Goya al Mejor Largometraje de Animación 2020.
- Tres nominaciones en otras categorías de los Premios Goya: mejor dirección novel, mejor guion adaptado y mejor música original.

- Premio Platino al Mejor Largometraje de Animación 2020.
- Premio de la Academia de Cine Europeo al Mejor Largometraje de Animación 2019.
- Premio Especial del Jurado a Mejor Largometraje en el festival de Annecy 2019.
- Premio Sacem a Mejor Música Original en el festival de Annecy 2019.
- Nominación al Cristal al mejor largometraje de animación en Annecy 2019.
- Bizanaga de Plata a Mejor Música Original en el festival de Málaga 2019, y nominación a la Biznaga de Oro como mejor película en sección oficial.
- Premio al Mejor Largometraje de Animación de la Comunidad de Madrid 2019.
- Nominación al mejor largometraje de animación en los Premios Quirino 2019.
- Nominación a mejor largometraje independiente en los Premios Annie 2019.

ROBOT DREAMS

Dirigida por Pablo Berger. Producida por Arcadia Motion Pictures, Yo hombre la película AIE, Noodles Productions, y Les Films du Wors..

- Nominación a mejor largometraje de animación en los Premios Oscar 2024.
- Premio Goya al mejor largometraje de animación y mejor guion adaptado 2024.
- Dos nominaciones a premios Goya como mejor montaje y mejor música original.
- Premio Gaudí al mejor largometraje de animación y mejor música original 2024.
- Premio de la Academia de Cine Europeo al mejor largometraje animado 2024.
- Premio a mejor película en la sección Contrechamp del Festival de Annecy 2023.
- Premio a mejor película independiente en los Premios Annie 2024.
- Nominación a cuatro categorías extra de premios Annie, incluyendo mejor dirección, mejor guion, mejor storyboard y mejor diseño de personajes.

- Nominación al premio a mejor largometraje de animación de los Satellite Awards (International Press Academy) 2024.
- Nominación a mejor película de animación de las asociaciones de críticos de Boston, Chicago y Los Ángeles en 2023.
- Premio a mejor película de animación y mejor música original en los Premios Platino de Cine Iberoamericano 2024.
- Premio Quirino al mejor largometraje de animación y al mejor diseño de sonido y música original en 2024, más la nominación al mejor desarrollo visual.
- Tres premios Feroz por mejor comedia, mejor música y mejor cartel en 2024.
- Mejor largometraje de animación en los Premios Forqué 2023.
- Dos nominaciones en el Festival de Sitges como mejor película y mejor película de animación 2023.
- Nominación al Giradillo de Oro como mejor película en el Festival de Sevilla de Cine Europeo 2023.
- Nominación al premio Goya al Mejor Largometraje de Animación 2022.

UNICORN WARS

Dirigida por Alberto Vázquez. Producida por Uniko Estudio Creativo, Abano Productions.

- Premio Goya al Mejor largometraje de animación 2023, y nominación al premio Goya a mejor canción.
- Nominación al premio Cristal a mejor largometraje de animación en Annecy 2022.
- Nominación a mejor película de animación en los Premios Platino 2023.
- Nominaciones en los Premios Quirino a mejor largometraje, mejor desarrollo visual, mejor diseño de animación y mejor diseño de sonido y música original, 2023.
- Nominación al Premio Arrebato de ficción (Especial) en los Premios Feroz 2023.
- Nominación al premio a mejor película en el Festival Internacional de Cinema de Catalunya (Sitges) 2022.

VALENTINA

Dirigida por Chelo Loureiro. Producida por Abano Productions

- Premio Goya al Mejor Largometraje de Animación 2022.
- Nominación al Premio Quirino a mejor largometraje de animación 2022.
- Nominación al Premio Platino a mejor película de animación 2022.

LA GALLINA TURULECA

Dirigida por Eduardo Gondell & Víctor Monigote. Producida por Gloriamundi Producciones, Produciones A Fonsagrada y Tandem Films

- Premio Goya al Mejor Largometraje de Animación 2021.
- Premio Platino al Mejor Largometraje de Animación 2021.
- Nominación al Premio Quirino a mejor largometraje de animación 2021.

MIRONINS

Dirigida por Mikel Mas & Txesco Montalt. Producida por Low Films, Hampa Studio & RTVE.

- Premio Gaudí al Mejor Largometraje de Animación 2022.
- Nominación al premio Goya al Mejor Largometraje de Animación 2022.
- Nominación al premio Berlanga como Mejor largometraje de animación 2023.
- Ganador del Panorama Award en Shanghai International Film Festival 2022.

Cortometrajes

LOOP

Dirigida por Pablo Polledri. Producida por Uniko Estudio Creativo.

- Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación 2023.
- Premio Quirino al Mejor Diseño de Sonido y Música Original de Obra de Animación Iberoamericana 2021.
- Biznaga de Plata al Mejor Cortometraje de Animación en el festival de Málaga 2022.
- Biznaga de Plata Premio del Público al Mejor Cortometraje en el festival de Málaga 2022.
- Mención Especial del Jurado en el WeirdMarket 2021.
- Premio del Público al Mejor Cortometraje Nacional en el WeirdMarket 2021.
- 2º Premio a la Mejor Animación argentina en el Festival Anima 2022.

THE MONKEY

Dirigida por Lorenzo Degl'Inocenti & Xosé Zapata. Producida por Diogo Carvalho, Nicolás Matji, Nuno Beato & Xosé Zapata.

- Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación 2022.

BLUE & MALONE: CASOS IMPOSIBLES

Dirigida por Abraham López Guerrero. Producida por Emilio Luján, Gerardo Álvarez, Manuel Carbajo Martín, Nathalie Martínez, Pablo de la Chica.

- Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación 2021.

MADRID 2120

Dirigida por José Luis Quirós n & Paco Sáez. Producida por Nicolás Matji.

- Premio Goya al Mejor Cortometraje de Animación 2020.

HOMELESS HOME

Dirigida por Alberto Vázquez. Producida por Uniko y Autour de Minuit.

- Premio Quirino al Mejor Cortometraje de Animación Iberoamericano 2021.
- Tres nominaciones a Premios Quirino en las categorías de mejor desarrollo visual, mejor diseño de animación y mejor diseño de sonido y música original 2021.
- Premio a mejor Cortometraje en el festival de Annecy 2020.
- Premio del Jurado al Mejor Cortometraje Nacional en el WeirdMarket 2021.
- Nominación a premio Goya a Mejor Cortometraje de Animación 2021.
- Nominación al mejor cortometraje de animación en el Festival Internacional de Cinema de Catalunya (Sitges) 2021.

ROBERTO

Dirigida y producida por Carmen Córdoba.

- Premio del Público al Mejor Cortometraje Nacional en el WeirdMarket 2020.
- Ganador en la categoría Tricks for Kids del International Festival of Animated Film Stuttgart (ITFS) 2021, Alemania.
- Mejor corto de animación español – Animación con Ñ en Animayo 2021, España.
- Mejor corto de animación en el Festival de Alicante 2021, España.
- Audience Award en la Films for Children Competition de Animocje 2021, Polonia.
- Mejor corto de Animación en el Olympia Film Festival for Children and Young 2020, Grecia.

- Augusto al Mejor corto de Animación en el Festival de Cine de Zaragoza 2020, España.
- Premio Asecán del Cine andaluz al Mejor cortometraje de Animación 2021, España.

CARNE

Dirigida por Camila Kater. Producida por Abano.

- Premio del Jurado al Mejor Cortometraje Nacional en el WeirdMarket 2020.
- Premio a la Mejor Animación realizada por animadoras latinoamericanas en el Festival Anima 2021.
- Mención Especial a la Mejor Animación Latinoamérica en el Festival Anima 2021.

GOOD NIGHT, MR. TED

Dirigida por Nicolás Solé. Escola de Cinema de Barcelona (ECIB).

- Mejor Director y Mejor Cortometraje de Estudiante en el festival Animayo 2022.
- Premio del Público al Mejor Cortometraje Nacional en el WeirdMarket 2022.

UMBRELLAS

Dirigida por José Prats & Álvaro Robles. Producida por Bígaro films & Moukda Productions.

- Premio Quirino al Mejor Diseño de Animación de Obra de Animación Iberoamericana 2021.
- Nominación al premio Goya a mejor cortometraje de animación 2022.

LAS MOSCAS SOLO VIVEN UN DÍA

Dirigida por Mauro López. Máster en animación UPV

- Premio Quirino Mejor Cortometraje de Escuela 2022.

LEOPOLDO, EL DEL BAR

Dirigida por Diego Porral. Producida por Joaquín Garralda.

- Mejor Cortometraje de Animación y Mejor Comedia en el festival Animayo 2022.
- Nominación a mejor cortometraje de animación en Premios Quirino 2022.

UR AZPIAN LORE

Dirigida y producida por Aitor Oñederra.

- Premio mejor Social Awareness en el festival Animayo 2022.

MULA

Dirigida por Carlos Balseiro & Mariano Menayón. Fundación Abogacía Española.

- Mención Especial del Jurado a mejor Social Awareness en el festival Animayo 2022.

REFLEJO

Dirigida por Juan Carlos Mostaza. Producida por The Cathedral Media productions.

- Mención Especial del Jurado a mejor Guion en el festival Animayo 2021.

PROCESO DE SELECCIÓN

Dirigida por Carla Pereira. Producida por TV On Producciones

- Biznaga de Plata Premio del Público al Mejor Cortometraje en el festival de Málaga 2021.
- Mención Especial del Jurado a mejor Cortometraje de Humor en el festival Animayo 2021.

AMARRADAS

Escrita y dirigida por Carmen Córdoba. Producida por La Chula Films y Movistar+.

- Mejor Cortometraje de animación en español y mejor 2D en los Premios Animayo 2023.
- Nominación a los premios Goya como mejor cortometraje de animación 2023.
- Nominación a los premios Qurino como mejor cortometraje de animación 2023.

POBRE ANTONIO

Dirigida por Mariana Guerreiro y Eudald Rojas. Producida por Mariana Guerreiro y Valerie Salinas.

- Premio al mejor Cortometraje Español en el festival Cartoons Gandía 2022.

PHONORAMA

Dirigida y producida por Álex Rey.

- Premio al Mejor Cortometraje producido en la Comunidad Valenciana en el festival Cortoon Gandía 2022.

ÉL CORRIÓ JUNTO A SU CAMARADA

Dirigida por Genis Rigol. Producida por Bol Production House.

- Premio del Jurado al Mejor Cortometraje Nacional en el WeirdMarket 2022.

MAD IN XPAIN

Dirigida y producida por Coke Riobóo.

- Mención Especial del Jurado en el WeirdMarket 2020.

MUERTE MURCIÉLAGO

Dirigida por Carlos Saíz. Producida por Bliss.

- Premio Mejor Cortometraje en el festival Animainzón 2022.

MARTILANDRÁN

Dirigida por Inmaculada González.

- Premio del Público al Mejor Cortometraje en el festival Animainzón 2022.

DENNIS

Dirigida por Guillermo Garzón y Carlos Beceiro. Producida por Carla Sánchez.

- Premio Mejor Cortometraje en el festival Animainzón 2021.

LIFE & BUTTERFLIES

Dirigida y producida por Pablo Reigada

- Premio del Público al Mejor Cortometraje en el festival Animainzón 2021.

YO

Dirigida por Begoña Arostegui. Producida por Fernando Franco.

- Biznaga de Plata al Mejor Cortometraje de Animación en el festival de Málaga 2021.

METAMORPHOSIS

Dirigida por Carla Pereira y Juanfran Jacinto. Producida por Ramón Alós y Nicolas Schmerkin.

- Biznaga de Plata al Mejor Cortometraje de Animación en el festival de Málaga 2020.

HOMOMAQUIA

Dirigida por David Fidalgo. Producida por Chelo Loureiro y Mariano Baratech.

- Biznaga de Plata Premio del Público al Mejor Cortometraje de Animación en el festival de Málaga 2020.

Series

JASMINE & JAMBO

Dirigida por Silvia Cortés. Producida por Teidees Audiovisuales y CCMA.

- Premio mejor serie internacional Ecran Jeunesse 2022.
- Nominada a la mejor serie de animación internacional en los Prix Jeunesse 2022.
- Premio a mejor serie de animación en los Premios Quirino 2023 (temporada 1).
- Premio a mejor serie de animación en los Premios Quirino 2024 (temporada 2).
- Dos nominaciones en la categoría de mejor diseño de sonido y música original en los Premios Quirino 2023 y 2024 (temporadas 1 y 2).
- Premio CLAP Selection Award 2023 en la categoría de mejor diseño de logotipo o marca gráfica (Branding&Packaging).
- Premio 1924 de la Ràdio Associació Catalunya como mejor programa audiovisual en catalán.
- Nominación a los Premios Iris como mejor programa infantil 2024.
- Nominación a mejor serie/webserie en el festival Taiwan International Children's Film Festival 2024.
- Nominación a mejor serie de televisión en el International Animation Film Festival Golden Kuker- Sofia 2023.
- Nominación a los Pulcinella Awards Cartoons on the Bay 2023 en la categoría Upper Preschool TV Series (4-6 años).
- Nominación al Premio del Público en el Wisconsin Film Festival 2023.
- Nominación a mejor serie en el Festival du Film d'Animation d'Abidjan FFAA 2024.

MIRONINS

Dirigida por Mikel Mas y Txesco Montalt. Producida por Cornelius Films, Wuji House, Peekaboo Animation, Hampa Studio, Walking the Dog, RTVE y CCMA.

- Ganador del premio FICOD al mejor proyecto innovador transmedia en el festival 3D WIRE Segovia 2015.
- Mención especial en el Junior Coproduction Market de Cinekid 2015.
- Ganador del INA award al mejor proyecto transmedia en Festival de Annecy 2017.
- Nominación a los Premios Iris como mejor programa infantil 2022.
- Nominación como Mejor serie de animación en los Premios Berlanga 2022.

YO, ELVIS RIBOLDI

Dirigido por Javier Galán y Raphael Lamarque. Producida por Peekaboo Animation, Wuji House, Insomne Estudi, WatchNext Media y CCMA.

- Nominación al Premio Quirino a Mejor Serie de TV 2021.
- Premio Disney Channel al mejor proyecto de serie de animación en MIFA 2014.
- Premio Anima'T al mejor proyecto de serie de animación en el Festival de Sitges 2014.

DUPI (DOOPIE)

Producida por Teidees Audiovisuals, Walking The Dog y Submarine.

- Nominación al International Emmy Kids Awards 2022.
- Nominación al premio Gouden Televizier-Ster Jeugd 2022.

LOS ZURFS

Dirigida por Alex Cervantes. Producida por Hampa Studios y Gallego Bros.

- Nominación al Premio Quirino a Mejor Serie de TV 2021.

MOMONSTERS

Dirigida por Javier Martínez y Alberto Martínez. Producida por 3Doubles, Big Bang Box y KD Toons.

