

MUNDO BÁSICO (26 X 26') - REVUELTA 10

Valores medioambientales
salteados con enredos y humor



Mundo Básico es un proyecto de la productora valenciana **Revuelta 10** escrita y dirigida por el artista plástico Alfredo García Revuelta. Esta serie de aventuras está dirigida al público joven aunque su fuerte carga de humor, apuesta por los valores medioambientales y tratamiento visual le permite llegar a una audiencia más amplia.

A lo largo de 26 capítulos, *Mundo Básico* realiza una observación crítica de la actual relación entre el ser humano y la naturaleza, confrontando la idea de buscar un mundo más justo, solidario y natural frente a los intereses derivados del progreso. Para abordar un tema tan trascendental, su autor se apoya en el humor, recurriendo a tramas ágiles plagada de enredos y *gags*.

El universo de *Mundo Básico* gira entorno a Leo, Yoko y sus compañeros que se enfrentan constantemente a los planes de Mr. One, un *supervillano* que sólo cree en el dinero y el poder, y cuya falta de escrúpulos pone en riesgo los bienes comunes de la humanidad. Cada capítulo introducirá un tema diferente relacionado con el medio ambiente: la alimentación de los animales de granjas, la introducción de especies exóticas en ecosistemas locales, la caza ilegal de ballenas, el

abandono de los animales de compañía y los incendios forestales, entre otros.

Desde el punto de vista visual, la serie ha desarrollado un concepto próximo al lenguaje del cómic donde las escenas se resuelven por medio de la imagen dejando de lado el lenguaje verbal y utilizando un modo de expresión gráfico basado en la exageración y con ciertos toques *naïf*.

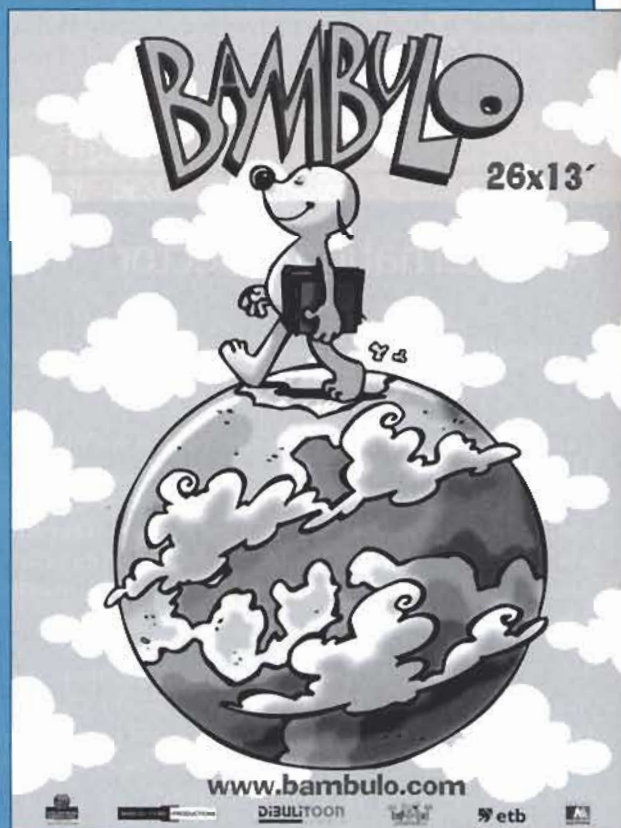
BAMBULO (26 X 13') - DIBULITOON STUDIO

Descubriendo los grandes hitos
de la Historia de la humanidad

Bambulo, basada en la obra del escritor vasco Bernardo Atxaga, es una serie con afán didáctico en la que se pretende difundir los hitos que han marcado el devenir de la humanidad de una manera amena e interesante. Los 26 episodios de esta serie son autoconclusivos y tienen a las aventuras del perro Bambulo a través de la Historia como nexo de unión. Desde la Edad de Piedra hasta la conquista de la Luna, pasando por el descubrimiento de América o la guerra de Troya, este personaje nos descubre que el pasado no es en realidad como la cuentan los libros y que, en casi todos los hitos importantes de la humanidad, intervino un antepasado de Bambulo. La serie está dirigida a un público mayoritariamente infantil-juvenil, aunque sus productores también la definen como una serie familiar.

