

NOTA DE PRENSA
14 de diciembre de 2021



PROFESIONALES DE LA ANIMACIÓN ANALIZAN EN GRAN CANARIA LOS CAMBIOS DEL SECTOR Y SU IMPACTO EN LA FINANCIACIÓN

Realizado en Las Palmas de Gran Canaria entre el 8 y el 10 de diciembre, **CARTOON BUSINESS** reunió profesionales y *broadcasters* en un programa de 16 conferencias para analizar los cambios de la industria de la animación, así como su impacto en la financiación y producción de contenidos.

Unos 30 profesionales de toda Europa participaron en este seminario, incluyendo a representantes de las españolas RTVE, *Ánima Kitchent*, *Birdland Entertainment*, *Koyi Talent*, *Planeta Junior*, y *Zinkia Entertainment*. Las actividades también contaron con delegados de TF1, *Ellipsanime Productions*, *Watch Next Media*, *Hildegarde*, *TeamTO*, *Gaumont*, y *Multstage* de Francia; *SWR*, *Atmosphere Media*, *Sola Media*, y *Sesame Workshop* de Alemania; *Wildbrain Spark*, *The LEGO Group*, *Boat Rocker Studios*, *Blue Zoo Rights*, *Informa*, y *Gaumont* de Reino Unido; *Lunanime* (Bélgica), *Kavaleer Productions* (Irlanda), *Anima Vitae* (Finlandia), *Den Siste Skilling* (Noruega); y *Chase a Cloud* (Bulgaria).

A continuación incluimos las principales conclusiones del evento, que no sólo ofrecen un panorama del sector audiovisual, sino que también nos permiten imaginar su futuro.

- **YouTube es una herramienta eficiente**, pero hay que aprender a usarla. La plataforma de videos es “una bestia que hay que domar”. No es fácil entender sus reglas, pero quienes las entiendan dispondrán de una herramienta muy eficiente para relacionarse directamente con su audiencia. También es el lugar perfecto para encontrar talento y generar comunidad.
- **La TV lineal sigue siendo relevante**. A pesar del ascenso de los recién llegados al sector, la pandemia demostró que la gente le sigue teniendo apego a la TV lineal y que su oferta sigue siendo relevante. Las cadenas públicas son confiables y cuentan con un contenido educacional cuidadosamente curado.

- **Pensar nuevas dinámicas de trabajo.** Desde el punto de vista creativo, las nuevas tecnologías desarrolladas para videojuegos empiezan a integrarse a la animación, y es probable que esta tendencia se acentúe en los próximos años. Por otro lado, desde el punto de vista productivo y con el objetivo de testear un proyecto, convendría empezar por desarrollar formatos para YouTube o TikTok. Por último, en lo que respecta a la distribución, hay una gran diversidad de plataformas donde colocar el contenido, pero hay que evitar la sobreexposición para cuidar las propiedades intelectuales (IPs).
- **El desafío de la audiencia mayor de 9 años.** Tanto la TV lineal como YouTube funcionan muy bien con niños de 3 a 8, pero los niños mayores de 9 tienen un comportamiento completamente diferente: están en plataformas múltiples, buscan interacción, quieren crear y compartir. No se puede afirmar que la animación haya dejado de interesarles, pero no son fáciles de conquistar.

Esta es la segunda vez que CARTOON BUSINESS desembarca en la capital de Gran Canaria, una isla que ofrece importantes incentivos fiscales para la producción audiovisual -con un *tax rebate* de hasta el 50%-, además de apoyo financiero para el establecimiento de empresas. En los últimos años, más de 12 estudios de animación y VFX -entre los que se encuentran *Ánima*, *Birdland Entertainment*, *Koyi Talent*, *Perruncho Studio*, *Fortiche Production*, *Big Canaria*, y *Orca Studios*, entre otros- se instalaron en Gran Canaria, una tendencia que reafirma la firme apuesta de la isla por la animación.

Cartoon Business cuenta con el apoyo de Creative Europe - MEDIA, Cabildo de Gran Canaria, Sociedad de Promoción Económica y de Gran Canaria Film Commission. La próxima edición de CARTOON BUSINESS se celebrará en Las Palmas de Gran Canaria del 15 al 17 de noviembre de 2022.

Acerca de CARTOON

CARTOON es una asociación internacional sin ánimo de lucro con sede en Bruselas que tiene por misión apoyar a la industria de la animación organizando varias actividades a lo largo del año como *Cartoon Forum* (presentación de proyectos de series de televisión en desarrollo), *Cartoon Movie* (presentación de proyectos de largometrajes) y *Cartoon Springboard* (promoción de jóvenes talentos), además del seminario internacional *Cartoon Business*.

CARTOON Business Event Coordinator: Julie Liamin – julie.liamin@cartoon-media.eu

Prensa: Gerardo Michelin – gerardo@latindie.com / +34 630572268