- Nominada al Premio Quirino a Mejor Serie de TV 2020.
- Nominación al Premio Iris a Mejor Programa Infantil 2022.

CROCO DOC

Producida por Buen Paso Films.

- Nominación al Premio Iris a Mejor Programa Infantil 2022.

ROCKY KWATERNER

Dirigida por Pepper Sue y Elastik Jane. Producida por Peekaboo Animation, Mondo TV France y Monello Productions.

- Nominación al Premio Iris a Mejor Programa Infantil 2021.

POCOYÓ (TEMPORADA 5)

Dirigida por Guillermo García Carsí. Producida por KOYI en colaboración con Animaj.

- Premio Iris al Mejor Programa Infantil 2022.

SAMUEL

Dirigida por Emilie Tronche. Producida por Pikkukala y Les Valseurs.

- Premio Pulcinella Award como Mejor Programa de Televisión Juvenil 2024.

Videojuegos y realidad aumentada

LE BAL DE PARIS

Dirigido y producido por Blanca Li.

- Premio a la Mejor Experiencia de Realidad Virtual en la Mostra de Venecia 2021.

METEOHEROES-SAVING PLANET EARTH

Desarrollado por Mondo TV basado en la serie homónima.

- Premio Playstation al Mejor Juego Compromiso 2022.

GYLT

Desarrollado por Tequila Works.

- Premio Quirino a la Mejor Animación Iberoamericana de Videojuego 2021.

GRIS

Dirigido por Conrad Roset. Producido por Nomad Studio.

- Premio Quirino a la Mejor Animación Iberoamericana de Videojuego 2020.

Empresas

EL RANCHITO

- Dos premio EMMY a los mejores Efectos Visuales en un episodio por "Después del Huracán" (2023) y "Juego de Tronos" (2017).
- Tres nominaciones al Premio Emmy en la categoría de mejores efectos visuales en un episodio por "Sombra y hueso" (2023), "See" (2021) y "Lost in Space" (2017).
- Dos premios HPA a los mejores Efectos Visuales en un episodio o temporada por "See" (2021) y "Juego de Tronos" (2017).
- Una nominación a un premio HPA a los mejores Efectos Visuales en un episodio por "Lost in Space" (2020).
- Premio VES a los mejores Efectos Visuales en una serie de televisión por "See" 2021 y nominación por la misma serie en 2022.
- Cuatro premios VES por "Juego de Tronos" en las categorías mejores efectos visuales en una serie, mejor entorno 3D, mejor composición y mejor simulación (2015-2017), y tres nominaciones extras en las mismas categorías.
- Nominación a un premio VES a los mejores efectos visuales en una película por "La sociedad de la nieve" 2023.
- Premio a los mejores efectos visuales europeos en los European Film Awards 2023 por "La sociedad de la nieve".
- 10 Premios Goya a los Mejores Efectos Especiales en un largometraje por "La Sociedad de la nieve" (2024), "Way Down" (2022), "Superlópez" (2019), "Un monstruo viene a verme" (2017), "Anacleto: Agente Secreto" (2016), "El niño" (2015), "Lo imposible" (2013), "Ágora" (2010), "Mortadelo y Filemon. Misión: salvar la Tierra" (2000) y "Frágiles" (2006).
- 8 nominaciones a Premios Goya a los mejores efectos especiales.
- 4 Premios Gaudí a los mejores efectos especiales en un largometraje y otras 4 nominaciones en la misma categoría.
- Medalla de Oro al Mérito en las Bellas Artes 2023 como reconocimiento a toda la trayectoria de la empresa.

PEEKABOO ANIMATION

- Premio Cartoon Tribute a la Productora Europea del año en Cartoon Forum 2022.

GOLDBEE

- Premio Cartoon Tribute a la Distribuidora Europea del año en Cartoon Forum 2022.

GESTIÓN DEL TALENTO

5

5.1. La formación en el mundo de la Animación y los VFX

En el año 2021 Diboos y Paramotion Films llevaron a cabo el informe "La Capacitación en el Mundo de la Animación y los VFX", una actividad subvencionada por el Ministerio de Cultura y Deporte en colaboración con Egeda, CREASGR y Safe Creative. El informe analiza la oferta educativa en animación y efectos visuales (VFX) en España y Europa, identificando la necesidad de ampliar y diversificar la formación en un sector en constante crecimiento. El sector audiovisual, especialmente la industria de la animación y los VFX, es clave en los planes de recuperación económica y transformación tecnológica a nivel europeo, y esto implica también la constante renovación en los procesos de formación de talento.

El informe de capacitación reconoce 47 escuelas y universidades con grados y másteres en animación y VFX, además de 97 centros que imparten ciclos formativos como Técnico Superior en Animaciones 3D, Juegos y Entornos Interactivos. La oferta universitaria está concentrada en grandes ciudades como Madrid, Barcelona, Valencia y Andalucía.

Entre las conclusiones más importantes de dicho informe, podemos destacar que:

- Se requiere ampliar la oferta universitaria oficial en animación y VFX.
- Formación continua: Las empresas destacan la importancia del reciclaje profesional y la adaptación a nuevas tecnologías.
- Promoción de la innovación: Es fundamental integrar las últimas tecnologías en los planes educativos.

Dado que la animación y los VFX son sectores transversales que además generan contenidos para múltiples industrias (juguetería, publicidad, videojuegos, educación, etc.) es necesario un enfoque mayor en la distribución de oportunidades educativas y una mayor conexión entre formación y las necesidades del mercado laboral.

La expansión de la oferta formativa y la inclusión de programas específicos garantizarán profesionales altamente cualificados para cubrir la creciente demanda.

Para más información:

[Ver informe completo de capacitación aquí.](#)

5.2. Igualdad en la Industria de la Animación en España

La industria de la animación y los VFX en España enfrenta un importante reto: garantizar la igualdad de género y fomentar la inclusión en todos los ámbitos de su actividad. Aunque se han observado avances, las mujeres aún están subrepresentadas en puestos de liderazgo y departamentos técnicos. En este contexto, el decálogo de buenas prácticas promovido por DIBOOS, la Federación Española de Productores de Animación y VFX, **se posiciona como una herramienta clave para impulsar el cambio.**

5.2.1. Datos y conclusiones destacadas

1. Baja representación femenina en roles clave:

Las mujeres tienen menos acceso a posiciones de liderazgo y departamentos técnicos. En cortometrajes profesionales, las mujeres representan solo el 40% del total de participantes, con una mayor presencia en producciones de escuela (43%).

2. Brechas salariales persistentes:

A pesar de desempeñar roles similares, las mujeres a

menudo reciben una remuneración inferior a la de sus pares masculinos.

3. Dificultades en la conciliación: Las trabas para equilibrar la vida laboral y familiar afectan desproporcionadamente a las trabajadoras del sector.

4. Falta de visibilidad del talento femenino: En roles como "música original" o "dirección técnica", la participación femenina es significativamente baja, representando entre el 0% y el 15%.

5. Necesidad de acción proactiva: Es crucial implementar medidas que promuevan la inclusión y la equidad desde el nivel corporativo hasta el formativo. El informe destaca que sectores como "diseño y concept art" están cerca de la equidad (57% de mujeres).

5.2.2. Decálogo de Buenas Prácticas

1. Igualdad de trato y oportunidades: Garantizar que las mujeres accedan en igualdad de condiciones a todos los niveles de responsabilidad.

- 2. Equidad salarial:** Asegurar que todos los puestos, desde junior hasta directivos, ofrezcan el mismo salario para la misma categoría profesional.
- 3. Promoción igualitaria:** Implementar sistemas de ascenso que favorezcan el desarrollo profesional sin sesgos de género.
- 4. Contratación inclusiva:** Diseñar procesos transparentes basados exclusivamente en la calidad del portfolio, evitando discriminaciones.
- 5. Formación interna:** Ofrecer programas que faciliten el acceso de las mujeres a roles técnicos y de liderazgo.
- 6. Conciliación:** Adoptar políticas que permitan equilibrar la vida laboral y familiar, eliminando barreras para el desarrollo profesional femenino.
- 7. Entorno igualitario:** Identificar necesidades y fomentar un ambiente inclusivo.
- 8. Lenguaje inclusivo:** Promover un uso no sexista del lenguaje dentro de las empresas.
- 9. Entorno seguro:** Garantizar un espacio laboral libre de acoso y discriminación, con protocolos claros de denuncia.
- 10. Acciones de visibilización:** Colaborar con instituciones y centros educativos para mostrar el trabajo de mujeres como referentes en la industria.

Adoptar este decálogo no solo mejora la equidad dentro de las empresas, sino que también potencia su competitividad y capacidad de innovación. Un entorno diverso e inclusivo fomenta la creatividad, permite aprovechar el talento sin restricciones y refuerza la reputación del sector a nivel

nacional e internacional. Además, visibilizar a las mujeres inspira a nuevas generaciones de profesionales y contribuye a reducir las barreras estructurales que aún persisten.

La igualdad en la industria de la animación en España es un objetivo alcanzable si se adoptan prácticas concretas y efectivas como las propuestas por DIBOOS. Los datos recogidos en el informe MIA 2022 destacan áreas clave de mejora y avances significativos, como el incremento de la equidad en ciertos roles técnicos. Implementar estas medidas no solo es una cuestión de justicia, sino también una inversión en el futuro de la industria y en su capacidad para reflejar un mundo más inclusivo y equitativo.

5.2.3. Convenio DIBOOS - MIA

En este marco de potenciar a las mujeres en la industria de la animación, el 17 de mayo de 2024, en el marco de los Premios Quirino, se firmó un convenio de colaboración entre Diboos y MIA para unir esfuerzos y cumplir unos objetivos concretos:

- Difundir y promocionar la actividad conjunta dentro de la red de contactos de ambas entidades, tanto en España como a nivel internacional, para fomentar la labor de ambas entidades.
- Promocionar la imagen pública y actuaciones conjuntas de ambas entidades desde sus páginas web, redes sociales y otros posibles medios de difusión.
- Realizar encuentros periódicos entre DIBOOS y MIA para la elaboración de un plan de trabajo y su seguimiento.

PRINCIPALES APOYOS

6

6.1. Producción y coproducción en España

España es el segundo país de la UE en coproducciones generales de audiovisual, sumando 232 largometrajes en coproducción en el período 2020-2023. Los acuerdos de coproducción internacionales funcionan como una herramienta fundamental para el desarrollo y la expansión de la industria cinematográfica nacional. Es la fórmula perfecta para encontrar fuentes de financiación adicionales, compartir costes, riesgos, aplicar incentivos de diferentes países y poder llegar a un mayor número de mercados. España es la quinta potencia mundial en animación y esto hace que muchos países estén interesados en coproducir con compañías españolas. El talento de los profesionales españoles en animación se exporta año tras año a diferentes estudios internacionales.

Si bien es cierto, que existen más de una veintena de Convenios bilaterales ratificados por España, solo cinco (China, India, Israel, Argentina y República Dominicana) recogen alguna de las especialidades que presenta el proceso de producción de una obra de animación en relación a la

ejecución de determinados trabajos (storyboard, animática, animación principal).

En cambio, los convenios de carácter multilateral sí suelen tener especificaciones para los diferentes tipos de producciones que contemplan (ficción, documental, animación). España ha ratificado dos **convenios de carácter multilateral** para las coproducciones cinematográficas: el Convenio Europeo y el Acuerdo Latinoamericano.

6.1.1. El Convenio Europeo

El 1 de agosto de 2022 entró en vigor para las coproducciones que cuenten con productores españoles el **Convenio del Consejo de Europa sobre coproducción cinematográfica** (revisado) firmado en Estrasburgo el 7 de abril de 2022 y ratificado por España. Este convenio, que actualiza las disposiciones del Convenio Europeo sobre Coproducción Cinematográfica de 1992 y facilita la coproducción de largometrajes mediante el establecimiento de un marco para la cooperación internacional.

Hay que destacar que el anterior Convenio Europeo sólo estaba firmado por **15 países** y que **ahora se amplía hasta 35** y lo han ratificado ya 29 (Armenia, Austria, Bulgaria, Croacia, Dinamarca, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estonia, Finlandia, Georgia, Hungría, Irlanda, Italia, Letonia, Lituania, Luxemburgo, Macedonia del Norte, Malta, Montenegro, Noruega, Países Bajos, Polonia, UK e Irlanda del Norte, República Checa, Rumanía, Serbia, Suecia y Suiza), a falta de que lo ratifiquen varios países más.

El objetivo del Convenio revisado es proporcionar un marco jurídico y financiero para la coproducción de largometrajes en los que participen empresas de producción establecidas en, al menos, tres Estados Parte. El Convenio revisado también puede utilizarse como marco bilateral en ausencia de un tratado específico de coproducción entre dos Partes.

Las revisiones del nuevo texto han tenido como objetivo ampliar el ámbito de aplicación del

Convenio, abriéndolo a la adhesión de Estados no miembros del Consejo de Europa; ajustar las proporciones mínimas y máximas de la contribución de cada coproductor para facilitar la participación en las coproducciones oficiales (rebajando el mínimo de 20% a 10% para coproducciones bipartitas, y del 10% al 5% para las tripartitas o más); y supervisar y compartir las mejores prácticas en la aplicación del Convenio revisado, a través del Fondo Eurimages.

El Convenio revisado permite la participación de uno o varios coproductores no establecidos en las Partes del Convenio, siempre que su contribución total no supere el 30% del coste total de la producción, y actualiza las disposiciones del Convenio Europeo sobre Coproducción Cinematográfica de 1992 (ETS nº 147), con el fin de reflejar los profundos cambios que ha experimentado la industria cinematográfica desde entonces.

6.1.2. El Acuerdo Latinoamericano

Ratificado por España en el año 1992 y posteriormente sometido a enmiendas en 2006. Está firmado por Argentina, Bolivia, Chile, Brasil, Costa Rica, Cuba, Ecuador, España, México, Panamá, Perú y Venezuela.

El Convenio Latinoamericano establece que la participación de los coproductores no podrá ser superior al 80% de titularidad sobre la obra, ni inferior al 20%. Estos parámetros son fundamentales a la hora de plantear la coproducción siendo de especial trascendencia para ello conocer previamente el nivel de financiación que puede aportar el tercer coproductor a la obra por cuanto, en función de ese aporte quedará definido el porcentaje de titularidad que se le asigna. Para el caso de entrada en la coproducción de un tercer país que no sea parte del Convenio éste no podrá tener una participación mayor al 30% siendo, en este caso, la participación mínima del 10% y máxima del 70%.

Así mismo, España ha suscrito **Convenios Bilaterales** con: Alemania, Argentina, Austria, Brasil, Canadá, Chile, China, Cuba, Francia, India, Irlanda,

Israel, Italia, Marruecos, México, Nueva Zelanda, Portugal, Puerto Rico, Rusia, Túnez y Venezuela. El último ha sido con la República Dominicana, ratificado el 2 de febrero de 2022.