La estructura narrativa de *Bambulo* se desarrolla en dos planos temporales diferentes: el actual, donde el personaje recorre el mundo en busca de pistas sobre otros miembros de su familia cuyo papel fue determinante en algún momento de la Historia, y el histórico, donde los antepasados del personaje recobran vida.

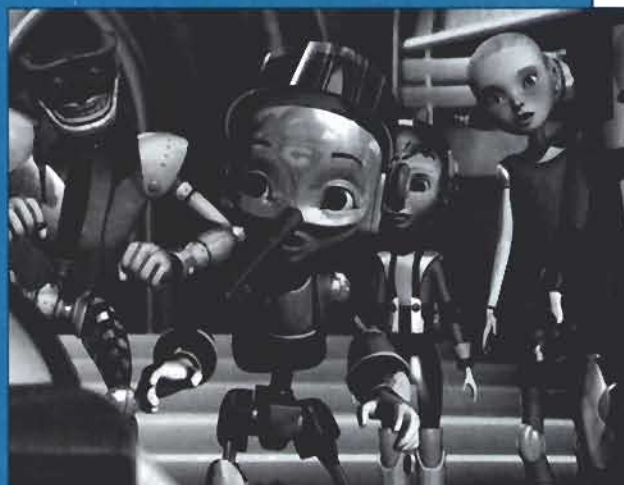
La serie, que maneja un lenguaje sencillo, directo e imaginativo, ha sido desarrollado por **Dibulitoon Studio**, productora con sede en el País Vasco y que acaba de coproducir junto con Irusoin el largometraje de animación en 3D *Gulp*.



P3K PINOCCHIO 3000 (26 X 26') - FILMAX ANIMATION / ANIMAKIDS PRODUCTIONS

Aventuras futuristas de un clásico personaje

Tras su estreno en la pantalla grande, **Filmax Animation** y la francesa **Animakids** presentan ahora la serie *P3K Pinocchio 3000*. Al igual que en el largometraje, los 26 capítulos de esta serie narran las aventuras de un pequeño robot que sueña con convertirse en un niño de carne y hueso. Este ingenioso giro al clásico de la literatura infantil de Carlo Collodi comienza en el año 3000 cuando Geppetto, un inventor de Scamboville, crea a un prototipo de robot dotado de emociones gracias al microprocesador P3K. En sus aventuras Pinocchio está acompañado por Spencer, un pingüino convertido en ciborg por el malvado alcalde de la ciudad, y de Cyberina, una hada buena que sale de la nada para sacar a Pinocchio de apuros y guiarlo en su intento de convertirse en humano.



La serie está dirigida por Maximino Díaz Gervano y mantiene las innovadoras líneas estéticas presentadas en el largometraje. Filmax Animation, la división de animación del grupo Filmax, es una de las productoras más importantes del panorama español. Desde su creación en 1999, la productora ha presentado diversos proyectos tanto en Cartoon Forum como en Cartoon Movie (*El Cid, la leyenda, Donkey.xote, Nocturna*, entre otros). Para este proyecto, la productora española contará con el apoyo de los estudios Bren Entertainment, Picasso Pictures y Animakids Productions.

MAZE OF DREAMS: VENTURA IN HYPNOS ISLAND (13 X 2') - GRÁNDOLA NOVA

Atrapado en el mundo de los sueños

Grándola Nova presenta esta serie en 3D que toma como punto de partida el trabajo realizado por la productora gallega en un CD-Rom interactivo. La serie ha sido concebida para un público de entre 6 y 12 años y consta de 13 capítulos de los cuales ya se han producido los primeros seis.

Maze of Dreams narra la historia de un niño (Ventura) que no sabe soñar y que un día queda atrapado en el mundo de los sueños. En esta primera entrega (la serie ha sido concebida de modo tal que se puede

ampliar el número de episodios), las aventuras de Ventura transcurren en la isla de Hypnos, lugar al que llegan las personas atrapadas dentro del laberinto de los sueños.

