



Revista Latina de Comunicación Social

E-ISSN: 1138-5820

jpablos@ull.es

Laboratorio de Tecnologías de la Información
y Nuevos Análisis de Comunicación Social
España

Martínez Barnuevo, María Luisa

La animación española de largometraje: pasado, presente y perspectivas de una paradoja

Revista Latina de Comunicación Social, vol. 12, núm. 64, 2009, pp. 491-507

Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social
Canarias, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81911786041>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Edita: Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social**Depósito Legal: TF-135-98 / ISSN: 1138-5820****Año 12º – 3ª época - Director: [Dr. José Manuel de Pablos Coello](#), catedrático de Periodismo****[Facultad y Departamento de Ciencias de la Información](#): Pirámide del Campus de Guajara - [Universidad de La Laguna](#)****38071 La Laguna (Tenerife, Canarias; España)****Teléfonos: (34) 922 31 72 31 / 41 - Fax: (34) 922 31 72 54****Investigación – [forma de citar](#) – [informe revisores](#) – [agenda](#) – [metadatos](#) – [PDF](#) – [Creative Commons](#)****DOI: 10.4185/RLCS-64-2009-840-491-507**

La animación española de largometraje: pasado, presente y perspectivas de una paradoja

Spanish animated films: past, present and perspectives of a paradox**Dra. María Luisa Martínez Barnuevo** [[C.V.](#)] malubarnuevo@yahoo.es

Resumen: Desde el año 2003 asistimos a un auge en el largometraje de animación español sin precedentes. Cada vez son más las empresas que entran en el campo de la animación y la producción de largometrajes con esta técnica crece cada año. Sin embargo, hace tiempo que los resultados de estas películas en taquilla no respaldan semejante volumen de producción. Doscientos mil espectadores no sostienen un presupuesto superior a los diez millones de euros. Pero en España se sigue produciendo.

Este artículo es una aproximación a la gran paradoja del largometraje de animación español. Los datos que aquí se exponen son fruto de una amplia investigación documental y el resultado de diversas entrevistas a profesionales e investigadores de la animación española actual.

Palabras clave: cine de animación; largometrajes; español; situación y perspectivas.

Abstract: Since 2003 the Spanish full-length film of animation is at its peak. The number of producers that enter in the field of animation and the number of productions is growing each year. However, the box-office does not support this production volume. Audiences of two hundred thousand people can't bear a ten million budget. Despite this, the production keeps growing.

This article is an approach to the paradox of the Spanish full-length animation. The information given here is the result of an extensive documental research and several interviews to film-makers and investigators of the current Spanish animation.

Keywords: animation cinema; films; Spanish; situation and perspectives.

Sumario: 1. Introducción 2. Objetivo y metodología. 3. Algunos apuntes técnicos. 4. Antecedentes. 5. Las causas del cambio. 6. La nueva etapa. 7. La situación actual. 8. Conclusiones: tendencias y posibles líneas de trabajo. 9. Bibliografía. 10. Entrevistas. 11. Notas.

Summary: 1. Introduction. 2. Objective and methodology. 3. Some technical notes. 4. Precedents. 5. Causes of the change. 6. The new stage. 7. The present situation. 8. Conclusions. 9. Bibliography. 10. Interviews. 11. Notes.

Traducción revisada por **Laura Urbano Herrera**, Licenciada en Traducción e Interpretación

1. Introducción

Aunque no nos demos cuenta, la animación está prácticamente en todos lados: en la publicidad, en Internet, en nuestros móviles, en la televisión, en los videojuegos y, por supuesto, en el cine; pero no solo en las películas de animación, sino también en una gran cantidad de películas que no consideramos de animación, como *El señor de los anillos*, *300*, *Las crónicas de Narnia* o *La brújula dorada*, y que en realidad están creadas en su mayor parte mediante técnicas de animación.

