



UN PASO

HACIA

LA MAYORÍA DE EDAD

Tras pasar por Santiago de Compostela, Cartoon Forum continúa su gira por Europa y se dirige a Dinamarca. Esta vez la ciudad danesa de Kolding acogerá la nueva edición de este foro que tiene como objetivo promover la coproducción de series de animación así como facilitar su financiación y distribución. Será la 16ª edición de Cartoon Forum y con él la animación europea dará un nuevo paso hacia la mayoría de edad.



Al igual que en años anteriores, Cartoon Forum servirá para tomar el pulso a la animación europea. Y si bien este año se presentarán siete títulos menos que en 2004, los 69 proyectos seleccionados poseen algunas características en común que ayudan a descubrir la situación actual de la animación para televisión en Europa.

En términos generales, las tendencias de los últimos años se mantienen y Gran Bretaña, Italia, Francia, Alemania y España conti-

núan siendo la locomotora de Cartoon Forum. También se repite la variedad de temas, estilos y formatos de los proyectos presentados, una peculiaridad que afirma la heterogeneidad de la animación europea.

Pese a esa diversidad, este año destacan algunos rasgos comunes entre los proyectos que ayudan a delinear la personalidad de la animación europea, si existe. Los proyectos para niños entre 6 y 12 años siguen siendo mayoritarios aunque este año

las series para preescolares se consolidan como segunda alternativa, con el 40% del total de proyectos.

En materia de formatos, hay una fuerte apuesta por series formadas por capítulos de corta duración. En esta ocasión la media de duración de los episodios es de 13 minutos, una tendencia que se puede interpretar como una adaptación a las necesidades de las rejillas de programación donde la velocidad de rotación de las series es cada vez más vertiginosa.

Cartoon Forum 2004

En el Cartoon Forum de Santiago de Compostela 2004 se presentaron los proyectos españoles siguientes:

- Mundo básico, Revuelta 10
- Bambulo, Dibulitoon Studio
- P-K Pinocchio, Filmax Animation
- Maze of dreams, Grándola Nova
- Edebits, Trimagen-Tiburón-Edebe
- LMN'S, Tons of toon-Motion Pictures

- Perpetuum Mobiel, Silver space Animation

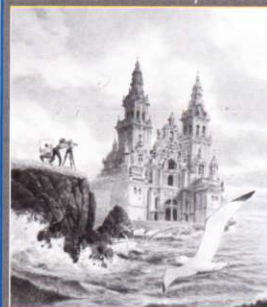
- Papawa, Screen 21

- Crónicas de la pequeña tierra, Tridente Animation

- Las tres mellizas bebés, Cromosoma

- Sandra, detective de cuentos, Icon Animation

CARTOON FORUM GALICIA



Cartoon d'Or: mirando al futuro

Un año más Cartoon Forum acogerá la entrega del Cartoon d'Or, un galardón que busca incentivar a las futuras generaciones de productores y directores de animación europeos. El premio reconoce al mejor cortometraje de animación europeo y está dotado de 15.000 euros que deberán utilizarse para poner en marcha la producción de una serie o largometraje de animación.



Los cinco cortos finalistas de este año son:

- ▶ City Paradise, de Gaëlle Denis (Francia)
- ▶ Falling, de Peter Kaboth (Alemania)
- ▶ Flatlife, de Jonas Geirnaert (Bélgica)
- ▶ Jo Jo in the Stars, de Marc Craste (Gran Bretaña)
- ▶ Little Things, de Daniel Greaves (Gran Bretaña)

Gerardo Michelin

En lo que respecta a los aspectos técnicos la animación 3D sigue siendo la más utilizada. En concreto, 28 de los 69 títulos emplean este tipo de animación siendo España el país que más proyectos presenta (5). 24 proyectos serán realizados exclusivamente en 2D mientras que 11 combinan animación 2D y 3D.

En cuanto al coste medio por minuto -otro dato relevante a la hora de conocer más de cerca el sector de la animación europea- los proyectos daneses son los más caros (12.600 euros/minuto) seguido por los alemanes (11.000 euros/minuto) y los británicos (10.500/minuto). Estos costes son sensiblemente superiores al manejado por las empresas españolas donde la media por minuto se encuentra por debajo de los 8.000 euros por minuto.

Por último, las historias y los protagonistas de las series son más optimistas que en años anteriores. Según la organización, este año las salas del Comwell Kolding se verán invadidas por personajes "alegres que vivirán historias divertidas en las que predomina el humor, series en las que se cuidan, cada vez más, los detalles visuales y los guiones."

27 PROYECTOS ESPAÑOLES EN TRES AÑOS

La animación española es, junto con la italiana, la tercera en importancia de acuerdo con las estadísticas de la asociación Cartoon. Con una media de 18 proyectos por evento, Gran Bretaña es el país con mayor presencia en los Cartoon Forum seguida por Francia, que ha presentado entre 2003 y 2005 11 proyectos. En los dos últimas ediciones de este evento, celebrada en Santiago de Compostela y Varese respectivamente, España ha acudido con un total de 18 proyectos lo que, sumado a los 9 presentados este año, hacen una media de 9 proyectos por año.