La música, obra de Fran Pérez y del autor de la serie, el escritor Pepe Sendón, es fundamental en *Maze of Dreams*... Los diálogos son prácticamente inexistentes y cada capítulo cuenta con una canción que desarrolla la narración a modo de videoclip. La parte gráfica de la serie está a cargo de Miguel Robledo y la animación en 3D es obra de Antonio Dato, que han conseguido crear una estética original tanto en los personajes como en los escenarios.



EDEBITS (26 X 13') - TRIMAGEN/TIBURÓN/EDEBÉ

Salvar la Antártida con la ayuda de las nuevas tecnologías

Esta serie comienza cuando Bet, una niña que vive con sus padres en una base científica de la Antártida, es testigo de un hecho asombroso: un cortocircuito que fusiona a cinco bits de su ordenador con unos dibujos que estaba pintando. De este modo nacen los Edebits, unos personajes que desde el ciberespacio ayudarán a la protagonista a proteger el continente blanco de los peligros que lo acechan.



En *Edebits*, los más pequeños descubrirán buenos ejemplos de cómo respetar y cuidar nuestro medioambiente. Además ofrece, a través de las peripecias de los diminutos protagonistas, un vasto abanico de conocimientos sobre el ámbito de las nuevas tecnologías.

El proyecto en 2D, en el que se encuentran trabajando alrededor de 50 personas, está siendo desarrollado por Red

Mouse Factory, un estudio catalán creado en 1999 y que se especializa en servicios de animación y en el desarrollo de producciones originales.



LMN'S (52 X 13')

- TONS OF TOONS / MOTION PICTURES

El micromundos contra el Dr. No

LMN'S (Elementos en su traducción al español) es una producción 2D que pretende entretener y educar a partir de las aventuras vividas por Chip, un niño que es enviado al "micromundo" donde sus



amigos los átomos le ayudarán a vencer al malvado Dr. No y su ejército de antimateria. Si bien el público de la serie, situado entre los 9-11 años, podrá acercarse al mundo de la física y la química de la mano del personaje central, sus productores aclaran que *LMN'S* no es una serie educativa sino que "una producción donde los niños aprenderán y descubrirán la existencia de múltiples conceptos asociándolos a la

aventura y al entretenimiento de los distintos personajes."



La serie, que entrará en fase de producción antes de que finalice el año, es una producción de **Tons of Toons** y

Motion Pictures en coproducción con TV3 y la cadena italiana RAI y con la ayuda del Instituto Catalán de las Industrias Culturales.

PERPETUUM MOBILE (1 X 26') - SILVERSPACE ANIMATION STUDIOS

En busca de la inmortalidad

Perpetuum Mobile es una historia situada en la Florencia (Italia) del siglo XV, basada en la vida y obra de Leonardo da Vinci, que trata sobre la búsqueda de la inmortalidad a través de las máquinas. Dirigida a un *target* de 9-12 años, este programa especial de animación en 3D escrita y dirigida por Enrique García y Raquel Ajofrín es una producción de la alavesa **Silverspace Animation Studios** junto con el estudio francés **Synthétique**.

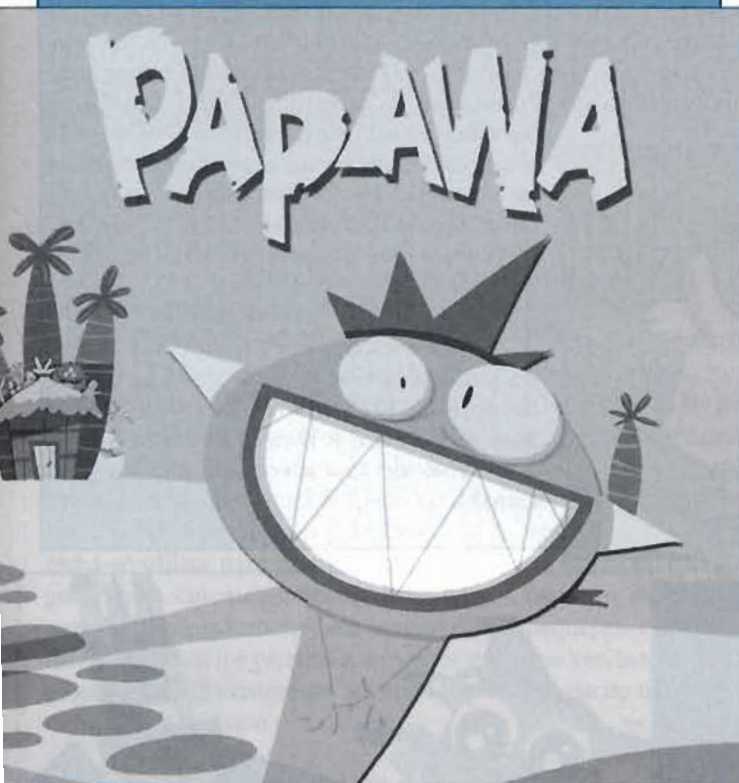
En *Perpetuum Mobile* un científico creador de artefactos mecánicos al que le quedan tres días de vida trabaja en la construcción de un corazón inmortal. Cuenta con la ayuda de su más sofisticado engendro mecánico, Nox, un robot de apariencia humana que parece tener vida propia. Mientras tanto Leo, un niño del pueblo observa en secreto todo lo que ocurre en el laboratorio alquímico-mecánico.