Los Acuerdos ratificados por España contienen los siguientes tipos de coproducciones:

- **Coproducciones en las que la aportación económica debe ser equivalente a la aportación técnica y creativa.** En este supuesto el porcentaje de participación de ambos coproductores debe oscilar entre el 20% y 80% para el caso de coproducciones bipartitas, en el caso de coproducciones multilaterales la participación mínima inferior no puede ser inferior al 10% ni la máxima superior al 70%. Así mismo, la participación del coproductor español minoritario debe comportar, al menos, la participación de un autor, dos actores y un creativo de carácter técnico. En el audiovisual español hay múltiples ejemplos de coproducciones artístico financieras que analizaremos.
- **Coproducciones financieras**, en las que lo único que aporta el coproductor minoritario será capital económico (China excluye la coproducción financiera). Este tipo de coproducciones en el sector de la animación no se han dado con frecuencia.

6.1.3. Convenios de coproducción de series de televisión

La mayoría de los convenios o tratados de coproducción existentes, sean bilaterales o multilaterales, están pensados para la colaboración a la hora de hacer largometrajes cinematográficos, puesto que las series de ficción se realizaban mayoritariamente en el ámbito nacional con canales o plataformas de televisión.

Sin embargo, en los últimos años la coproducción de series de ficción ha crecido de manera exponencial, acercándose al escenario de las series de animación, que ya se realizaban en este régimen de colaboración desde hace un par de décadas, por la propia idiosincrasia del sector y sus dificultades de financiación. Debido a este aumento de la colaboración internacional, las autoridades y los *stakeholders* han visto la necesidad de proveer a estas operaciones de un marco jurídico seguro y estable, como lo tienen las obras cinematográficas a través de los convenios.

Por esta razón, desde 2021 arrancó en el seno del Consejo de Europa el proceso para la redacción de un nuevo **Convenio Europeo de Coproducción de Obras Audiovisuales en formato de series**, que regularía obras tanto de ficción como de documental y animación. Este convenio parte de los aprendizajes y las condiciones del Convenio Cinematográfico Europeo revisado, pero adaptándolo a la pantalla pequeña, y estableciendo diferentes prioridades: la protección del productor independiente frente a los grandes grupos mediáticos, la retención de la propiedad intelectual y la diversidad cultural. El proceso interno de redactado finalizó en otoño de 2024 y se espera que los países miembros del Consejo de Europa ratifiquen el convenio a lo largo del año 2025 para su posterior entrada en vigor.

6.1.4. Animation in Europe

ANIMATION IN EUROPE es la federación que agrupa a las diferentes asociaciones del sector de la animación en Europa. Se creó en 2017 e incluye 25 asociaciones nacionales de productoras y distribuidoras del sector que pertenecen a **22 países** diferentes: Alemania, Bélgica, Bulgaria, Chipre, Dinamarca, Eslovenia, España, Estonia, Finlandia, Francia, Frecia, Hungría, Italia, Lituania, Luxemburgo, Noruega, Países Bajos, Polonia, Portugal, República Checa, República de Irlanda y Reino Unido.

La entidad pretende superar las limitaciones nacionales para impulsar la industria de animación y defender su especificidad dentro del audiovisual europeo. Hace de interlocutora del sector ante la **Comisión Europea** para fomentar y mejorar la participación de los proyectos de animación en el programa **Europa Creativa** y también ante el Consejo de Europa, quien regula los fondos cinematográficos **Eurimages**. También trabaja a nivel legislativo para impulsar la correcta implantación nacional de las directivas europeas como la de copyright o la de comunicación audiovisual. Para realizar estas labores de lobby ante las instituciones europeas, Animation in Europe se

apoya en CEPI (European Audiovisual Production Association) junto con otras instituciones del audiovisual.

Animation in Europe organiza sus asambleas generales anuales en el marco del **Festival de Animación de Annecy**, centro neurálgico del sector europeo tanto para largometraje como para contenido de televisión, donde se celebran también las elecciones de junta directiva con carácter bianual. Además de esta, se celebran otras reuniones o actos de representación a lo largo del año en eventos europeos como Cartoon Movie, Cartoon Forum o Mipcom. La intención de la Federación es darse así a conocer entre asociaciones de todo el continente, salvando la brecha entre la Europa oriental y la occidental, para ostentar la más amplia representación. La actual junta de la federación, elegida en el año 2023, incluye los siguientes miembros:

- Philippe Alessandri (Francia). Presidente.
- Iván Agenjo (España). Vicepresidente.
- Dirk Beinhold (Alemania). Vicepresidente.
- Moe Honan (Irlanda). Vicepresidenta.
- Pablo Jordi (Finlandia). Tesorero.
- Mar Sáez Pedrero (España). Secretaria General.



Gracias a la iniciativa de PROA (Federación de Productoras Audiovisuales), el apoyo de ICEC (Institut Català de les Indústries Culturals), ICEX (Instituto Español de Comercio Exterior), ICAA (Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales), Industrias Culturales, el Ayuntamiento de Barcelona, CEE Animation, Animation in Europe, y la colaboración de Diboos, PROA y Animation in Europe organizaron en 2022 el primer Congreso Europeo de la Animación, ANIMAR_BCN, celebrado en Barcelona los días 23 y 24 de noviembre. ANIMAR es una plataforma de diálogo o *think tank* donde las asociaciones y federaciones de productoras de animación europeas intercambian ideas con los agentes clave en la financiación de obras audiovisuales. Un punto de encuentro para el conjunto de la industria; desde creadores y asociaciones de productoras hasta los representantes políticos, las televisiones públicas y los fondos de financiación nacional y regional. Un foro del que extraer un diagnóstico del sector, detección de los problemas comunes y de las posibles soluciones, también comunes, así como para poner en primer plano la relevancia y peso del subsector ante las instituciones.

Cada año, ANIMAR centra la conversación en diferentes temáticas que afectan al sector de la animación y reúne a grupos de expertos (formados por productores, exhibidores, distribuidores, difusores, entidades públicas y *policy makers*) para tratar de encontrar soluciones comunes a todo el continente. En 2024 ANIMAR celebró su tercera edición en Barcelona, alrededor de cuatro grupos de trabajo:

- Marco jurídico de las obras audiovisuales europeas de animación: seguimiento de la aplicación de la directiva europea de medios audiovisuales, definición de productor independiente, retención de la propiedad intelectual, etc.
- Fomento de las coproducciones europeas de animación: convenios de coproducción, régimen de financiación pública, normas de nacionalidad, aumento de la intensidad de las ayudas pública, etc.
- Inteligencia artificial: impacto en el sector, aplicaciones prácticas en la producción, consideraciones éticas, aspectos legales, etc.
- Animación ecológica: criterios de sostenibilidad en los flujos de trabajo de la producción de animación, retos, iniciativas existentes en diferentes territorios europeos, etc.

6.2. Festivales y eventos

6.2.1. Principales Festivales y eventos animación

WEIRD MARKET

Es el evento de referencia para los profesionales de la animación, los videojuegos y los new media en España, y sirve de puente entre la industria del sector de nuestro país y la del extranjero.

WEIRD MARKET reúne cada año a toda la industria de la animación, videojuegos y new media y crea el espacio de networking más importante del año. Toda una oportunidad para conocer y darse a conocer. Un punto de encuentro imprescindible que cuenta con conferencias, showroom, jornada de recruitment, cabinas de visionado, zona de reuniones, zona para el networking y mucho más. La nueva sección de WEIRD INVEST hace foco en la inversión y la innovación en el sector.

En paralelo el W-FEST es el festival de animación con mayor proyección de nuestro país. Muestra parte de la mejor producción del año, dentro y fuera de nuestras fronteras.

WEIRD MARKET aparece como evento destacado en el informe Mapping the Animation Industry in Europe del Observatorio Audiovisual Europeo y la Comisión Europea, junto al Festival de Annecy (Francia) y Cinekid (Países Bajos).

A partir de su 12^a edición WEIRD MARKET es mucho más que animación, videojuegos y new media. Al incluir juegos de mesa y cómic da la bienvenida a grandes ideas e IPs sin importar su origen o formato. Considera como único macro sector cultural a creadores y empresas que provienen de la animación, los videojuegos, cómic, juegos de mesa y new media (transmedia, nuevas tecnologías, gadgets, robótica, etc) en donde la transmisión de conocimientos y el trabajo en equipo generan nuevos e innovadores productos.

El público, mayoritariamente profesional, acude para descubrir los talentos emergentes, las últimas novedades del sector y los proyectos que se están llevando a cabo.

Datos principales del evento:

Lugar: Valencia.

Fechas: Octubre.

Web: <https://weirdmarket.es/>.

Email: info@weirdmarket.es

FORO DE COPRODUCCIÓN Y NEGOCIO QUIRINO - PREMIOS QUIRINO

El Foro de Coproducción y Negocio es una iniciativa clave de los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana, diseñada para fomentar la colaboración y las oportunidades comerciales entre profesionales de la animación en la región iberoamericana.

Objetivos principales:

- Facilitar la coproducción y el codesarrollo de proyectos de animación entre empresas iberoamericanas.

- Promover reuniones B2B personalizadas, creando agendas adaptadas a las preferencias de formato, técnicas y público objetivo de cada participante.
- Impulsar la creación de redes profesionales que fortalezcan la industria de la animación en la región.

Participantes habituales:

- Productoras de animación.
- Agentes de compras y distribuidores.
- Canales de televisión.
- Inversores y otros actores clave del sector.

El foro se celebra anualmente en paralelo a la ceremonia de entrega de los Premios Quirino, en San Cristóbal de La Laguna, Tenerife.

Datos principales del evento:

Lugar: San Cristóbal de La Laguna, Tenerife.

Fechas: Del 8 al 10 de mayo.

Web: <https://premiosquirino.org/>

Email: contacto@premiosquirino.or

NEXT LAB GENERATION

Es una iniciativa que busca impulsar la innovación en la producción de animación y videojuegos mediante la integración de tecnologías disruptivas como la realidad virtual (VR), realidad extendida (XR), realidad aumentada (AR) y motores de renderizado en tiempo real. Su objetivo es descubrir y apoyar talentos, fortalecer el tejido empresarial y fomentar el emprendimiento digital en el sector audiovisual.

Los proyectos ganadores reciben una ayuda al desarrollo, mentorías y la oportunidad de presentarse en el Festival de Annecy MIFA, un referente internacional en la industria de la animación.

Datos principales del evento:

Lugar: Madrid.

Fechas: 27 y 28 de febrero.

Web: <https://www.nxlb.org/generation/home>

Email: info@nxlb.org

ANIMAR_BCN

ANIMAR es el Congreso Europeo de la Animación, el foro anual de la industria en formato de *think tank*. Una plataforma anual de debate sobre el sector europeo de la animación para asociaciones de

productores, difusores o distribuidores, responsables de políticas culturales, institutos audiovisuales y fondos regionales, así como otros actores clave, con el objetivo común de fortalecer el sector y aumentar la cooperación entre diferentes países del continente.

Se trata de una iniciativa de PROA en colaboración con Animation in Europe, la federación europea de productores de animación, que en su última edición de 2024 reunió a 90 delegados representando a 60 entidades de 24 países diferentes del continente. Estos representantes se organizaron en cuatro grupos de trabajo que trataron temas como el marco jurídico de las obras europeas de animación, el papel de la inteligencia artificial, los estándares de sostenibilidad en las producciones animadas o las medidas de fomento de la coproducción internacional. Los grupos de trabajo ofrecen recomendaciones concretas que puedan aplicarse como elementos de mejora del marco actual del sector.

Datos principales del evento:

Lugar: Barcelona.

Fechas: 26, 27 y 28 de noviembre.

Web: <https://animarconvention.com/>

Email: info@animarconvention.com

6.2.2. Principales Festivales y eventos especializados en VFX

MUNDOS DIGITALES

Congreso Internacional de Animación, Efectos Visuales y Nuevos Media centrado en la animación, los efectos visuales (VFX) y los nuevos medios, que se celebra anualmente en A Coruña, España. El evento reúne a profesionales, estudiantes y entusiastas del sector para compartir conocimientos, experiencias y tendencias actuales.

Fechas del evento: 6 al 8 de julio

Lugar: A Coruña

Contacto: info@mundosdigitales.org

Página web: www.mundosdigitales.org

BARSVFX

El b'Ars VFX Fair es una feria internacional especializada en artes y efectos visuales (VFX) que se celebra anualmente en Barcelona. Su objetivo es reunir al talento creativo de la industria en un ambiente lúdico y profesional, ofreciendo conferencias, talleres y oportunidades de networking.

Fechas del evento:

Online: Del 25 al 28 de noviembre de 2024.

Presencial: 29 y 30 de noviembre de 2024.

Lugar: Barcelona

Contacto: info@barsvfx.com

Página web: <https://barsvfx.com/es/>

6.2.3. Otros Festivales de Animación y VFX (ordenados por meses)

FEBRERO

ANIMAC

Mostra Internacional de Cinema d'Animació de Catalunya (International Animation Film Festival of Catalonia).

Lugar: Lleida.

Fechas: Del 25 de febrero al 5 de marzo.

Web: www.animac.cat.

Email: animac@animac.info.

MARZO

MECAL

Festival Internacional de Cortometrajes y Animación de Barcelona (Barcelona International Short and Animation Film Festival).

Lugar: Barcelona.

Fechas: Del 22 de marzo al 22 de abril.

Web: www.mecalbcn.org.

Email: info@mecalbcn.org.

MAYO**ANIMAYO**

Festival Internacional de Cine de Animación, Efectos Especiales y Videojuegos (International Festival of Animated Film, Visual Effects, and Video Games).

Lugar: Las Palmas de Gran Canaria.

Fechas: Del 5 al 8 de mayo.

Web: www.animayo.com.

Email: animayo@animayo.com.

JUNIO**ANIMAZINE**

Sección de Animación del Festival de Málaga (Animation Section of Malaga Festival).

Lugar: Málaga.

Fechas: Del 3 al 13 de junio.

Web: www.festivaldemalaga.com.

Email: info@festivaldemalaga.com.

JULIO**ANIMAKOM**

Festival Internacional de Cine de Animación de Bilbao (Bilbao International Animation Community Festival).

Lugar: Bilbao.

Fechas: Del 28 de junio al 4 de julio.

Web: www.animakom.com.

Email: info@animakom.com.

NON STOP BARCELONA ANIMACIÓ

Seminario Híbrido de Desarrollo Visual (Visual Development Seminar Hybrid).

Lugar: Barcelona.

Fechas: 10 de julio.

Web: www.nonstopbarcelona.com.

Email: info@nonstopbarcelona.com.

SEPTIEMBRE**ANIMADEBA**

Festival Internacional de Cine de Animación (International Festival of Animated Film).

Lugar: Deba, Gipuzkoa.