Cartoon Forum 2003

Los proyectos españoles que se presentaron en la edición del Cartoon Forum 2003 celebrado en la ciudad italiana de Varese fueron los siguientes:

- Asha, Cromosoma-Pontas Film Agency
- Emi & Max, Cromosoma
- Lola & Virginia, Icon Animation
- Marco Antonio, MSL-Trimagen
- Pig Nick, Fanciful Arts Animation
- Sara y las goleadoras, Black Maria Studios
- El terrorífico mundo de Bobby, Motion Pictures.

SAVING PRODUCTION COSTS WITH TOON BOOM HARMONY

Creating quality animation on time and on budget requires a masterful blend of art and technology. Toon Boom's Harmony software solution provides all the input, output and integration tools that animators need—including digital animation with virtually no clean-up.

Nelvana's animated show 6TEEN follows the minimum-wage adventures of six teens toiling in the most sacred of adolescent hangouts—the mall—while leaning on one another for friendship and support. Michael Lahay, Technical Producer for Nelvana, says that Harmony provides the support his animation team needs.

"The quality goals for 6TEEN were to create a cut-out style show with a higher overall production quality by using Toon Boom Harmony's advanced animation and compositing tools," Lahay says. "While development and design began in Flash, we were able to successfully transfer our production to Harmony. This gave us the ability to not only build hierarchies of these complex characters, but create a final product that would have needed multiple software packages to achieve."

DIRECT TO DIGITAL... AND MORE

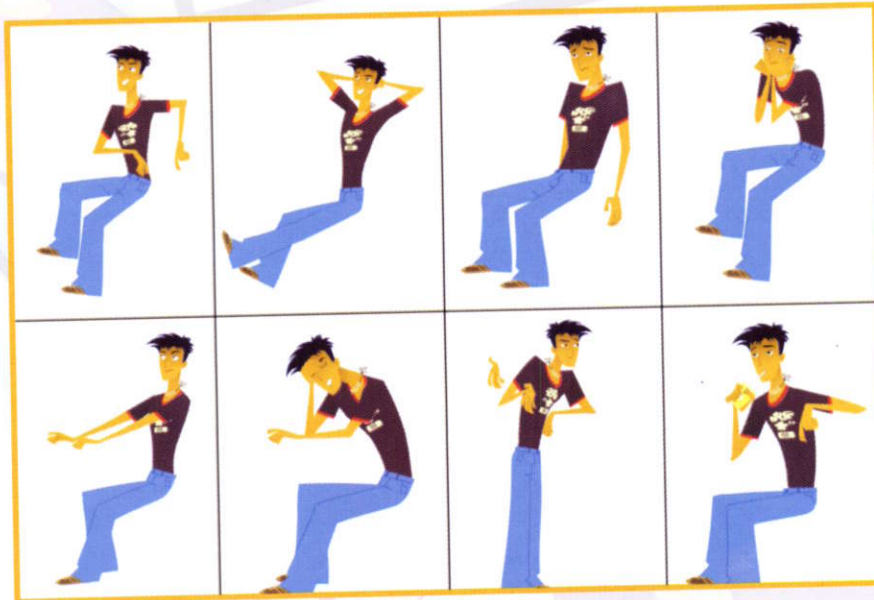
Harmony allows animators to follow a traditional animation workflow as well as a completely paperless animation workflow. Drawings can be modified at any stage with little effort. Better still, elements of work can be stored in template libraries, allowing creations to be used across animation projects.

"For all of our digital productions we keep both a master design pack and a reuse library," Lahay says. "These contain not only the characters broken into layers for animation, but also expressions, hands, cycles, animation and poses. Because 6TEEN is such a design-heavy show with a difficult drawing style to maintain, we have focused our reuse on drawing. As each episode is finished, animation reuse, poses and drawings are collected and catalogued for the reuse library."

"The goal of reuse is to help the animator focus his time on the important scenes and raise the quality of the

Harmony, we can make anything from cut out animation to traditional without having to compromise or change the style to suit the tool."

Designs are easily shared via Harmony. "All of our templates are scene planned and delivered via our intranet into each scene as the animator begins his animation," Lahay says. "This avoids searching for designs and reuse needed for each scene. Also, catalogues of designs and reuse are made for the storyboard artists to use for reference. After the storyboard is complete additional notes for reuse are added to anything that could further save time during production."



animation, not simply to finish an episode faster," Lahay notes.

Nelvana's animators are finding Harmony to be feature-rich. "While morphing is possibly Harmony's most powerful tool set, I would say that the fact that all of Harmony's animation tools were built on top of Opus, already a successful compositing package, is its most positive feature," says Nelvana's Michael Lahay. "This gives us the ability to not only create animation that would normally require several different software packages, but it also enables us to adapt the software to the production. With

Nelvana uses Harmony's lip-syncing features too. "All lip sync is done by importing the sound file into the scene and using the sound scrubbing tools. The animator will complete the animation, then break down the dialogue as they replace the mouth positions with designs from the template library," Lahay says. "Most of the mouth positions needed are contained within the template of the layered character and simply need to be swapped."

When it comes to being a one-stop animation solution that smoothes out the wrinkles—and animates them as well—Harmony lives up to its name. Nelvana's Michael Lahay observes, "Using the same software package for all aspects of design not only streamlines production but prevents any inconsistencies that may appear while moving artwork from one piece of software to another."

When it comes to being a one-stop animation solution that smoothes out the wrinkles—and animates them as well—Harmony lives up to its name. Nelvana's Michael Lahay observes, "Using the same software package for all aspects of design not only streamlines production but prevents any inconsistencies that may appear while moving artwork from one piece of software to another."