PAPAWA (78 X 7') - SCREEN 21

El humor de Tricicle en clave de animación

La compañía teatral Tricicle entra en el mundo de la animación de la mano de *Papawa*, la nueva producción del estudio catalán Screen 21. Los 78 episodios, de 7 minutos cada uno, transcurren en Papawa, una isla paradisíaca a donde llegan los turistas para desconectar de su rutina dia-



ria y hacer realidad sus sueños. Todos los visitantes descubrirán al llegar, que su sueño particular viene acompañado por unos isleños un tanto curiosos, atrevidos e irreverentes, que a pesar de estar entusiasmadas por ayudarles, acabarán provocando que tengan que hacer sus maletas de vuelta.

La serie, cuya emisión está prevista para finales de 2005, se basa en el humor inteligente sin diálogos que ha caracterizado a Tricicle desde sus orígenes. Realizado en animación *cut-out*, *Papawa* tiene garantizada su andadura internacional al ser una serie que no necesita doblaje y que se apoya en el humor para toda la familia. Para la producción de esta serie, Screen 21 ha contado con la colaboración de 2 Minutes, Animation Productions, Tricicle y Televisió de Catalunya.

Screen 21 es un estudio y boutique creativa, con sede en Barcelona, que surge con el objetivo de desarrollar y producir contenidos de animación con proyección internacional. La empresa cuenta con el apoyo logístico y la experiencia en distribución internacional de BRB Internacional.

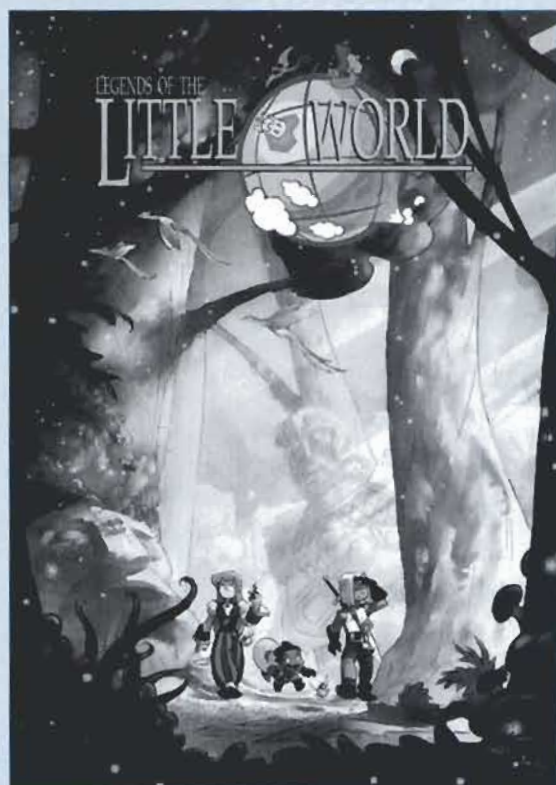
CRÓNICAS DE LA PEQUEÑA TIERRA (26 X 26') - TRIDENTE ANIMATION

Aventuras en un mundo sin adultos

Crónicas de la Pequeña Tierra es el título del proyecto que Tridente Animation presenta en esta nueva edición de Cartoon Forum. La serie, que será producida en 2D y con algunos elementos en 3D para realzar su acabado final, consta de 26 capítulos aunque su guión está ideado para extenderse en sucesivas temporadas e incluso para su producción como largometraje.