Fechas: Del 8 al 11 de septiembre.

Web: <https://animadeba.com/es>

Email: info@animadeba.com

OCTUBRE**ANIMA'T SITGES**

Sección del Festival Internacional de Cine Fantástico de Cataluña (Section of the International Fantastic Film Festival of Catalonia).

Lugar: Sitges, Barcelona.

Fechas: Del 7 al 17 de octubre.

Web: www.sitgesfilmfestival.com

Email: info@sitgesfilmfestival.com

PRIME THE ANIMATION!

Festival Internacional Estudiantil (International Student Festival).

Lugar: Valencia.

Fechas: Del 18 al 31 de octubre.

Web: www.primetheanimation.upv.es

Email: primetheanimation@upv.es

CORTOONS GANDIA

Festival Internacional de Cortometrajes de Animación (International Animation Short Film Festival).

Lugar: Gandia.

Edición: 17.

Fechas: Del 21 al 24 de octubre.

Web: www.cortoons.es

Email: info@cortoons.es.

NOVIEMBRE**ANIMARIO**

Festival Internacional de Animación Contemporánea de Madrid (Madrid International Festival of Contemporary Animation).

Lugar: Madrid.

Fechas: Del 10 al 14 de noviembre.

Web: www.cinetecamadrid.com.

Email: animario@mataderomadrid.org.

ANIMANZON

Certamen Nacional de Animación (National Animation Competition).

Lugar: Zaragoza.

Fechas: Del 12 al 14 de noviembre.

Web: animanzon.blogspot.com.

Email: animanzon@gmail.com.

EL MEU PRIMER FESTIVAL

Festival de Cine de Animación Infantil (Children Animation Festival).

Lugar: Barcelona.

Fechas: Del 13 de noviembre al 4 de diciembre.

Web: www.elmeuprimerfestival.com.

DICIEMBRE**ANIMACCIÓN**

Festival Internacional de Cine de Animación de A Coruña (A Coruña International Animation Film Festival).

Lugar: A Coruña.

Fechas: Del 14 al 19 de diciembre.

Email: festivalanimaccion@gmail.com

ARTFUTURA

Festival de Cultura y Creatividad Digital (Digital Culture and Creativity Festival).

Lugar: Varias ciudades.

Fechas: A partir del 18 de octubre.

Web: www.artfutura.org.

Email: info@artfutura.org.

PROGRAMAS DE AYUDAS PÚBLICAS DISPONIBLES PARA EMPRESAS ESPAÑOLAS

7.1. Ayudas y programas públicos a nivel nacional

7.1.1. Instituto de la Cinematografía y las Artes Audiovisuales (ICAA)

El **ICAA** es un organismo dependiente del Ministerio de Cultura y Deporte que tiene la función de fomentar, promocionar y ordenar las actividades cinematográficas y audiovisuales españolas en sus tres aspectos de producción, distribución y exhibición. Para llevar a cabo dichas funciones dispone de programas de ayudas y subvenciones, dirigidas a la producción cinematográfica tanto de animación como de ficción real.

El ICAA cuenta en la actualidad con los siguientes tipos de ayudas:

Ayudas a la producción.

Destinadas a la financiación de los costes de producción de las películas cinematográficas.

- **Generales:** Ayudas anticipadas a las empresas productoras para la financiación del coste de la producción de proyectos de largometraje.

- **Selectivas:** Ayudas a las empresas productoras independientes para proyectos que posean un especial valor cinematográfico, cultural o social, sean de carácter documental o experimental o incorporen nuevos realizadores.
- **Cortometraje sobre proyecto:** Ayudas a productores independientes para la producción de cortometrajes sobre proyecto.
- **Cortometraje realizado:** Ayudas a las empresas productoras independientes para la producción de cortometrajes realizados.

Ayudas a la distribución.

Ayudas a distribuidores independientes para fomentar la distribución de películas de largometraje y conjuntos de cortometrajes, comunitarios e iberoamericanos en salas de exhibición cinematográfica.

Ayudas a la distribución internacional de películas cinematográficas españolas.

Estas ayudas, financiadas con fondos Next Generation (Unión Europea), tienen el objetivo de favorecer la comercialización de las películas españolas en el exterior, como vía para lograr una mayor

internacionalización de nuestra industria cinematográfica. Las ayudas se dirigen a las agencias de ventas internacionales independientes, subvencionando los gastos directamente relacionados con la promoción internacional de la película, con el objeto de favorecer su distribución y venta a otros países.

Ayudas a la organización de festivales.

Ayudas para la organización de festivales y certámenes cinematográficos de reconocido prestigio que se celebren en España.

Ayudas a la participación de obras españolas en eventos internacionales.

Financiadas con fondos Next Generation (Unión Europea), están destinadas a apoyar la participación de obras audiovisuales españolas, terminadas o en proyecto, en festivales, ceremonias de entrega de premios, mercados, plataformas de coproducción, foros de negocio, laboratorios de proyectos o residencias, para contribuir a la internacionalización de la industria y los contenidos audiovisuales españoles.

Ayudas a la organización de festivales.

Ayudas para la organización de festivales y certámenes cinematográficos de reconocido prestigio que se celebren en España.

Ayudas a la participación de obras españolas en eventos internacionales.

Financiadas con fondos Next Generation (Unión Europea), están destinadas a apoyar la participación de obras audiovisuales españolas, terminadas o en proyecto, en festivales, ceremonias de entrega de premios, mercados, plataformas de coproducción, foros de negocio, laboratorios de proyectos o residencias, para contribuir a la internacionalización de la industria y los contenidos audiovisuales españoles.

Ayudas a la participación en festivales.

Ayudas a las productoras destinadas a apoyar la participación de películas españolas en festivales internacionales de prestigio, con el fin de contribuir a la difusión de los valores culturales y artísticos del cine español, subvencionando los gastos de participación y promoción en el certamen.

Ayudas a la exhibición.

Ayudas de concesión directa para titulares de salas de exhibición cinematográfica para el desarrollo de su actividad divulgadora de la actividad cultural. Estas ayudas se establecen como un apoyo directo a las salas de cine para que se mantengan abiertas y la ciudadanía no pierda el hábito de acceder a una oferta cultural variada, garantizando la presencia de una programación de cine comunitario.

Ayudas a laboratorios e incubadoras de proyectos audiovisuales.

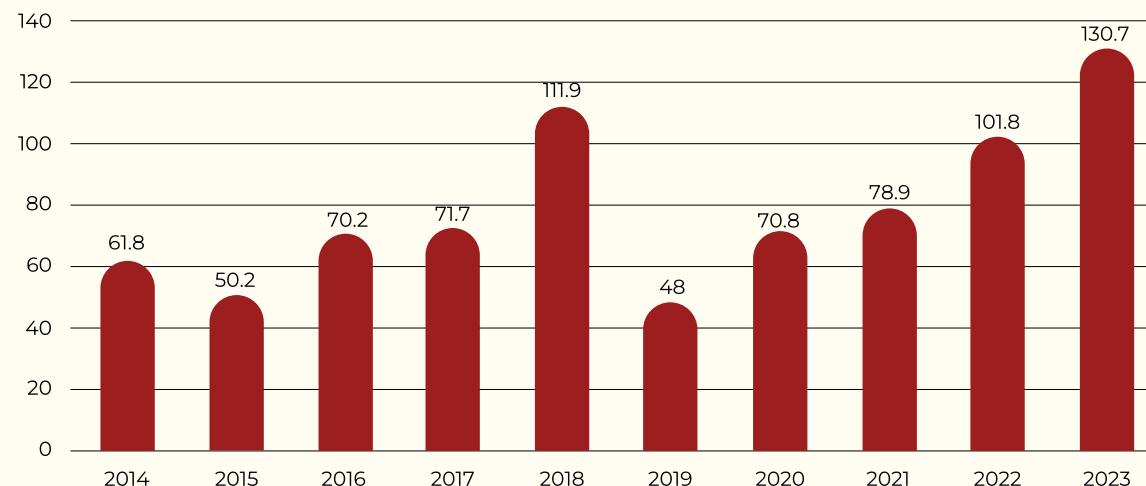
Ayudas de convocatoria única adscritas al PRTR y financiadas con fondos Next Generation (Unión Europea), destinadas a impulsar iniciativas orientadas a incrementar la profesionalización de la creación y desarrollo de proyectos audiovisuales, a través de la adquisición de habilidades emprendedoras, la concienciación sobre la importancia del marketing, la promoción y la creación de audiencia, y la vertebración de redes dentro del sector audiovisual.

Además, se destina un mínimo del:

- 40% para los proyectos realizados exclusivamente por directoras,

- 15% - 25% a proyectos de carácter documental,
- 10% a proyectos de animación,
- 5% para coproducciones con empresas extranjeras en las que la participación española sea minoritaria, y, asimismo, se destina un máximo del 10% a proyectos de carácter experimental.

En línea general, el presupuesto total del ICAA destinado al cine ha ido sufriendo un ligero aumento a partir del año 2019, cuando la partida total se recortó a menos de la mitad respecto al año anterior (se pasó de 112 millones en 2018 a apenas 48 millones en 2019). A partir de ahí el fondo ha crecido de manera sostenida y fundamental para la recuperación del sector de la animación y VFX afectada por COVID-19, hasta estancarse en los 130 millones en los años 2023 y 2024. Se espera que se produzcan futuros incrementos en la dotación total de las líneas del ICAA vinculados a nuevos presupuestos generales del estado y la renovación del sistema de ayudas según la nueva Ley del Cine y la Cultura Audiovisual, actualmente en trámite en el Congreso de los Diputados.

Evolución del presupuesto de las ayudas del ICAA (millones de €)

FUENTE: ICAA

Como se ha comentado, ICAA reserva cada año un 10% de las dotaciones de las ayudas selectivas y generales para la financiación de largometrajes cinematográficos de animación. Gracias a esta reserva, el sector ha podido dotarse de un flujo de financiación estable y explica en parte al aumento en el número de producciones de largometrajes de animación que se observa de manera estable desde el año 2020.

Además, desde 2023 esta reserva aplica también a las líneas de producción de cortometrajes, ya sean sobre proyecto o ya realizados. También en ese año se realizó otra importante modificación: el incremento de la dotación máxima por proyecto en el caso de cortometrajes de animación, que pasó de 75.000€ a 180.000€ por proyecto, manteniendo una intensidad máxima de ayuda pública del 85% del coste de producción.

Largometrajes de animación que han recibido ayudas del ICAA (2023)

| Título | Productora | Presupuesto proyecto | Importe ayuda | % Ayuda/Presupuesto |
|---|----------------------|----------------------|------------------------|---------------------|
| La pirata Mo y el rubí perdido | Isla Molona AIE | 3.026.380,00 € | 1.100.000,00 € | 36,35% |
| Superthings Rivals of Kaboom La Película | Profesor Media AIE | 5.020.000,00 € | 1.400.000,00 € | 27,89% |
| Buffalo Kids | Little Big Boy AIE | 12.196.214,00 € | 1.400.000,00 € | 11,48% |
| Tadeo Jones 4 | Tadeo Films AIE | 12.700.000,00 € | 1.400.000,00 € | 11,02% |
| AYUDAS GENERALES (ANIMACIÓN) | | | 5.300.000,00 € | 8,55% |
| AYUDAS GENERALES (TOTAL) | | | 62.000.000,00 € | |
| Korri, Kuru, Korri! | Dibulitoon Studio SL | 1.800.600,00 € | 760.000,00 € | 42,21% |
| Desechable | Jaibo Films SLNE | 1.653.100,00 € | 760.000,00 € | 45,97% |
| El día que Ewan McGregor me presentó a sus padres | Santa Coyote AIE | 2.084.000,00 € | 800.000,00 € | 38,39% |
| Decorado | María y Arnold AIE | 2.617.200,00 € | 800.000,00 € | 30,57% |
| AYUDAS SELECTIVAS (ANIMACIÓN) | | | 3.120.000,00 € | 10,42% |
| AYUDAS SELECTIVAS (TOTAL) | | | 29.937.821,35 € | |

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE DATOS DEL ICAA

Ayudas Generales a la Producción de Largometrajes Cinematográficos

| Proyectos presentados | | | | Beneficiarios | | | | Tasa de éxito | | | | |
|-----------------------|-----|---|---|---------------|----|---|---|---------------|-----|------|----|------------|
| | F | A | O | T | F | A | O | T | F | A | O | T |
| 2021 | 65 | 5 | 0 | 70 | 30 | 5 | 0 | 35 | 46% | 100% | 0% | 64% |
| 2021 | 63 | 7 | 0 | 70 | 41 | 4 | 0 | 45 | 65% | 57% | 0% | 64% |
| 2022 | 63 | 4 | 0 | 67 | 51 | 4 | 0 | 55 | 81% | 100% | 0% | 82% |
| 2023 | 110 | 6 | 5 | 121 | 48 | 4 | 0 | 52 | 44% | 66% | 0% | 43% |

F = Ficción

A = Animación

O = Otros (documental o no específica)

T = total

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE DATOS DEL ICAA

Ayudas Selectivas a la Producción de Largometrajes Cinematográficos

| Presentados | | | | | Beneficiarios | | | | | Tasa de éxito | | | | | |
|-------------|-----|----|-----|----|---------------|----|---|----|---|---------------|-----|-----|-----|-----|------------|
| | F | A | D | E | TOTAL | F | A | D | E | TOTAL | F | A | D | E | TOTAL |
| 2020 | - | - | - | - | 335 | 17 | 3 | 13 | 8 | 41 | - | - | - | - | 12% |
| 2021 | 146 | 14 | 114 | 45 | 319 | 20 | 3 | 17 | 7 | 47 | 14% | 21% | 15% | 16% | 15% |
| 2022 | - | - | - | - | 317 | 28 | 5 | 19 | 5 | 57 | - | - | - | - | 18% |
| 2023 | 223 | 15 | 192 | 47 | 423 | 39 | 5 | 32 | 5 | 81 | 17% | 25% | 17& | 10% | 19% |