La animación puede tomar muy variadas formas y formatos, dependiendo del medio y el tipo de producción al que va destinado; como se ha mencionado, puede ser una pequeña parte de un anuncio o una gran parte de una película, puede ser un cortometraje independiente o una gran superproducción norteamericana de largometraje, puede ser una serie de televisión o los títulos de crédito de ésta; se puede crear dibujando a lápiz o moldeando por ordenador, con recortables o con arena, e incluso rayando un negativo con un punzón. La llamada «industria de la animación» es muy amplia y variada, y también lo son las diferentes empresas que participan en ella.

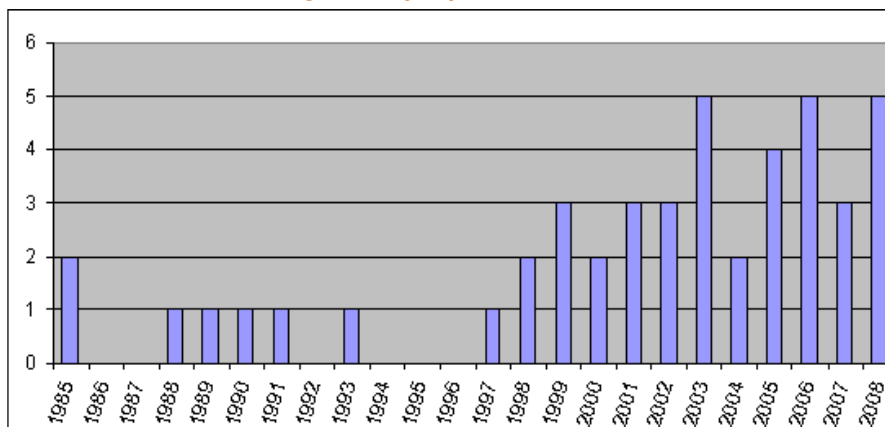
Con el fin de delimitar el objeto de estudio, y convertir lo que podría ser una investigación infinita en algo finito y abarcable, este artículo se centra en el formato de la animación más representativo y el que más popularidad tiene entre el público: el largometraje; y más concretamente en el producido dentro de España.

El desarrollo de la animación en 3D por ordenador, gracias a los avances tecnológicos, ha supuesto una revolución en los modos de producción de la industria de la animación, pero también en las estéticas y argumentos. En el campo del largometraje, el monopolio de Disney se vio seriamente dañado con la aparición de *Toy Story* hacia 1995. La propuesta de Pixar no era únicamente una estética nueva, sino también un modo nuevo de contar historias que dejaban atrás el manido cuento de hadas que Disney utilizó hasta la saciedad. Después llegaron otros títulos como *Monstruos*, *Buscando a Nemo* o *Los Increíbles*; y otras propuestas más allá de Pixar, como Dreamworks con *Shrek* o Blue Sky con *Ice Age*. El resultado: salas de cine llenas de gente, de la primera a la última sesión.

Precisamente fue ese el gran mérito de estas nuevas películas: llenar la última sesión, o lo que es lo mismo, atraer al público adulto. Con Pixar y Dreamworks la animación deja de ser una cosa de niños, el interés del público crece, y ese público cada vez es más amplio. A la vista estaba que los largometrajes de animación volvían a ser un negocio.

A finales de la década de los noventa, la industria de la animación española, también en cierto modo influenciada por el efecto *Toy Story*, comienza a sufrir una serie de cambios formales y estructurales. La que hasta entonces había sido una industria basada en la producción de series para televisión y la prestación de servicios de animación [1] se comienza a reconvertir, poco a poco, en una industria basada en la producción de largometrajes. De un largometraje cada cinco años, en poco tiempo se pasa a tener una continuidad en la producción que antes no existía, con cuatro y cinco largometrajes de animación por año (v. gráfico 1). Cada vez son más las empresas que entran en el campo del largometraje de animación, y éstas son de la más dispar procedencia: productoras de imagen real, empresas de nueva creación, pequeñas empresas de servicios, productoras de series para televisión... A la vista de estos datos se podría afirmar que vivimos un auge y que la animación española goza de una excelente salud; sin embargo, la realidad no es tan sencilla.