La acción de *Crónicas de la Pequeña Tierra* transcurre en una remota e imaginaria época llena de criaturas fantásticas y lugares mágicos. En este mundo habitado por humanos, duendes, dragones, ogros, y muchos otros seres, los niños son incapaces de crecer desde que los adultos desaparecieron misteriosamente de la faz de la tierra por causa de una malvada bruja. En este escenario, los personajes centrales de la serie (Leo, Zenda y Jan) tienen que emprender un viaje en busca de los adultos a través de exóticas y extrañas tierras, antiguas ruinas de la época de los adultos y continentes lejanos llenos de monstruos, misterio y dificultades.

Según sus productores, la serie se enmarca dentro del denominado *animé europeo* o *neo-animé* y reúne diferentes elementos narrativos capaces de satisfacer a una amplia gama de espectadores, desde los más jóvenes, hasta un público más adulto. Gráficamente, los personajes se caracterizan por tener un diseño expresivo y estilizado, con un acabado de líneas sencillas para facilitar la animación.



LAS TRES MELLIZAS BEBÉS (52 X 3') - CROMOSOMA

Las Tres Mellizas a la conquista del público preescolar



Ana, Elena y Teresa, *Las Tres Mellizas*, vuelven con una nueva serie en 2D dirigida al público preescolar. El reconocimiento conseguido por **Cromosoma** en los 104 episodios de la serie infantil producidos entre 1995 y 2004 (una de las series más largas de Europa) así como la fuerte presencia de la marca a través de una amplia línea de *merchandising* han impulsado a la productora catalana para lanzar este *spin-off*.

The Triplet Babies es una serie de formato corto (cada episodio tiene una duración de tres minutos) con diálogos simples y claros y en la que el mensaje educativo no compromete en ningún momento la frescura, diversión y magia de la historia. Tal y como explican sus productores, "los descubrimientos que hacen los niños en los primeros cinco años de vida y sus experiencias de aprendizaje durante este periodo son tan asombrosos que han dado lugar a numerosísimas ideas para esta serie en la que los protagonistas son unos bebés trillizos."



La serie, escrita por Gisela Pou y dirigida por Maria Gol, cuenta con el apoyo de los estudios 12 Pingüinos, Ten Pin Alley, de Mas & Partners y Dub'Club Sarl y con el patrocinio de la cadena infantil francesa Canal J.

**SANDRA, DETECTIVE DE CUENTOS (52 X 11')
- ICON ANIMATION**

Una niña detective en la tierra de los cuentos

Sandra, detective de cuentos es una serie para niños de entre 6-11 años que combina los cuentos clásicos con las historias de detectives. Creada por Txema Ocio y dirigida por Myriam Ballesteros, la serie utiliza el riquísimo bagaje de los cuentos tradicionales para crear aventuras llenas de magia, misterio, aventura y humor.

El personaje protagonista de esta serie de animación en Flash es Sandra, una niña de nuestros días que hereda de su difunto abuelo la profesión de detective en el "país de érase una vez", un mundo paralelo al nuestro en el que habitan los personajes de todos los cuentos tradicionales. Con el oficio, la pequeña niña también hereda los servicios del ayudante Fo, un elfo disparatado que viene en su busca cada vez que alguien reclama un detective en el país de los cuentos para resolver misterios como la desaparición del zapato de Cenicienta, el secuestro de Pinocho o la rotura del espejo mágico de la madrastra de Blancanieves.

Desde su nacimiento en 2003, **Icon Animation** se ha convertido en una de las productoras y distribuidoras de animación más internacionales de España. Entre sus producciones más recientes se encuentran *Vitaminix*, *Flucky Fred* y *Lola & Virginia*, proyecto que participó en la pasada edición de Cartoon Forum.