F = Ficción

A = Animación

D = Documental

E = Experimental

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE DATOS DEL ICAA

Cortometrajes de animación que han recibido ayuda del ICAA (2023)

| Título | Presupuesto | Ayuda | %Ay/Pr |
|---|---------------------|-----------------------|--------|
| Mono | 96.500,00 € | 70.000,00 € | 72,54% |
| La verdad te rechaza, Cornelius | 179.924,00 € | 70.000,00 € | 38,91% |
| EL cuerpo de Cristo | 86.015,00 € | 53.715,00 € | 62,45% |
| Anaglifo | 56.580,00 € | 48.000,00 € | 84,84% |
| Algo en la casa | 78.650,00 € | 44.100,00 € | 56,07% |
| Beresheet | 46.250,00 € | 33.300,00 € | 72,00% |
| Carmela | 125.811,53 € | 27.000,00 € | 21,46% |
| Pietra | 80.125,00 € | 27.000,00 € | 33,70% |
| El corto de Rubén | 90.000,00 € | 22.500,00 € | 25,00% |
| Azkena | 31.500,00 € | 12.000,00 € | 38,10% |
| El aspirante | 45.640,00 € | 8.750,00 € | 19,17% |
| Portales | 32.750,00 € | 8.187,50 € | 25,00% |
| TOTAL CORTOS S/PROYECTO | 949.745,53 € | 424.552,50 € | |
| TOTAL DOTACIÓN LÍNEA Y CUOTA ANIMACIÓN | | 2.194.384,92 € | 19% |
| | | | |
| Amanece la noche más larga | 136.722,81 € | 61.126,20 € | 44,71% |
| Todo está perdido | 111.010,41 € | 58.850,00 € | 53,01% |
| De Imperio | 48.519,23 € | 37.117,21 € | 76,50% |
| Txotxongiloa | 54.122,00 € | 20.800,00 € | 38,43% |
| Los días que (nunca) fueron | 64.076,80 € | 18.161,61 € | 28,34% |
| La melancolía del Fénix | 73.756,89 € | 15.553,10 € | 21,09% |
| Amarradas | 61.498,65 € | 7.773,43 € | 12,64% |
| Las invasiones biológicas: El último muflón | 53.065,66 € | 2.550,00 € | 4,81% |
| TOTAL CORTOS FINALIZADOS | 602.772,45 € | 221.931,55 € | |
| TOTAL DOTACIÓN LÍNEA Y CUOTA ANIMACIÓN | | 800.000,00 € | 28% |

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE DATOS DEL ICAA

Ayudas a la Producción de Cortometrajes Cinematográficos

| Cortos en proyecto | Presentados | | | | Beneficiarios | | | | Tasa de éxito | | | |
|--------------------|-------------|----|----|------------|---------------|----|---|-----------|---------------|-----|-----|------------|
| | F | A | D | TOTAL | F | A | D | TOTAL | F | A | D | TOTAL |
| 2021 | 360 | 51 | 58 | 469 | 24 | 7 | 6 | 37 | 7% | 14% | 10% | 8% |
| 2022 | 276 | 35 | 48 | 359 | 27 | 6 | 9 | 42 | 10% | 17% | 19% | 12% |
| 2023 | 312 | 49 | 41 | 402 | 42 | 12 | 7 | 61 | 13% | 24% | 17% | 15% |

| Cortos finalizados | Presentados | | | | Beneficiarios | | | | Tasa de éxito | | | |
|--------------------|-------------|----|----|------------|---------------|---|----|-----------|---------------|-----|------|------------|
| | F | A | D | TOTAL | F | A | D | TOTAL | F | A | D | TOTAL |
| 2021 | 55 | 7 | 8 | 70 | 21 | 4 | 3 | 28 | 38% | 57% | 38% | 40% |
| 2022 | 25 | 5 | 3 | 33 | 13 | 2 | 3 | 18 | 52% | 40% | 100% | 55% |
| 2023 | 79 | 11 | 16 | 106 | 31 | 8 | 10 | 49 | 39% | 73% | 63% | 46% |

F = ficción

A = animación

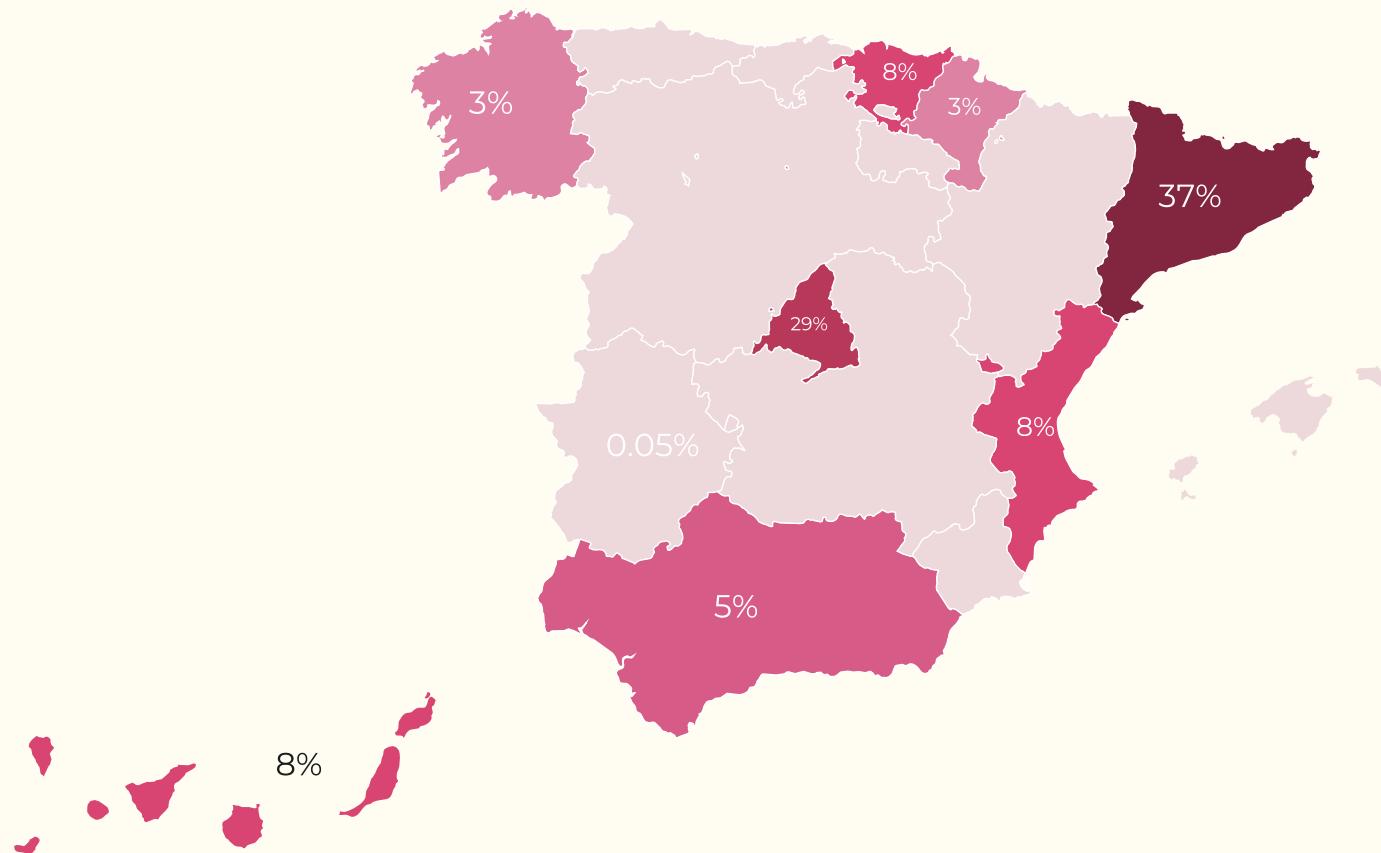
D = documental

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DE DATOS DEL ICAA

En el último año del que se tienen estadísticas (2023), el **presupuesto medio** de los largometrajes con ayudas generales concedidas es de 9.864.936,25€, confirmando que se trata de una línea para grandes películas comerciales. En el caso de las ayudas selectivas, el presupuesto medio de las obras beneficiarias fue de 1.830.980,00€. En el caso de los cortometrajes, el presupuesto medio de la categoría de cortometrajes en proyecto es de 79.145,46€, aunque si se toma el dato de los que están dirigidos exclusivamente por mujeres el presupuesto medio es de 63.546,25€. En el caso de los cortometrajes ya realizados, el presupuesto medio es de 77.173,98€ (con una media de 57.810,33€ en el caso de que estén dirigidos exclusivamente por mujeres).

Como puede observarse, **no existen a día de hoy ayudas a la producción de series de animación para televisión o plataformas en el ICAA**, lo que supone una excepción respecto

de otros sistemas de ayudas públicas europeas de nuestro entorno, como sería el caso de Portugal, Francia o Bélgica. Dichas ayudas existieron por un breve período de tiempo en los años 2010 y 2011, amparadas bajo la Ley del Cine de 2007. Sin embargo, un redactado de las normas no adaptado a la animación (pensado para la producción de ficción) y la crisis financiera dieron lugar a un alto número de expedientes de reembolso por incumplimiento de las bases reguladoras, y posteriormente, a la eliminación de esta línea dentro de los planes presupuestarios. El sector de la animación lleva años reclamando la reimplantación de esta línea, con ciertas modificaciones necesarias, para mitigar la desventaja comparativa a la hora de coproducir internacionalmente. Se prevé que el ICAA atienda esta reclamación en un futuro próximo, bajo el paraguas de la nueva Ley del Cine y de la Cultura Audiovisual, actualmente en trámite en el Congreso de los Diputados.

Distribución por CCAA de las empresas que han recibido ayudas públicas(2023)

FUENTE: ENCUESTA INTERNA DIBOOS

7.1.2. Otras ayudas públicas estatales

Dentro del **Plan de Recuperación, Transformación y Resilencia**, el Gobierno de España, a través de la **Empresa Nacional de Innovación (ENISA)** dependiente del Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital, pone a disposición las siguientes ayudas:

- **Ayuda para Emprendedoras Digitales**

El objeto de la misma es apoyar e impulsar, a través de la financiación, proyectos de emprendimiento digital femenino y reducir la brecha de género existente en este ámbito. El importe de esta ayuda es de 51 millones de € que se asignan mediante préstamos participativos y está asignada para los años 2023 al 2026.

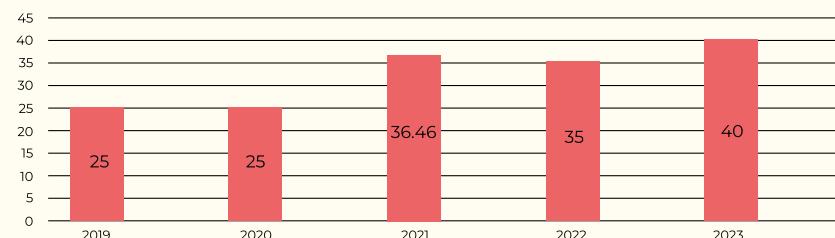
- **Programa NEOTEC**

Surge en el 2002 y tiene como objetivo el apoyo a la creación y consolidación de empresas de base tecnológica, cuya actividad se centra en la explotación de productos o servicios que requieran el uso de tecnologías o conocimientos desarrollados a partir de la

actividad investigadora. El aspecto más relevante en las propuestas apoyadas ha de ser una estrategia de negocio basada en el desarrollo de tecnología, basándose en la creación de líneas de I+D+i propias.

En paralelo se ha creado el **Programa NEOTEC Mujeres Emprendedoras** iniciado en el 2022, el cual ha sido dotado con un presupuesto de 5 millones de euros en ese año.

Evolución del presupuesto de las ayudas del Programa NEOTEC (millones de €)



FUENTE: MINISTERIO DE CIENCIA E INNOVACIÓN

- **Programa INNVIERTE**

Persigue promover la innovación empresarial mediante el apoyo a la inversión de capital riesgo en empresas de base tecnológica o innovadoras. En 2022, Innvierte lanzó

una nueva línea de inversión en capital riesgo en empresas estratégicas. Con esta iniciativa se pretende apoyar el crecimiento y la consolidación de empresas tecnológicas e innovadoras españolas con alto potencial de crecimiento económico y de carácter estratégico.

Por otra parte, **CREA** es una entidad financiera privada supervisada por el Banco de España que con colaboración público-privada (Ministerio de Cultura- EGEDA), pone a disposición las siguientes ayudas:

- **Aval CREA SGR**

Aval y asesoramiento para facilitar la financiación bancaria y proveniente de ayudas públicas para conseguir y mejorar la financiación de las pymes de los sectores en los que opera avalando las operaciones ante las entidades financieras. En 2021, se aprobó el plan 'España, Hub Audiovisual de Europa', que contempla más de 1.600 millones de € de inversión pública hasta 2025.

- **CDTI**

El **Centro para el Desarrollo Tecnológico Industrial (CDTI)** pertenece al Ministerio de Ciencia e Innovación y tiene como objetivo promover la innovación y el desarrollo tecnológico de las empresas españolas. Entre otros, gestiona los programas de financiación de I+D+i empresarial con fondos FEDER y fondos del Banco Europeo de Inversiones (BEI). Es, por ejemplo, quien gestiona el programa NEOTEC para el desarrollo de nuevas empresas de base tecnológica.

Desde el año 2022, CDTI tiene una línea específica de subvención para proyectos de I+D de pequeñas y medianas empresas en los ámbitos del audiovisual y los videojuegos, en concurrencia competitiva. Se trata de subvenciones para proyectos con presupuesto entre 175.000€ y 2 millones que contribuyan a la transición digital de la empresa. El límite de intensidad de la ayuda por proyecto será una media ponderada en función de diversos factores.

7.2. Ayudas y programas públicos a nivel regional

Según un estudio reciente de PROA (Federación de Productoras Audiovisuales Independientes), en el año 2022 todas las comunidades autónomas españolas destinaron **58 millones de euros** a ayudas al sector audiovisual, sumando líneas de producción y distribución de obras. De esos 58 millones, **Cataluña** (a través del ICEC, Institut Català de les Empreses Culturals) contaban 31 millones (el 53%), **más que todas las demás juntas**. Las siguientes con mayor presupuesto fueron la **Comunitat Valenciana** (7,8 millones, a través de IVAC) y **Galicia** (6,2 millones, a través de AGADIC). No es casualidad que las regiones que tienen una lengua oficial diferente del castellano sean las que tienen presupuestos mayores, ya que existe un fondo adicional de recursos que se reparten desde el ICAA para fomentar las obras en estas lenguas

(esto es el llamado “**fondillo**”, que en 2022 fue de 10,5 millones repartido entre 6 regiones).

Las ayudas más comunes en todas las regiones son las de **producción de cortometrajes y largometrajes**, existentes en prácticamente todas las regiones (excepto Murcia y La Rioja), pero con una variabilidad muy alta de dotaciones de una comunidad a otra. Las ayudas a **desarrollo** son menos comunes (existen sólo en 9 regiones) y si nos centramos en las **séries de animación**, tan sólo 5 cuentan con ayudas (Cataluña, Valencia, Baleares, Galicia, Canarias). En realidad, también Asturias ofrece esta línea, pero sólo a nivel teórico, ya que la industria de animación local no existe y nunca se han presentado proyectos de series de animación.