Gráfico 1. Número de largometrajes por año de 1995 a 2008



Fuente: Ministerio de Cultura.

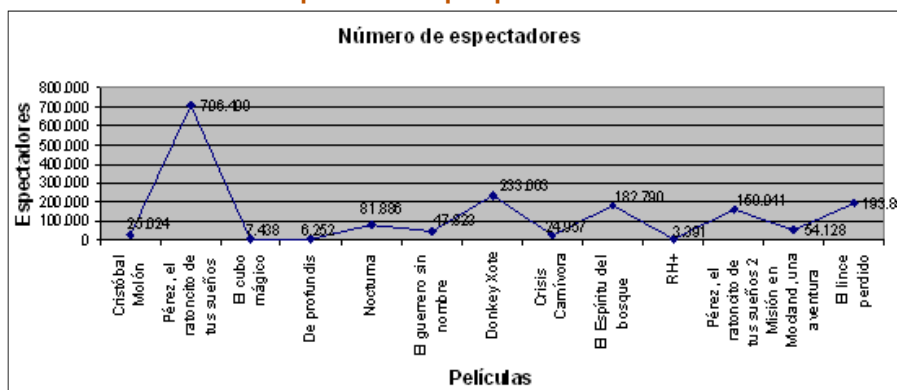
Si observamos los resultados en taquilla de los últimos estrenos de animación (v. gráfico 2), y su equivalente en recaudación (v. gráfico 3), podemos deducir que no son muy positivos. De las películas estrenadas en los últimos tres años la única que supera el medio millón de espectadores es *Pérez, el ratoncito de tus sueños*, de Filmax, y se da la circunstancia de que no es una película exclusivamente de animación, sino que combina animación en 3D por ordenador con imagen real. Por detrás quedan

Donkey Xote, con algo más de 200.000 espectadores, y *El espíritu del bosque*, de Dygra, con poco más de 100.000; no muy lejos le sigue *Nocturna*, que no llega a esa cifra, y el resto quedan incluso por debajo de los 50.000.

Traducido en términos económicos, una película como *Donkey Xote*, cuyo presupuesto «oficial» es de 15 millones de euros, está muy lejos de ser rentable con una taquilla de 233.063 espectadores, lo que equivaldría a una recaudación de 1.246.262 euros.

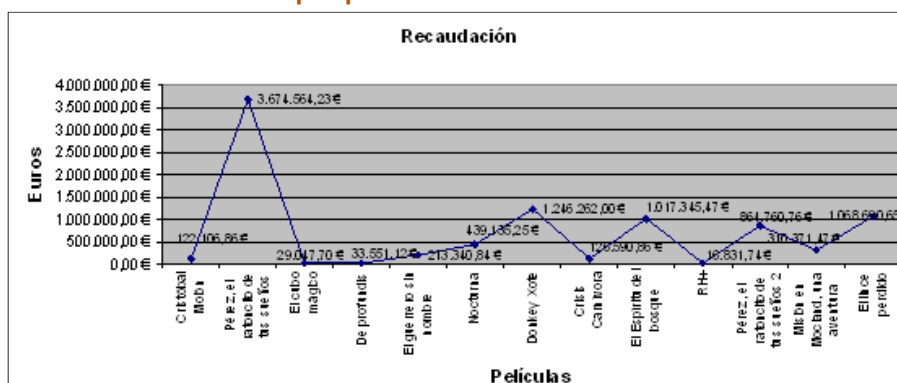
Otras películas de presupuestos más modestos están en la misma situación: *Cristóbal Molón* costó 1,5 millones de euros y en salas ha recaudado poco más de 120.000 euros. Sin embargo, la producción continúa, y cada vez son más las empresas que se embarcan en esta aventura. Esta, precisamente, es la gran paradoja del largometraje de animación español.