Eduardo Esquide, Director de Adquisiciones Derechos de Antena de TVE

"Nuestro apoyo a la animación va a repercutir tanto en el sector como en la imagen de TVE"

El acuerdo firmado entre TVE y FAPAE el pasado mes de marzo ha marcado un cambio de actitud del ente público en lo que respecta a producción de series españolas de animación. Los 12 millones de euros que invertirá TVE a lo largo de los próximos tres años servirán, sin duda, para potenciar a una industria que ha sabido conquistar su propio espacio a nivel internacional sin el apoyo de la televisión nacional.

P: ¿Cuáles son las características del acuerdo?

R: El acuerdo consiste básicamente en participar en proyectos de producción de series de animación por un montante final de 12 millones de euros. Es por tres años y financieramente tiene como soporte un acuerdo con el Instituto de Crédito Oficial (ICO) para que los contratos de televisión sean financiados en las mismas condiciones que hasta la fecha se utiliza para financiar a los largometrajes cinematográficos. Esto nos permitirá comprometer esa suma de dinero durante los próximos tres años y pagarlo cuando entren en vigencia los derechos de emisión.

P: ¿Qué cantidad de horas estiman que se producirán gracias al acuerdo?

R: Estamos hablando de participar aproximadamente en doce series con una duración de 56 episodios de 30 minutos cada una. De todos modos no hemos querido reflejar la cantidad de horas en el convenio ni quisimos establecer un patrón de precio o de número de capítulos para no limitar a ninguna de las dos partes.

P: ¿Cómo se realizará la selección de los proyectos?

R: Como es tradición en TVE, para la elección de proyectos se forma un comité de selección lo más amplio posible en el que participan desde las personas responsables de la emisión y la gestión de contratos hasta el propio Director pasando por la dirección comercial y las personas vinculadas a

la producción y programación infantil de la casa. En total serán más de ocho personas.

P: ¿Qué va a ocurrir con las series para preescolares?

R: El sector de los preescolares es uno de los más complicados para nosotros y supongo que también para el resto de las televisiones. Seleccionar productos especialmente para preescolares plantea un verdadero problema ya que los niños mayores siempre arrastran a los más pequeños cuando son más de uno los que ven la televisión en una casa. La tendencia de todas las televisiones, y de la nuestra, es prestar especial atención a programas que puedan atraer no sólo a los niños preescolares sino también a aquellos que tienen entre siete u ocho años. Por tanto, no puedo afirmar que vamos a hacer una programación especial para preescolares.

P: ¿Se va a notar un descenso de las producciones americanas y japonesas?

R: En estos momentos estamos recomponiendo la programación y no creo que nuestras necesidades nos permitan reducir la cantidad de series americanas y japonesas emitidas. De todos modos, y mientras esperamos ver los primeros frutos del acuerdo, nuestra intención es bajar al máximo los dibujos que tengan elementos de mal gusto y violencia e incorporar series como Los Lunis, que es una producción propia que nos están dando excelentes resultados.

P: El apoyo de TVE es clave para aque-



llos productores que trabajan a nivel internacional...

R: Es lógico ya que la animación es un sector que se apoya mucho en las coproducciones. Somos conscientes que para los productores que salen al extranjero es indispensable tener el apoyo de la televisión de su país, algo que le da credibilidad al proyecto. Hubo un paréntesis muy largo en la participación de TVE en la animación sobre finales de los '90. Para nosotros es importante no sólo como cumplimiento de la obligación que tenemos como empresa pública de ayudar a los distintos sectores del audiovisual, sino que también creemos que va a repercutir favorablemente en nuestra imagen a nivel internacional ya que nos permitirá pasear nuestro logotipo por muchas pantallas de otros países.

P: ¿Qué ocurrirá cuando termine el acuerdo?

R: Espero que cuando finalice el acuerdo la industria española haya progresado y crecido, y que eso nos ayude a tomar iniciativas aún más favorables para el sector. Considero que el acuerdo, tal como se ha firmado, es suficiente para el volumen que actualmente puede producir la industria. No me cabe duda de que, si más adelante vemos que los resultados han sido estupendos y que la industria ha aumentado, el acuerdo pueda ser revisado.

G.M.