Regiones con las mayores dotaciones máximas por proyecto y tipo obra

Ayudas a desarrollo

Producción cortometraje (animación)

| | | | |
|-----------|---------------------------------------|------------|----------|
| Cataluña: | 50.000€ | Valencia: | 60.000 € |
| Madrid: | 50.000€ (largos) 40.000€ (series) | Navarra: | 40.000 € |
| Navarra: | 40.000 € | Andalucía: | 30.000 € |
| Euskadi: | 40.000 € (largos) 45.000€ (series) | Madrid: | 25.000 € |
| | | Baleares: | 25.000 € |
| | | C. y León: | 25.000 € |

Producción largometraje (animación)

Producción series (animación)

| | | | |
|------------------|--|-----------|--|
| Cataluña: CAT | 800.000€ (mayoritaria) 500.000 € (mayor. no CAT) 300.000 € (minoritaria) | Cataluña: | 800.000 € (CAT) 500.000 € (no CAT) |
| Andalucía: | 300.000 € | Valencia: | 300.000 € |
| Euskadi: | 300.000 € | Canarias: | 225.000 € |
| Galicia: | 260.000 € | Galicia: | 160.000 € |
| Extremadura: | 250.000 € | Baleares: | 50.000 € |
| Canarias: | 225.000 € | | |

FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA A PARTIR DEL ESTUDIO DE PROA

Mapa de las ayudas al desarrollo de series de animación (2023)

Mapa de las ayudas a la producción de series de animación (2023)

Mapa de las ayudas a producción de largometrajes de animación (2023)



Mapa de los diferentes sistemas de incentivos fiscales en España (2023)



7.3. Audiovisual From Spain

**Animation
from SPAIN**

ICEX España Exportación e Inversiones ha renovado su identidad corporativa creando *Audiovisual from Spain*, la marca que agrupa a toda la oferta de producción audiovisual sectorial, tanto para su comunicación como su promoción internacional.

En concreto **Animation from Spain** es la marca específica creada por ICEX España Exportación e Inversiones para impulsar el negocio internacional de las empresas españolas de animación. ICEX España Exportación e Inversiones es una entidad pública empresarial de ámbito nacional que tiene como misión promover la internacionalización de las empresas españolas para contribuir a su competitividad y aportar valor a la economía en su conjunto, así como atraer inversiones exteriores a España. Presta sus servicios a través de una red de 31 Direcciones Provinciales y Territoriales de Comercio en España y casi 100 Oficinas Económicas y Comerciales en el exterior.

Bajo la marca **Animation from Spain**, ICEX organiza la participación española en los principales eventos y mercados internacionales, como Kidscreen Summit, MIFA de Annecy y MIPJunior/MIPCOM, y fomenta rebajas de costes de acreditación en eventos y festivales clave para el sector como son Cartoon Movie o Cartoon Forum. Además realiza jornadas formativas y tiene en marcha un plan de medios para el sector.

La principal herramienta de promoción de la marca Animation from Spain es la guía **Who is Who**, que repasa las empresas españolas dedicadas a la animación con proyectos internacionales en activo, así como los incentivos fiscales que ofrece España a las producciones de animación.

INCENTIVOS FISCALES DISPONIBLES

El renovado marco fiscal español legislado en el 2022 ha posicionado al país como un referente para producciones cinematográficas y televisivas extranjeras, al ofrecer incentivos significativamente mejorados para la industria audiovisual. Se ha seguido avanzando en esta línea. Desde el 1 de enero de 2023, España ha implementado cambios significativos en las deducciones fiscales para producciones cinematográficas y series audiovisuales extranjeras realizadas en el país además de diversas propuestas legislativas que tendrán su aplicación en el 2024.

Junto a estas ventajas fiscales, España destaca por la excelencia de sus profesionales, una incomparable diversidad de localizaciones naturales y condiciones meteorológicas ideales, consolidándose como un destino único para el sector audiovisual lo que tiene impacto en el sector de los VFX.

8.1. Ventajas fiscales para producciones extranjeras

8.1.1. Nivel Nacional (art.36.2 LIS)

El productor (inscrito en el Registro de Empresas Cinematográficas y Audiovisuales del ICAA) que se encargue de la ejecución de una película o una producción audiovisual extranjera tiene derecho a una deducción fiscal del 30%, en el primer millón y de 25% en el importe restante de los gastos realizados en territorio español siempre que estos asciendan como mínimo a un 1 millón de € o a 200.000 € en el caso de las producciones de animación.

Cuando el productor se encargue de la ejecución de servicios de efectos visuales y los gastos realizados en territorio español sean inferiores a 1 millón €, la deducción fiscal será del 30% no pudiendo

superar el importe que establece a las ayudas de "minimis" el Reglamento (UE) 1407/2013.

Los gastos deducibles deben corresponder a costes de personal creativo que tenga residencia fiscal en España o en algún Estado miembro del Espacio Económico Europeo y gastos ocasionados por el uso de industrias técnicas y otros proveedores. La cuantía de esta deducción fiscal no puede exceder de 20 millones por producción de largometrajes en cine y 10 millones por episodio en el caso de las series y el importe total de los incentivos aplicados no puede exceder del 50% del coste de producción (el 75 % en el caso de las obras de animación cuyo presupuesto de producción no supere 2.500.000 €).

Se ha suprimido el límite que establecía que los gastos de personal creativo no podían exceder de 100.000 euros por persona en la base de la deducción. Ahora, todos los gastos relacionados con personal creativo son deducibles sin este tope.

Para la aplicación de la deducción es necesario que la producción obtenga el certificado cultural, entre

otros requisitos como la incorporación en los títulos de crédito finales de una referencia específica al incentivo fiscal y la autorización para el uso del título de la obra y material gráfico con fines promocionales.

Ley 38/2022, de 27 de diciembre

8.1.2. Nivel Regional

Hay tres regiones en España que ofrecen deducciones especiales: las Islas Canarias, Navarra y País Vasco.

En el caso de las **Islas Canarias**, las producciones internacionales que se realicen en Canarias pueden acceder a una deducción máxima de 36 millones de euros por obra audiovisual, y de 18 millones por capítulo en el caso de series. Esta deducción se calcula aplicando un **50%** sobre el primer millón de gastos elegibles y un **45%** sobre el resto de los gastos elegibles incurridos. El gasto mínimo es el mismo que el determinado por el territorio nacional.

Se ha suprimido el límite máximo de **50 millones de euros** por ejercicio fiscal para las deducciones aplicables a producciones audiovisuales en Canarias, permitiendo que las producciones de mayor envergadura puedan beneficiarse plenamente de los incentivos fiscales sin restricciones anuales.

La deducción fiscal en **Navarra** para producciones extranjeras es del 35% de los gastos realizados en territorio navarro.

El país vasco se divide en tres regímenes forales independientes, Bizkaia, Gipuzkoa y Álava.

Bizkaia es la primera diputación foral que establece un gran cambio en el incentivo fiscal a las producciones audiovisuales. Se establece una deducción del 35% en producciones audiovisuales y a nuevos formatos digitales, ya sean producciones extranjeras o nacionales. Si el gasto se rea-

liza en Bizkaia la deducción puede aumentar hasta llegar al **60% y al 70% si la única versión original es en euskera**.

La Comisión Europea aprobó en noviembre de 2023 la propuesta de incentivos fiscales presentada por **Gipuzkoa y Álava**. Estas propuestas se equiparan a los incentivos de Bizkaia y expanden la realización del gasto a toda la Comunidad Autónoma Vasca.

En Guipuzkoa la aplicación de la ley es retroactiva desde el 1 de enero de 2023, mientras que Álava establece la fecha de aplicación desde el 1 de enero de 2024.

8.2. Ventajas fiscales para producciones españolas (art.36.1 LIS)

Las inversiones en producciones cinematográficas y audiovisuales españolas dan derecho al productor a una deducción fiscal del 25% del primer millón de € de la base de la deducción y del 20% si supera esa cantidad, con un máximo de 3 millones de € por producción.

La base de la deducción es igual al coste total de producción más el coste de copias, publicidad y promoción financiado por el productor (con un límite del 40% de los costes de producción).

La ley establece un requisito territorial y el 50% de la base de la deducción debe corresponder a costes ocasionados en territorio español.

También dispone expresamente que la cuantía de todos los incentivos fiscales recibidos no podrá exceder del 50% del coste de producción.

En el caso de **Canarias** el incentivo que ofrece es del 45% para el primer millón de € y el 40% a partir de esa cantidad.

La DGT en su resolución V2300-23, de 31 de julio confirma que los inversores de fuera de Canarias, puedan financiar producciones audiovisuales en el archipiélago y aplicarse hasta el 54% del incen-

tivo, siempre que utilicen la fórmula del contrato de financiación y no la de Agrupación de Interés Económico (AIE), siempre que genere la deducción según el artículo 36.1 y cumplan los requisitos y límites establecidos en el artículo 39.7 de la Ley del Impuesto de Sociedades (LIS).

Desde el 1 de enero de 2023, **Navarra** ha implementado cambios significativos en los incentivos fiscales para producciones audiovisuales, incrementando del 35% al 45% en los 3 millones de la base de deducción, pudiendo alcanzar el 50% en ciertas producciones como animación. No obstante, esta norma será de aplicación dese el 1 de enero de 2024.

La ayuda se concede si se cumplen los requisitos objetivos.

Estos son algunos de los requisitos:

- Que la producción obtenga un certificado de nacionalidad española y un certificado cultural.
- Que se deposite una copia nueva en la Filmoteca española u organismo equivalente de una Comunidad Autónoma.

Para más información: investinspain@icex.es

**8.2.1. Por gastos e inversiones en
actividades de investigación y
desarrollo (art.35 LIS)**

Porcentajes de deducción

La realización de actividades de investigación y desarrollo dará derecho a practicar una deducción de la cuota íntegra del 25% de los gastos efectuados en el período impositivo por este concepto.

En el caso de que los gastos efectuados en la realización de actividades de investigación y desarrollo en el período impositivo sean mayores que la media de los efectuados en los dos años anteriores, se aplicará el 25% hasta dicha media, y el 42% sobre el exceso respecto de la misma.

Además de la deducción que proceda conforme a lo dispuesto en los párrafos anteriores, se practicará una deducción adicional del 17% del importe de los gastos de personal correspondientes a

investigadores cualificados adscritos en exclusiva a actividades de investigación y desarrollo.

Por las inversiones en elementos de inmovilizado material e intangible, excluidos los inmuebles o terrenos, siempre que estén afectos exclusivamente a las actividades de investigación y desarrollo, darán derecho a una deducción del 8%.

Los elementos en los que se materialice la inversión deberán permanecer en el patrimonio del contribuyente, salvo pérdidas justificadas, hasta que se cumpla su finalidad específica en las actividades de investigación y desarrollo, excepto que su vida útil fuera inferior.

Base de la deducción

Los elementos en los que se materialice la inversión deberán permanecer en el patrimonio del contribuyente, salvo pérdidas justificadas, hasta que se cumpla su finalidad específica en las actividades de investigación y desarrollo, excepto que su vida útil fuera inferior.

La base de la deducción estará constituida por el importe de los gastos de investigación y desarrollo y, en su caso, por las inversiones en elementos de inmovilizado material e intangible excluidos los edificios y terrenos.

Se considerarán gastos de investigación y desarrollo los realizados por el contribuyente, incluidas las amortizaciones de los bienes afectos a las citadas actividades, en cuanto estén directamente relacionados con dichas actividades y se apliquen efectivamente a la realización de éstas, constando específicamente individualizados por proyectos.

La base de la deducción se minorará en el importe de las subvenciones recibidas para el fomento de dichas actividades e imputables como ingreso en el período impositivo.

Los gastos de investigación y desarrollo que integran la base de la deducción deben corresponder a actividades efectuadas en España o en cualquier Estado miembro de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo.

Igualmente tendrán la consideración de gastos de investigación y desarrollo las cantidades pagadas para la realización de dichas actividades en España o en cualquier Estado miembro de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo, por encargo del contribuyente, individualmente o en colaboración con otras entidades.

Las inversiones se entenderán realizadas cuando los elementos patrimoniales sean puestos en condiciones de funcionamiento.

8.2.2. Por gastos en actividades de innovación tecnológica (art.35 LIS)

Porcentajes de deducción

La realización de actividades de innovación tecnológica dará derecho a practicar una deducción del 12%.

Base de la deducción.

La base de la deducción estará constituida por el importe de los gastos del período en actividades de innovación tecnológica que correspondan a los siguientes conceptos:

- a.** Actividades de diagnóstico tecnológico tendentes a la identificación, la definición y la orientación de soluciones tecnológicas avanzadas, con independencia de los resultados en que culminen.
- b.** Diseño industrial e ingeniería de procesos de producción, que incluirán la concepción y la elaboración de los planos, dibujos y soportes destinados a definir los elementos descriptivos, especificaciones técnicas y características de funcionamiento necesarios para la fabricación, prueba, instalación y utilización de un producto, así como la elaboración de muestrarios textiles, de la industria del calzado, del curtido, de la marroquinería, del juguete del mueble y de la madera.

c. Adquisición de tecnología avanzada en forma de patentes, licencias, «know-how» y diseños. No darán derecho a la deducción las cantidades satisfechas a personas o entidades vinculadas al sujeto pasivo. La base correspondiente a este concepto no podrá superar la cuantía de un millón de € anuales.

d. Obtención del certificado de cumplimiento de las normas de aseguramiento de la calidad en la serie ISO 9000, GMP o similares, sin incluir aquellos gastos correspondientes a la implantación de dichas normas.

Los gastos deben corresponder a actividades efectuadas en España o en cualquier Estado miembro de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo. Igualmente, tendrán la consideración de gastos de innovación tecnológica las cantidades pagadas para la realización de dichas actividades en España o en cualquier Estado miembro de la Unión Europea o del Espacio Económico Europeo, por encargo del sujeto pasivo, individualmente o en colaboración con otras entidades.

Para determinar la base de la deducción el importe de los gastos en actividades de innovación tecnológica se minorará en el importe de las subvenciones recibidas para el fomento de dichas actividades e imputables como ingreso en el período impositivo.

Se destaca la importancia del Informe Motivado Vinculante, emitido por organismos capacitados, que garantiza que las actividades de un proyecto de I+D y/o innovación tecnológica han sido auditadas técnica y económicamente, proporcionando seguridad jurídica a las empresas en la aplicación de deducciones fiscales.

8.2.3. Sello PYME Innovadora

El Real Decreto 475/2014, de 13 de junio, sobre bonificaciones en la cotización a la Seguridad Social del personal investigador, en su artículo 6 establece la definición de pyme innovadora a efectos de obtener el sello de referencia.

La obtención del sello permite a las empresas compatibilizar, en el marco de un mismo proyecto,

las bonificaciones en la cotización a la seguridad social del personal investigador dedicado en exclusiva al mismo con las deducciones fiscales por I+D+i establecidas en el artículo 35 de la Ley del Impuesto sobre Sociedades.

Además, pueden beneficiarse de las posibles líneas de ayudas que expresamente mencionen la condición de "**Pyme innovadora**", y pueden participar en la contratación pública a través de la denominada Compra Pública Innovadora (posibilidad de reserva de contratación precomercial a pymes innovadoras).

