

Cartoon Forum Rogaland

El gran momento de la industria de la animación



Desde su creación hace 20 años el Cartoon Forum ha simbolizado el interés que la marca de la animación “Made in Europe” genera en todo el mundo

La 20ª edición del Cartoon Forum celebrada en la ciudad noruega de Stavanger los pasados 23 al 25 de Septiembre ha confirmado una vez más el gran momento que el sector de la animación europea está atravesando gracias a su salud creativa, alta calidad e importantes potenciales de venta. La vigésima edición del Cartoon también mostró que las producciones animadas están adquiriendo una presencia atractiva y competitiva en el marco internacional.

Más de 700 profesionales presentes en el evento vieron 61 nuevos proyectos que saldrán a la luz en los próximos años. Los proyectos que incluían series animadas para televisión de última generación así como nuevas plataformas multimedia, sumaban 310 horas de contenido y un presupuesto total de 148 millones de euros.

Como en ediciones pasadas el evento ha supuesto la oportunidad de ver las últimas tendencias de la animación europea, con la predominación del formato 2D dirigido a un target de edades comprendidas entre los 6 a los 13 años, con un coste medio por minuto producido de 9.000 - 10.000 euros. También se ha destacado el creciente interés en contenidos multiplataforma con un significativo porcentaje de los proyectos de este año concebidos para ser reproducidos en nuevos formatos tecnológicos y distribuidos en nuevas plataformas como IPTV o tecnología móvil.

Un marco ideal

El Cartoon Forum es el marco ideal para que los profesionales de la animación tengan la oportunidad de liderar el camino y ofrecer programas multiplataformas para alimentar los distintos canales de distribución.

Durante veinte años la industria de la animación ha tenido que adaptarse a los cambios tecnológicos, hoy en el borde del desafío tecnológico es dónde el sector debe evolucionar y adaptarse a las nuevas tendencias de consumo: las compañías de telecomunicación, las compañías de consumo electrónico, los operadores móviles, los proveedores de servicios de Internet, etc.

Los productores europeos deben adaptarse a esta evolución de nuevas tendencias de consumo y concebir sus proyectos en versiones multiplataformas.

Cada año unos 250 inversores potenciales atienden el Cartoon Forum, esto incluye unos 100 broadcasters y unos 150 inversores que tienen la oportunidad de ver el preestreno de los últimos proyectos de animación para televisión de



31 países europeos distintos. Unos 300 proyectos (con un presupuesto total de más de 1.000 millones de euros) que se presentaron en ediciones anteriores del Cartoon Forum, han asegurado su financiación y ahora están en producción o siendo emitidos en todo el mundo.

El Forum combina la presentación de trailers, sesiones de trabajo y reuniones de negocios, entre productores, directores de distintos canales de televisión, editores, financiadores y nuevas plataformas.

TOP 10

Los diez proyectos que atrajeron más interés entre broadcasters, inversores, productores y distribuidores en el encuentro fueron:



1 **Boo Boo Dolls** (Alemania)



6 **The Flying Squirrels** (España)



2 **Granny O'Grimm** (Irlanda)



7 **The Secret Life of Suckers** (España)



3 **Skybabies** (UK)



8 **Copy Cut** (Francia)



4 **Kinky & Cosy** (Francia)



9 **Pigly** (Francia)



5 **Me and my Robot** (Francia)



10 **Dustbunnies** (UK)



Stay on Top! It's Master Time

Want to stay **tuned** with your market, **network** and learn the **latest** developments in the animation industry?

The **CARTOON **masters**** are designed for you!

- **Cartoon Digital:** update on new technologies challenges and opportunities
- **Cartoon Finance:** finding new funding and revenues for TV series
- **Cartoon Feature:** all aspects of feature films, from concept to distribution



with the support of



CARTOON Feature
20 to 22 October 2009 – Málaga – Spain



Cartoon Tributes & Cartoon D'Or

En el marco del Cartoon Forum Rogaland la organización acogió la cuarta edición de los Cartoon Tributes, el reconocimiento por parte de la Asociación Europea de Films de Animación, a la contribución de las empresas en el desarrollo de la industria europea de animación. Creados en el 2006, los Cartoon Tributes contemplan tres categorías: Medio de difusión del Año, Inversor/Distribuidor del Año y Productor del Año.