Paco Rodríguez, Productor Ejecutivo de Filmax Animation

“Nuestro objetivo es estrenar una película cada año”



En tan sólo medio año, Filmax Animation ha estrenado dos películas de animación en España: “El Cid” y “P3K: Pinocchio 3000” (una coproducción con Francia y Canadá). Mientras se encuentra en fase de producción de su tercer largometraje, “Gisaku”, que llegará a las pantallas el próximo año, presenta en Cartoon Forum Galicia su apuesta por las series de animación con una versión de “P3K: Pinocchio 3000” para la pequeña pantalla.

3000, como proyecto de serie en la próxima edición del Cartoon Forum.

Fundamentalmente, lo que hemos pretendido hacer estos últimos años es convertir Filmax Animation en un sello de empresa y que sea una referencia de producción de largometrajes de calidad. Ese sello empieza ya a ser conocido a nivel internacional, en Europa, e incluso a nivel americano y latinoamericano. Nuestra tendencia o sueño es convertirnos en una productora con referencias latinas y con unas historias innerentes a nuestra cultura latina.

P: ¿Se están cumpliendo los objetivos marcados hace cuatro años?

R: Sí. Los vamos cumpliendo porque nuestro objetivo desde que nos planteamos dedicarnos a los largometrajes era llegar a estrenar una película cada año. Comenzamos con estos objetivos en 2000-2001 y ya en 2003 hemos estrenado *El Cid*; este año *P3K: Pinocchio 3000*; el próximo año presentaremos *Gisaku*; en 2006 tendremos *Donkey Xote*; y, en 2007, *Nocturna*. Y así queremos seguir una tendencia de estrenar un largometraje cada año.

P: ¿Cuál es la inversión media dedicada a vuestras producciones?

R: La inversión varía desde los 6 millones de euros a los 10 millones de euros. Por ejemplo, *P3K: Pinocchio 3000* costó cerca de los 9 millones de euros, y los proyectos futuros - *Donkey Xote* y *Nocturna* - están también en ese baremo. Nuestra creencia

es que todo proyecto que tenga un presupuesto superior a 10 millones de euros es muy difícil de financiar y complicado de recuperar la inversión, siempre y cuando no contemos con un socio de Estados Unidos. Con *El Cid*, por ejemplo, que ya ha sido vendida a 81 países, cumplirá uno de nuestros grandes desafíos: estrenarse en Estados Unidos con 500 a 1000 copias el próximo enero.

P: Con la apuesta de Filmax por la producción de animación se apostó por Bren Entertainment como estudio de animación en 3D. ¿Qué proyectos está llevando a cabo este estudio?

R: Además de ser Filmax Animation su cliente potencial, Bren Entertainment trabaja como empresa de servicios para otras productoras. Este año, por ejemplo, han trabajado en un servicio de producción para una serie franco-holandesa; durante los dos últimos meses han realizado animaciones en 3D para las cortinillas del canal Disney en España; la promo del CARTOON FORUM y se han realizado diversos presupuestos para proyectos de Estados Unidos, Francia, Israel y para una serie de animación británica.

En cuanto a la producción en 2D de Filmax Animation, damos prioridad al trabajo de otros estudios españoles como Monigotes, Tridente o Acció antes que producir fuera de España.

Por Idoia Cilveti

P: ¿Cuándo se creó la división de Filmax Animation? ¿Qué principios se plantearon en su creación?

R: Filmax Animation comenzó hace cuatro años. Dentro de la dirección general de Filmax, había un interés especial por la animación. Se comenzó con la realización de la película *Goomer* y, posteriormente, con la creación del estudio 3D en Bren Entertainment en Galicia en el año 2000. A partir de ahí, nuestra voluntad era no sólo tener un estudio como empresa de servicios, sino una productora de animación. Así arrancó Filmax Animation. En un principio, comenzamos con la producción de la serie *Goomer*, en co-producción con TV3; pero, posteriormente, viendo la situación de las series de animación y el panorama tanto nacional como internacional, preferimos orientarnos hacia la producción de largometrajes.