Participar en procesos de contratación pública a través de la Compra Pública Innovadora

El registro de la empresa conlleva la obtención del sello y permite que la empresa exhiba el logo y formato oficial del sello de manera que los usuarios sepan que esa pyme es innovadora y está reconocida como tal. Además, la empresa podrá utilizar este distintivo para el tráfico comercial.

Una empresa puede ser reconocida como PYME Innovadora si cumple con al menos uno de los siguientes criterios:

1. Financiación pública en los últimos tres años:

Haber recibido ayudas en convocatorias públicas del Plan Nacional de Investigación Científica, Desarrollo e Innovación Tecnológica, del Plan Estatal de Investigación Científica y Técnica y de Innovación, o de programas europeos como Horizonte 2020, sin revocación por incorrecta o insuficiente ejecución.

2. Actividad innovadora demostrada:

Disponer de una patente propia en explotación en un período no superior a cinco años.

Haber obtenido un informe motivado vinculante positivo en los tres años anteriores, relativo a la deducción por actividades de I+D+i en el Impuesto sobre Sociedades.

3. Certificaciones oficiales:

Poseer certificaciones como Joven Empresa Innovadora (JEI) según la Especificación AENOR EA0043, Pequeña o microempresa

innovadora según la Especificación AENOR EA0047, o conforme a la norma UNE 166.002 de Sistemas de gestión de la I+D+i.

8.2.4. Mínimis de las subvenciones

Las ayudas de mínimis son aquellas concedidas por los Estados miembros de la Unión Europea y cuyo importe es inferior a **300.000 €**. En este caso, hablamos de un Reglamento dictado por la Comisión Europea que establece unas cantidades máximas de ayudas compatibles con el marco normativo de la Unión Europea al considerar que no se altera la libre competencia en el entorno comunitario.

Los términos de estas ayudas se establecen en el Reglamento (UE) 2023/2831 de la comisión de 13 de diciembre de 2023 sobre las subvenciones extranjeras que distorsionan el mercado interior, relativos a las ayudas de mínimis, en virtud del cual la ayuda total de mínimis concedida a una empresa:

No será superior a 300.000 € durante un período de tres ejercicios fiscales (es decir, el ejercicio fiscal presente y los dos anteriores).

Partiendo de las pautas que estipula el Reglamento europeo, la mayor parte de países de la Unión Europea han decidido disminuir el importe mínimo subvencionable para ayudas a la animación de 1.000.000€ a 200.000€, como medida de fomento del sector.

Sin embargo, en España no se ha modificado esta cantidad de manera homogénea. Mientras que sí se ha realizado una adaptación para el fomento de las producciones de animación y esa cifra de 200.000€ es aplicable, no se ha considerado de igual modo en los proyectos de efectos visuales. Al considerarse los VFX como parte de los trabajos de una producción y no considerarse como un proyecto con entidad propia, las empresas de efectos visuales no pueden acogerse a la reducción comentada, siendo la base de la deducción de 1.000.000€ para ellas.

Con el fin de compensar al sector y que no se vean perjudicadas dichas empresas, el Gobierno ha aplicado el Reglamento de Minimis de las Subvenciones, por el que pueden optar a ayudas cuyo importe es menor a 300.000€, pero solo durante un periodo de tres ejercicios fiscales consecutivos. Además, estas ayudas aplican la cuota de los créditos ICO, lo que conlleva una falta de accesibilidad para las pequeñas empresas que no alcanzan los mínimos necesarios o consumen las ayudas "mínimis" antes del tercer año.

PRINCIPALES FORTALEZAS Y RETOS DEL SECTOR

9.1. Fortalezas del sector de la animación en España

El sector de la animación en España cuenta con varias fortalezas que destacan tanto por sus ventajas intrínsecas como por las oportunidades estratégicas que ofrecen para consolidar su competitividad:

9.1.1 Talento creativo de alta calidad.

España cuenta con una tradición creativa sólida y un ecosistema de profesionales altamente cualificados en animación, diseño gráfico y efectos visuales. El talento español es reconocido internacionalmente, y numerosos estudios nacionales han participado en proyectos globales de gran relevancia, lo que sitúa al sector como referente a nivel internacional.

9.1.2. Salarios competitivos en el mercado laboral.

El sector de la animación ofrece sueldos superiores tanto a la media nacional como al promedio del sector audiovisual general. Esto permite atraer y retener talento cualificado dentro del país, además de posicionar a España como un destino atractivo para profesionales del sector. Además, los salarios superiores sitúan al sector como un referente interno, lo que puede llamar la atención de jóvenes en edad de iniciar sus estudios superiores.

9.1.3. Reconocimiento internacional creciente.

Producciones españolas de animación han obtenido premios y reconocimiento en festivales internacionales, lo que refuerza la reputación del sector como un productor de calidad. Estudios como Lightbox, El Ranchito o Ilion

Animation Studios son ejemplos destacados que han trabajado en proyectos de renombre mundial. Por ende, con la creciente demanda de contenido animado, España y su sector de la animación tienen una posición privilegiada para sacar provecho y expandirse.

9.1.4. **Puerta de entrada al mercado hispanohablante.**

España tiene una ventaja estratégica como vínculo cultural y lingüístico con América Latina, una región con una creciente demanda de contenidos animados. Esto permite a las empresas españolas posicionarse como líderes en la producción para audiencias hispanohablantes, tanto en mercados locales como internacionales.

9.1.5. **Festivales y eventos especializados.**

España organiza numerosos festivales y eventos relacionados con la animación, como el Weird Market, el Foro Quirino o el congreso ANIMAR_BCN, que sirven como plataforma para la promoción de

proyectos, networking y fortalecimiento del ecosistema nacional e internacional. El reconocimiento internacional de estos eventos favorecen el desarrollo del sector.

9.2. Retos del sector de la animación en España

El sector de la animación en España enfrenta una serie de retos estructurales, tecnológicos, económicos y sociales que limitan su desarrollo sostenible y su competitividad a nivel global. Estos desafíos, profundamente interrelacionados, requieren una respuesta estratégica urgente y coordinada para garantizar el futuro del sector. A continuación, presentamos un análisis exhaustivo de ellos basado en la investigación desarrollada anteriormente.

9.2.1. **Fragilidad estructural y dependencia de proyectos específicos.**

La industria está dominada por pequeñas y medianas empresas (PYMEs) con recursos limitados y alta

dependencia de proyectos concretos. Esta falta de continuidad genera inestabilidad financiera y dificulta la planificación a largo plazo, lo que a su vez afecta la capacidad de inversión en innovación y expansión. La ausencia de una base económica sólida coloca al sector en una posición vulnerable frente a las fluctuaciones del mercado global.

9.2.2. **Falta de apoyo gubernamental eficaz.**

Aunque existen incentivos fiscales y ayudas públicas, estos son insuficientes y complejos en su implementación. España se encuentra en desventaja frente a países como Francia, Canadá o Irlanda, que ofrecen condiciones económicas mucho más atractivas para sus producciones nacionales. Además, las ayudas tienden a concentrarse en grandes proyectos de largometraje, dejando a las producciones de televisión más desprotegidas.

Otro factor importante es el exceso de burocracia para solicitar las ayudas, requieren un trabajo extra y en ocasiones, dificulta el acceso para PYMES y estudios independientes.

9.2.3. **Déficit en adopción tecnológica y formación especializada.**

La animación es un sector altamente dependiente de la tecnología, y la falta de acceso a herramientas avanzadas como inteligencia artificial, renderizado en tiempo real y efectos visuales limita la capacidad de los estudios españoles para competir internacionalmente. Existe una brecha significativa en la formación técnica, ya que muchos programas educativos no están alineados con las necesidades actuales del mercado, lo que evidencia la necesidad de modernizar la educación al ritmo que avanza la tecnología, así como la formación de los productores ejecutivos y propietarios de empresas productoras.

9.2.4. **Centralización excesiva y desigualdades territoriales**

El sector de la animación está altamente centralizado en Madrid y Barcelona, lo que genera un desarrollo desigual en el resto del territorio. Muchas regiones carecen de acceso a recursos, infraestructuras y oportunidades, limitando el crecimiento de un ecosistema nacional integrado. Sin una estrategia de descentralización efectiva, las disparidades seguirán ampliándose. El informe evidencia la inexistencia del sector en muchas zonas del país.

9.2.5. **Competencia internacional y falta de posicionamiento global**

España enfrenta una feroz competencia de países que han desarrollado estrategias claras para promover su industria de la animación a nivel global. A pesar de contar con talento y creatividad de alta calidad, el país no logra rentabilizar de manera efectiva ese patrimonio cultural y empresarial, en parte debido a la ausencia de una estrategia sostenida de internacionalización en todo el sector y las carencias en los presupuestos de promoción y distribución de las empresas nacionales..

TRIBUNA PATROCINADORES

10

Animation from SPAIN

Funded by the
European Union
NextGenerationEU

Plan de Recuperación,
Transformación
y Resiliencia



#Spain
AVSHub

10.1. Tribuna ICEX

Desde la creación del Spain Audiovisual Hub en 2021, como parte del Plan de Recuperación, Transformación y Resiliencia, el sector audiovisual español ha vivido una importante transformación. Dentro de este ecosistema en expansión, la animación ha jugado un papel protagonista, combinando arte y tecnología para convertirse en un embajador cultural de España más allá de nuestras fronteras. El nuevo Libro Blanco de la Animación, que ICEX apoya desde su primera edición, nos dibuja esta realidad: un sector en auge, con empresas innovadoras, proyectos ambiciosos y un talento que sigue marcando la diferencia.

Producciones como la saga de Tadeo Jones, Momias, El sueño de la sultana, Robot Dreams o Unicorn Wars, o series como Superthings, Momonias o Jasmine y Jambo (por mencionar solo algunas del extenso catálogo), han puesto a la animación española en el centro del panorama internacional, recopilando premios y cau-

tivando a audiencias de todas las edades. Estas obras no solo reflejan creatividad y técnica, sino también la capacidad de nuestras historias para emocionar y conectar con el mundo.

Además, líderes internacionales como Skydance, Flying Bark, Red Animation o Digitoonz han instalado recientemente en España sus centros de producción europeos, atraídos por el talento y la competitividad de nuestros profesionales, contribuyendo así a crear un sector diverso e innovador, que refuerza la internacionalización como una de las características principales de la animación española.

En ICEX España Exportación e Inversiones, bajo las marcas Animation from Spain e Invest in Spain, trabajamos para impulsar este crecimiento partiendo del conocimiento del sector y sus retos, apostando por promocionar España como destino de inversión y fomentando su internacionalización como fuente de prosperidad a través de la difusión del talento de nuestros creadores.

Para ello, nos centramos en facilitar conexiones clave entre productores, inversores y creadores. Las alianzas que construimos con territorios como Canadá, Estados Unidos, Asia y América Latina no solo amplían los recursos y las oportunidades, sino que enriquecen las historias que compartimos con el mundo.

Además, desde eventos clave como MIFA Annecy —donde nuestra delegación fue la segunda más numerosa en 2024, tras Francia—, Kidscreen, el Foro de Coproducción de los Premios Quirino, Animayo, Mundos Digitales, Cartoon Forum o Cartoon Movie, trabajamos para posicionar a España como referente de profesionalidad y calidad. Al mismo tiempo, fomentamos la visibilidad del talento femenino, promoviendo su participación en proyectos y encuentros internacionales. Porque la diversidad es la base de un sector más fuerte y con producciones que reflejen nuestra riqueza cultural. Hoy, la animación española se encuentra en un gran momento, con perspectivas que

invitan al optimismo. Desde las instituciones públicas sabemos que nuestra colaboración es crucial para mantener este impulso y consolidar la posición de España en el escenario global. En ICEX continuaremos trabajando para fortalecer un sector que trasciende fronteras y que aún tiene mucho que enseñar.

Elisa Carbonell

Consejera delegada de ICEX España Exportación e Inversiones.

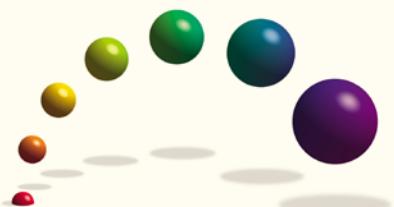
10.2. Tribuna EGEDA

Un año más, el esperanzador progreso del cine de animación nos hace enorgullecernos de su inmensa calidad y su consolidación como sector estratégico en la generación de riqueza en nuestro audiovisual. El éxito en taquilla de nuestras producciones animadas es una evidencia que transgrede las fronteras españolas e iberoamericanas para pasar a competir en los grandes mercados internacionales.

Una muestra especialmente significativa de este despliegue de talento, y del duro trabajo de nuestros profesionales, es el arrollador éxito de producciones animadas como *Momias* o *Robot dreams*. La primera se alzó como el estreno iberoamericano más popular en 2023, con 54 millones de dólares de ingresos, ocupando el primer en lugar en diecisiete países de Iberoamérica. Asimismo, cosechó un cálido recibimiento en Europa como el estreno iberoamericano con mejor rendimiento en taquilla y reunió más de 480.000 espectadores y 5 millones de dólares de ingresos en Estados Unidos. En el caso de *Robot dreams*, nos encon-

tramos ante un rotundo triunfo reflejado en reconocimientos como el galardón de mejor largometraje de animación en los Premios del Cine Europeo, el Goya a la mejor película de animación y mejor guion adaptado, el Premio Forqué a Mejor Largometraje de Animación, la nominación a los premios Oscar en su 96º edición, el premio a Mejor Película en la sección Contrechamp del Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy, o la victoria en los XI Premios PLATINO en las categorías de Mejor Música Original y Mejor Película de Animación. Esta última modalidad, incorporada a los PLATINO desde su inicio, muestra el interés de EGEDA por la producción audiovisual animada como pieza clave para el progreso, la exportación y la creación de una marca de calidad dentro de nuestro cine y nuestras series.

Este compromiso por parte de EGEDA con la animación no es más que un acto de justicia por devolver al sector la gran capacidad de proyección internacional y la inmensa creación de contenido cultural con la que, año tras año, hacen crecer a nuestra industria. Este se ha mantenido no solo a lo largo de las ediciones de los Premios



egeda

Forqué y los PLATINO, sino a través de iniciativas como PLATINO Industria. Destinada a favorecer las sinergias entre productores internacionales e impulsar nuevos proyectos audiovisuales, el mayor encuentro anual de profesionales del audiovisual iberoamericano concede un lugar esencial a la animación a través de numerosos paneles informativos y encuentros destinados a fomentar la coproducción como herramienta esencial en una industria en la que la animación ocupa un rol determinante.