Este año los reconocimientos fueron para:

- **NRK** (Mejor Broadcaster)
- **Cake Entertainment** (Mejor Inversor/Distribuidor)
- **Brown Bag Films** (Mejor Productor).
- **El director irlandés David O'Reilly se llevó el Cartoon d'Or 2009 por su innovador corto "Please say something".**

Gran presencia de la animación española

España ha sido uno de los países con más representación, con 14 proyectos, algunos de los cuales han tenido gran éxito de asistencia y repercusión.

La representación española contó con empresas como **BRB Internacional, Screen 21, Genoma, Anera Films; Edebe Audiovisuals, Luk Internacional, Baleuko; Benece Produccions; Cromosoma; Enne Entertainment; Hampa Studios; Mago Audiovisual Production; Motion Pictures; Neptuno Films; Pígmios Animación; Zinkia Entertainment, Somuga Produktora; Imira Entertainment, Tiburón de Animación; Tomavistas y Zebra Animation** entre otras.

Los proyectos presentados iban dirigidos en su mayoría a un target de 6 a 9 años y presentaban como característica común la apuesta por las nuevas tecnologías mediante el apoyo de plataformas como los videojuegos, Internet o la telefonía móvil.



- De los proyectos españoles sobresalieron dos producciones: **"The Flying Squirrels"** (26 x 13') que convocó a 158 personas de las que 71 eran inversores, colocándose en el sexto puesto del Top Presences. Presentada por Mago Audiovisual Production y bajo la sponsorización de Televisió de Catalunya la serie dirigida a un target de 9 a 12 años nos acerca al mundo de las competiciones callejeras de Street Basket mediante las relaciones de un grupo de amigos adolescentes. Narra una trama continuada y está concebida para plataformas de Internet, Videojuegos y telefonía móvil.

- Por su parte BRB Internacional junto a Screen 21 y Genoma Animation presentó **"The Secret Life of Suckers"** (104 x 2'), con una participación de 157 personas de las que 66 eran inversores. Dirigido a un target de entre 8 y 10 años, la serie



"Suckers" está destinada a una audiencia global: de hecho, es la primera serie de animación española que ha sido comprada por el Disney XD para su emisión en USA, Europa, Oriente Medio, África, Japón e India. Se trata de una comedia

Slapstick sin diálogos en la que un grupo de peculiares juguetes que viven en la parte trasera de un coche nos muestran sus sueños, miedos y desafíos.

La presentación corrió a cargo de Toni García, Laura Tey y Juan Manuel Sánchez, destacaron la importancia de las nuevas tecnologías que permiten cruzar el mundo de la animación clásica y el del videojuego, entendido como interacción con la audiencia.

Hablaron de la importancia del Target de 8 a 12 años que busca el límite con el humor, la acción y la comedia partiendo del denominado "efecto escoba" que barre hacia targets más bajos.

BRB Internacional se encargará de gestionar los derechos de licensing en España y Portugal y en resto del mundo menos en territorio EMEA - Europa, Oriente Medio y África -. También BRB distribuirá la serie a nivel mundial.



- Otros proyectos destacables fueron: **"Glumpers"** (104x 1' 30") de Motion Pictures, con el apoyo de TV3 en un 15% de la producción y del Institut Català de Industries. Xavi Mas (Ventas Internacionales) de la compañía

comentó su satisfacción por el grado de participación y la expectación para socios inversores.



- Por último la empresa Enne Entertainment Studios que acudía por primera vez a Cartoon Forum presentó **"Escape Hockey"** (13 x 13') dirigida a un target más adulto, 14 a 16 años, destacó por su hincapié

y apuesta por las videoconsolas con el concepto Watch and Play, concebida no sólo como serie de televisión sino también como juego. El espectador puede detener el capítulo en cualquier momento y pasar al videojuego o bien optar por el mini juego al final del capítulo.