En estos últimos cuatro años, hemos estado concentrados en la producción de *El Cid* y de *P3K: Pinocchio 3000*; hemos desarrollado una serie de proyectos como *Gisaku*, que se encuentra en producción actualmente; y continuaremos este invierno con la producción de *Nocturna* y *Donkey Xote*. Nuestra tendencia actual es hacia la producción de largometrajes, pero no queremos tampoco dejar de lado la producción de series y, de hecho, presentamos *P3K: Pinocchio 3000*, un derivado del largometraje *P3K: Pinocchio*

Manuel Cristóbal, Secretario de la Junta Directiva de Cartoon

La animación española busca el despegue definitivo

El pasado mes de junio Cartoon, la Asociación Europea de Animación, renovó su Junta Directiva en la asamblea general celebrada en la ciudad francesa de Annecy. Entre los nuevos miembros se encuentra el español Manuel Cristóbal que será el nuevo Secretario de la asociación presidida por Stefan Thies. Cristóbal, productor ejecutivo de Dygra Films y Vicepresidente de AEPA (Asociación Española de Productores de Animación), considera que la animación europea está atravesando por un momento clave al estar definiéndose la política audiovisual de la UE para los próximos años.



P: Por tercera vez Cartoon Forum llega a España, ¿cuáles son los objetivos para este encuentro?

R: Queremos que Cartoon Forum Galicia marque un antes y después en la animación española sobre todo en lo que respecta a series de televisión. La animación española no va a gozar de una coyuntura de oportunidad permanente y esta edición será una buena ocasión para que termine de despegar así como para promocionar su imagen en el resto de Europa. Las condiciones están dadas dado que Cartoon Forum Galicia cuenta con más respaldo que las veces anteriores y el sector de la animación está mucho más maduro.

P: ¿Cuál es la situación actual de la animación para televisión en España?

R: El audiovisual español va cumpliendo etapas de madurez. Ha sucedido con las series de televisión que estaban copadas por la ficción americana y que ahora están presididas por las series nacionales. Creemos que el próximo turno es para las series de animación españolas que van a demostrar, como ya lo han demostrado, que funcionan con el público.

P: ¿Cómo se percibe la animación española en el resto de Europa?

R: Tanto profesional como creativamente España está a nivel internacional. A pesar de ello, somos el país donde más queda por hacer por la

animación dentro de Europa. Hemos quedado relegado en lo que respecta a la participación de las televisiones en las series, algo que sitúa al productor español en desventaja frente a sus pares europeos y termina coproduciendo con el complejo de ser el hermano pobre. Aunque cueste creer, hay proyectos españoles que están saliendo adelante exclusivamente con financiación internacional.

P: ¿Cuáles son las medidas inmediatas que se deben tomar para impulsar al sector?

R: No creo que haya secretos ni fórmulas mágicas, lo que hay que hacer es crear unas condiciones más favorables para que se produzcan series de animación en España. Y en esto incluso medidas como la elaboración de un marco normativo más claro, la inclusión de las series de animación en el plan de internacionalización del ICEX y un aumento de la participación de las televisiones españolas en las series, entre otras.

P: La animación es posiblemente el sector que más exporta dentro de la industria audiovisual española.

R: Sí, es el sector más activo del audiovisual español y ha demostrado que puede funcionar muy bien internacionalmente pero, paradójicamente, somos capaces de trabajar con las televisiones de todo el mundo menos con las de aquí. Las productoras españolas de animación han estado mirando

hacia fuera mientras que el resto lo hacía hacia dentro pero ahora es cuando precisamos mirar tanto hacia dentro como hacia fuera. La internacionalización es clave ya que el audiovisual concebido para el consumo local tiene una vida limitada.

P: En los últimos años la animación ha incrementado su presencia en España a través de los canales autonómicos.

R: A nivel autonómico empieza a ver cada vez más interés por el tema de la animación pero es al ser una política que no tiene un referente a nivel nacional se queda coja. Cataluña se ha convertido en un referente importante de la animación y en un modelo a seguir porque TV3 ha sido el motor de la animación catalana y lo sigue siendo.

P: ¿Cuál es el referente a nivel europeo?

R: Tenemos mucho por aprender del caso francés aunque tampoco hay que extrapolarlo completamente. Creo que lo que hay que coger del caso francés es que en 10 años lograron convertir un sector que era casi residual en el más importante de toda Europa. Las medidas a tomar son claras y no pasan necesariamente por poner dinero encima de la mesa sino por crear apoyos e impulsar al sector.

G.M.