Como indica el informe de "Precedence Research" sobre el mercado de la animación (2023), se ha observado un creciente número de alianzas estratégicas entre los principales actores del sector a través de compras de software y empresas relacionadas, datos que, junto con otros hechos reveladores como el aumento de las coproducciones internacionales, con un 70% de la producción, consolidan la posición de nuestra animación en el mercado global de la animación (ICEX, Audiovisual From Spain, 2023). Frente al gran crecimiento de este mercado y la esperanzadora promesa de un futuro en el que el aumento de la producción sea exponencial en los mercados internaciona-

les, cobra vital importancia seguir apoyando la creación de tejido e impulsar las iniciativas educativas y laborales destinadas al fortalecimiento de la animación. Como ejemplo de ello, merece destacarse la irrupción de PLATINO Empleo como herramienta para favorecer la contratación audiovisual otorgando un lugar de excepción a las producciones animadas.

Con el orgullo de contar con la animación como una de las marcas de excelencia y calidad de nuestro audiovisual, y esperanzados por el gran futuro lleno de éxitos y expansión, felicito a los profesionales que, cada vez con mayor frecuencia e intensidad, nos hacen soñar en sus producciones animadas a la vez que contribuyen a hacer de la española y la iberoamericana, una industria audiovisual sólida que pueda demostrar su enorme potencial en los grandes mercados internacionales. Larga vida a nuestra animación.

Enrique Cerezo

Presidente EGEDA

METODOLOGÍA

11

Este estudio se centra en el sector de la animación, un campo que se encuentra dentro del sector audiovisual. Teniendo en cuenta la relación existente entre ambos sectores, es imprescindible estudiar ambos aunque este estudio se centre en el sector de la animación. Abordar en conjunto ambas actividades nos permitirá no solo situar a la animación dentro de su sector, sino también identificar sus particularidades y contribuciones específicas a la industria audiovisual.

Para garantizar la solidez del estudio, se ha seguido un enfoque cuantitativo basado en el análisis de datos secundarios provenientes de fuentes oficiales, principalmente de la Tesorería General de la Seguridad Social (TGSS), el Instituto Nacional de Estadística (INE), el Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales (ICAA) perteneciente al Ministerio de Cultura y el Instituto Español de Comercio Exterior (ICEX), entre otras bases de datos sectoriales reconocidas. También, para las clasificaciones del tamaño empresarial se han utilizado las propuestas por la Unión Europea. Este enfoque responde a la necesidad de trabajar con información confiable, estandarizada y representativa, que permita realizar análisis detallados sobre las dinámicas de empresas, trabajadores y autónomos en el sector audiovisual, incluyendo aquellas actividades específicas relacio-

nadas con la animación. Los términos económicos relacionados con los resultados empresariales han sido extraídos a partir de una muestra consolidada de 125 empresas con reconocimiento específico de dedicación al sector de la animación, registradas en los CNAE objetivo de este libro.

El estudio se fundamenta en un análisis longitudinal que abarca el período de 2018 a 2023, especialmente los años 2022 y 2023. Este rango temporal se seleccionó para captar tanto las tendencias generales de crecimiento como los impactos específicos de la pandemia de COVID-19 y la posterior recuperación de la actividad. Este marco temporal es crucial para comprender las dinámicas recientes y actuales del sector, incluyendo los factores que han impulsado o limitado su desarrollo. El alcance temporal retrospectivo del estudio ha sido abordado teniendo en cuenta las limitaciones de disponibilidad de datos fiables y consolidados, de ahí que en determinados casos se haga un estudio evolutivo más amplio y en otros más corto.

El análisis se ha estructurado en varias etapas interconectadas. En la primera etapa, se realizó una clasificación detallada de las actividades del sector audiovisual basadas en los CNAE 5915, 5912, 5917 y

5914, los cuales cubren los procesos de producción, postproducción, distribución y exhibición de contenidos audiovisuales. Dentro de este marco, se prestó especial atención a las empresas, trabajadores y autónomos directamente vinculados a la animación, identificando sus características específicas dentro de las dinámicas más amplias del sector.

La segunda etapa consistió en un análisis estadístico descriptivo y comparativo. Se procesaron los datos relacionados con el número de empresas, trabajadores y autónomos, evaluando su evolución a lo largo del período de estudio. Este análisis permitió identificar patrones de crecimiento, estancamiento o declive, así como diferencias significativas entre comunidades autónomas, provincias y subsectores. Para ello, se utilizaron indicadores como tasas de crecimiento absoluto y relativo, proporción de autónomos respecto al total de trabajadores y concentración geográfica de empresas.

En la tercera etapa, se llevó a cabo un análisis geoespacial utilizando herramientas de mapeo para representar visualmente la distribución territorial de las empresas y los trabajadores. Esta técnica fue particularmente útil para identificar polos de concentración, como las ciudades de Madrid y Barcelona, así

como áreas con menor desarrollo, como determinadas regiones del interior peninsular. La inclusión de mapas permite visualizar la relación entre la infraestructura económica y la distribución del empleo en el sector.

Una de las aportaciones metodológicas clave de este estudio fue la integración de datos específicos sobre animación con las estadísticas generales del sector audiovisual. Esto se logró identificando el número de empresas activas en el sector, considerando el tamaño del sector en torno a 310 empresas. Para analizar el subsector de la animación se ha tomado una muestra de 125 empresas, esta selección se fundamenta en la disponibilidad de información completa, actualizada y confiable, lo que garantiza la calidad de los datos utilizados en el análisis. Este enfoque asegura que las variables clave para el estudio, como el tamaño de las empresas, su actividad principal, el volumen de producción, los costes y los trabajadores, estén representadas de manera consistente y precisa. Al enfocarse en aquellas empresas que cuentan con datos accesibles, se reduce significativamente el riesgo de errores y sesgos derivados de información incompleta o inconsistente, lo que fortalece la validez de los resultados obtenidos.

Incluir empresas con datos parciales o inexistentes podría comprometer la calidad del análisis comparativo, ya que faltarían elementos esenciales para abordar las preguntas de investigación de manera integral. De las 310 empresas que componen el sector, reconocido por su agrupación patronal entre 2022 a 2023, y de la muestra inicial de 271 empresas registradas, solo 125 cuentan con información válida para el estudio desde 2019 a 2023.

A partir de esta muestra y mediante el estudio detallado de las cuentas depositadas en el Registro Mercantil, hemos realizado la construcción de indicadores específicos del subsector, como su participación en el empleo total del sector, su contribución al crecimiento del número de autónomos y su papel en la innovación dentro de las industrias creativas. Además, se analizaron las diferencias en la estructura empresarial del subsector de la animación en comparación con otras actividades audiovisuales, destacando su alto nivel de especialización técnica y dependencia de proyectos por encargo.

La última etapa consistió en la síntesis de los hallazgos, asegurando la coherencia entre los resultados cuantitativos y las conclusiones generales del estudio. Para ello, se priorizó la triangulación interna de los datos analizados, comparando la evolución del

subsector de la animación con las tendencias generales del sector audiovisual. Esta estrategia permitió contextualizar los hallazgos del subsector dentro de un panorama más amplio, ofreciendo una visión integral de su estado actual y sus perspectivas futuras.

El rigor metodológico se aseguró mediante la aplicación de criterios de calidad en todas las fases del análisis, desde la selección y limpieza de los datos hasta la presentación final de los resultados. Además, la utilización de fuentes oficiales y reconocidas confiere una alta fiabilidad al estudio, minimizando sesgos y garantizando la representatividad de las conclusiones. El margen de error para esta investigación es del 4,29% con un nivel de confianza del 95%.

Por último, los objetivos de esta investigación sectorial son los siguientes:

- 1.** Promover la visibilidad y el posicionamiento de la industria española de la animación y los efectos visuales
- 2.** Proporcionar un análisis integral actual del estado del sector.
- 3.** Proponer estrategias a seguir para estimular el crecimiento del sector.

AGRADECIMIENTOS

12

En primer lugar, queremos agradecer a todas las productoras que contestaron a las encuestas cuantitativas y cualitativas. En segundo lugar, a las instituciones y empresas que han aportado información esencial para la realización de este Libro Blanco:

Televisión Española

Televisión de Catalunya

ICAA

ICEX

Generalitat Valenciana

AEPA

ProAnimats

EGEDA

MIA

PAV

Weird Market

Premios Quirino

NextLab

Animar BCN European Animation Convention

Observatorio audiovisual europeo

BIBLIOGRAFÍA

1

- Albertini (2024). Pedro Pascal no puede con los chanantes: 'Pobre diablo' destrona a 'The Last of Us' como lo más visto en HBO Max. Spinof.
<https://www.espinof.com/hbo/pedro-pascal-no-puede-chanantes-pobre-diablo-destrona-a-the-last-of-us-como-visto-hbo-max>
- Álvarez Serrat, S., Cuenca Orellana, N., García Rams, Mª. S., Junguitu Dronda, M., Vicario Calvo, B. (2025). Investigación social con perspectiva de género. Informe 2022. Mujeres en la industria de la animación.
<https://addi.ehu.es/bitstream/handle/10810/71685/INFORME%20MIA%202022.pdf?sequence=2&isAllowed=true>
- Animar_BCN (s.f.). La animación europea apuesta por la IA ética, la sostenibilidad y la coproducción. Federation of Audiovisual Producers Spain.
https://www.cineytele.com/2024/12/02/animar_bcn-2024-la-animacion-europea-apuesta-por-la-ia-etica-la-sostenibilidad-y-la-coproduccion/?utm_source=chatgpt.com
- Animar_BCN (s.f.). Federation of Audiovisual Producers Spain.
<https://animarconvention.com/>
- Barlovento Comunicación (2023). Análisis de la industria televisiva-audiovisual 2023. Barlovento Comunicación.
https://barloventocomunicacion.es/wp-content/uploads/2024/01/INFORME-ANUAL-2023_BARLOVENTO.pdf
- Bilbao Bizkaia Film Commission (2023). Normativa fiscal de Bizkaia. Diputación Foral de Bizkaia.
<https://www.bizkaiacinema.eus/normativa.asp?idiomma=CA>
- Cabildo de Tenerife (s.f.). Turismo de Tenerife.
<https://www.webtenerife.com/blogcorporativo/2024/01/los-rodajes-dejan-la-cifra-record-de-103-millones-de-euros-en-2023-en-la-isla/>
- Diboos, Paramotion Films (2021). La capacitación en el mundo de la animación y los VFX.
- García Martín, F. (2024). RTVE selecciona 4 proyectos para emisión en su primera convocatoria de animación de 2024. Tivú.
<https://tivu.es/news/rtve-selecciona-4-proyectos-para-emision-en-su-primeras-convocatoria-de-animacion-de-2024/>

- Gran Canaria Film Commission (s.f). Ventajas fiscales. Cabildo de Gran Canaria.
<https://www.grancanariafilm.com/rodar-en-gran-canaria/ventajas-fiscales/>
- Hacienda Foral (s.f). Incentivos para el fomento de la cultura. Álava Diputación Foral.
<https://web.araba.eus/es/hacienda/incentivos-fomento-cultura>
- Instituto de la Cinematografía y Artes Escénicas (s.f). Comscore. Ministerio de Cultura.
<https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:a2512d11-fed9-455f-a9e8-3a255e221629/taquilla-internacional-2023.pdf>
- Instituto Español de Comercio Exterior (2023). Who is Who. Animation from Spain.
https://www.iceex.es/estaticos/animationfromspain/documentos/TPN_ICEX_Animation_Digital.pdf
- Instituto Nacional de Estadística (2025).
https://www.ine.es/dyngs/INEbase/es/operacion.htm?c=estadistica_C&cid=1254736060920&menu=ultiDatos&idp=1254735976596
- Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio (s.f). Efectos de la falta de juego en la infancia. Generalitat Valenciana.
<https://www.guiaaiju.com/wp-content/uploads/2023/04/clave-investigacion-infancia.pdf>
- Kantar Media (2022). Medición y análisis de audiencias.
<https://www.kantarmedia.com/es>
- Ley 31/2022, de 23 de diciembre, de Presupuestos Generales del Estado para el año 2023. Boletín Oficial del Estado, 308, de 24 de diciembre de 2022.
<https://www.boe.es/eli/es/l/2022/12/23/31>
- Ministerio de Cultura (2022). Anuario de estadísticas culturales. Gobierno de España.
<https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:f797e5af-b3d7-4e0a-ba1f-e56afac4de41/principales-resultados-2022.pdf>
- Navarra Film Industry (s.f). Gobierno de Navarra.
<https://www.navarrafilmindustry.com/es/>
- Plataforma Pyme (2024). Sello PYME Innovadora. Ministerio de Industria y Turismo.
<https://plataformapyme.es/es-es/creacion/certificaciones/Paginas/sello-pyme.aspx>
- Registro Mercantil (2024). Ministerio de la Presidencia, Justicia y Relación con las Cortes.
<https://www.mjjusticia.gob.es/es/ciudadania/registros/propiedad-mercantiles/registro-mercantil>
- Reglamento 2023/2831 de la Comisión, de 13 de diciembre de 2023. Relativo a la aplicación de los artículos 107 y 108 del Tratado de Funcionamiento de la Unión Europea a las ayu

das minimis. Diario Oficial de la Unión Europea, ES L, de 15 de diciembre de 2023.

<https://www.boe.es/doue/2023/2831/L00001-00012.pdf>

- RTVE Promueve (2024). Animación. RTVE.

<https://www.rtve.es/rte-promueve/animacion/>

- San Sebastián Gipuzkoa Film Commission (s.f). Incentivos. Fomento San Sebastián.

<https://sansebastian-gipuzkoafilmcommission.eus/es/rodar-en-gipuzkoa/incentivos>

- Secretaría General Técnica (2024). Anuario de Estadísticas Culturales. Ministerio de Cultura.

<https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:3031f42c-a638-449f-9ea2-c942a687365f/anuario-de-estadisticas-culturales-2024.pdf>

- Statista (2023). Evolución anual de la cuota de pantalla de Clan TV entre la población de 4 a 12 años en España entre 2010 y 2022.

<https://es.statista.com/estadisticas/1058779/cuota-de-pantalla-de-clan-tv-entre-la-poblacion-infantil-espana/>

- Summaries of UE legislation (s.f). Unión Europea.

<https://eur-lex.europa.eu/ES/legal-content/glossary/small-and-medium-sized-enterprises.html>

- Tenerife Film Commission (2023). Premios Quirino de la Animación Iberoamericana. Cabildo de Tenerife.

<https://premiosquirino.org/>

- Tesorería General de la Seguridad Social (2024). Ministerio de Inclusión, Seguridad Social y Migraciones.

<https://portal.seg-social.gob.es/wps/portal/importass/importass>

- Verificada Mercados Informes (2025). Mercado de efectos visuales (VFX) por tipo (simulación FX, animación), por aplicación (películas, televisión), por alcance geográfico y pronóstico.

<https://www.verifiedmarketreports.com/es/product/visual-effects-vfx-market/>

- Weird Market (2021). Catálogo.



LIBRO BLANCO

LA INDUSTRIA ESPAÑOLA
DE LA ANIMACIÓN Y
DE LOS EFECTOS VISUALES

2024

www.diboos.com