

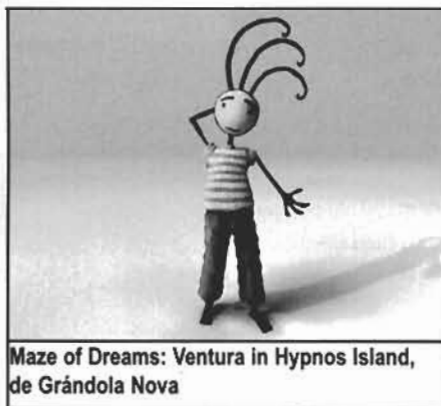
Un foro para creer en la animación europea

La 15ª edición de Cartoon Forum tuvo lugar del 22 al 25 de septiembre en Santiago de Compostela, organizada por la asociación Cartoon, con el apoyo del Programa Media de la UE, la Xunta de Galicia, Xacobeo 2004 y Caixa Galicia.

Este foro de coproducción, punto de referencia indiscutible de la animación europea, reunió a 800 participantes entre productores, distribuidores, inversores y programadores de televisión de 24 países.

España recibió, por tercera vez en 15 años, al Cartoon Forum, el punto de encuentro anual de la animación europea para televisión. Desde la celebración del primer encuentro, en 1990 en Lanzarote, este evento ha contribuido en forma notable al desarrollo de la animación europea, impulsado el lanzamiento de más 300 proyectos de animación y generando un volumen de negocio superior a los mil millones de euros. "15 años atrás la animación europea estaba dando los primeros pasos: se producía un centenar de horas al año, prácticamente no había coproducciones europeas y la programación japonesa y estadounidense dominaba nuestras pantallas de televisión, donde apenas el 25% del tiempo de emisión se dedicaba a producciones europeas", recuerdan Corinne Jenart y Marc Vandeweyer, directores generales de la asociación Cartoon.

Las cifras de Cartoon Forum Galicia son un buen termómetro para conocer el estado de la animación europea. Este año, se presentaron un total de 69 proyectos provenientes de 15 países europeos, incluidos dos nuevos países miembros: Polonia y Eslovenia. Del total de programas presentados, 23 proyectos han obtenido garantías para conseguir financiación a corto plazo. El 68% de los proyectos presentados, que suman un total de 461 horas de programación, se ha originado en los cinco países más grandes de la Unión Europea.



Maze of Dreams: Ventura in Hypnos Island, de Grándola Nova

Los proyectos españoles, que representaron el 15% del total, tuvieron un lugar destacado en Cartoon Forum Galicia. De los once proyectos presentados, dos se encontraron entre los diez proyectos que han obtenido mayor atención por parte de los participantes e inversores. Se trata de *P3K Pinocchio 3000* (Filmmax) y *Maze of dreams* (Grándola Nova). El primero es un *spin off* del largometraje producido por Filmmax Animation, la división de animación del Grupo Filmmax, y estrenado en nuestro país el pasado verano. Al igual que en el largometraje, esta serie de 26 episodios da un ingenioso giro al clásico de la literatura infantil de Carlo Collodi al tener como protagonista a un pequeño robot que sueña con convertirse en un niño de carne y hueso.

Maze of Dreams: Ventura in Hypnos Island, por su parte, fue una de las grandes sorpresas de Cartoon Forum 2004. Producida por la productora gallega Grándola Nova, la serie des-



P3K: Pinocchio 3000, de Filmmax

tacó por su original propuesta musical (cada capítulo se basa en una canción) así como por su narración a modo de videoclip. *Maze of Dreams* ha sido escrita por Pepe Sendón y la música es obra de Fran Pérez mientras que la parte gráfica ha sido desarrollada por Miguel Robledo y la animación en 3D es obra de Antonio Dato.

Pero Cartoon Forum Galicia también fue punto de encuentro de la animación española con la celebración de una mesa redonda sobre la industria de la animación española. En el encuentro, que contó con la participación de Paco Rodríguez (APIA); Enrique Uviedo (AEPA); Manuel Cristóbal (Cartoon), Eladio Jareño (TVE); Carlos Carballo (TVG); e Ignacio Otero (Xunta de Galicia), se analizó la situación actual de la emisión de series animadas en las televisiones españolas así como los principales problemas que aquejan al sector. Los participantes coincidieron en señalar que la animación española necesita la implicación y ayuda económica de las cadenas de televisión, tanto públicas como privadas, para poder competir con industrias hegemónicas, como la americana y la japonesa. Los productores también reclamaron su equiparación, en ayudas y financiación, con los largometrajes de animación y que se incluya un porcentaje mínimo de animación dentro de las cuotas de Televisión Sin Fronteras.