Gráfico 2. Número de espectadores por película



Fuente: Ministerio de Cultura.

Gráfico 3. Recaudación por película en salas de cine



Fuente: Ministerio de Cultura.

2. Objetivo y metodología

El objetivo de este artículo es realizar una aproximación, desde un punto de vista científico, a la situación actual del largometraje de animación español y su industria, en un momento en el que se están alcanzando datos históricos en cuanto a volumen de producción y, por primera vez, existe una continuidad de esa producción. Sin embargo esa continuidad no está del todo consolidada y los resultados en taquilla de los estrenos españoles ponen en entredicho el futuro de la industria del largometraje de animación.

Dada la escasez de estudios dedicados a la animación, y sobre todo a la animación española, y a la poca atención que se le ha dispensado desde el ámbito académico (con la consiguiente ausencia de artículos y publicaciones al respecto), este artículo es fruto del trabajo de campo, con entrevistas [\[2\]](#) a profesionales de la animación y responsables de asociaciones de animación, y la investigación documental en todo tipo de revistas y páginas web (incluidas no científicas y de actualidad), así como en los archivos del Ministerio de Cultura y la Filmoteca Española.

La industria del largometraje de animación español está en permanente evolución. Los datos obtenidos durante esta investigación servirán de base para trazar un perfil de la realidad de la animación española actual, pero también para aventurar futuras tendencias y posibles soluciones a la «paradoja» que vive en este momento.

3. Algunos apuntes técnicos

Si bien el cine de animación se puede englobar dentro del cine general, tiene unas características propias que lo diferencian del resto de películas. Son de una complejidad técnica enorme, lo que provoca que se alarguen los tiempos de producción y, por ende, los presupuestos. Comprender la base técnica de la animación es fundamental para valorar y analizar los largometrajes de animación.

Tradicionalmente, la animación se ha considerado un género. Sin embargo, la realidad es bien distinta. Como apunta el director, animador y dibujante de cómics Antonio Navarro: «La animación no es un género, es una técnica. La expresión a la que se puede llegar con una película de animación es tan amplia que abarca todos los géneros». La animación no es un tipo de películas o un tipo de historias (comedia, drama, western...), es una «manera», dibujada o modelada, de hacer películas y de contar historias.

Sin duda ésta es una de las grandes reivindicaciones de los profesionales de la animación: la animación no es un género (y menos un género «para niños»), la animación es una técnica con la que se pueden crear todo tipo de películas. De hecho, entre los profesionales de la animación es habitual utilizar el término «películas de imagen real», es decir, las películas realizadas con la técnica tradicional (actores, cámara, escenario, una acción...), en contraposición al de «películas de animación», las realizadas mediante alguna técnica de animación.

El mecanismo tradicional del cine implica la preexistencia de una acción o movimiento que se registra con una cámara. El resultado son una serie de fotografías estáticas (24 por segundo) que al proyectarse sobre una pantalla reproducen el movimiento inicial. El proceso de grabación se realiza en tiempo real, el movimiento está ocurriendo en ese preciso momento y la cámara lo registra, a esto también se lo conoce como grabación «en continuidad» o «toma directa»: la cámara comienza a grabar cuando se inicia el movimiento o acción y se para cuando termina la acción. El movimiento, o acción, existe previamente.

En el cine de animación no existe ningún movimiento que grabar, no existe ese movimiento previo que se convertirá en 24 fotografías estáticas, sino que es el animador quien crea esas fotografías una a una, o lo que es lo mismo, crea uno a uno los 24 fotogramas que componen cada segundo. Como dijo el conocido animador canadiense Norman McLaren: «La animación no es el arte del dibujo en movimiento, sino el arte del movimiento dibujado. Lo que ocurre entre los fotogramas es más importante que lo que existe en los propios fotogramas. La animación es el arte de manipular los espacios invisibles entre fotograma y fotograma». [3]

Por lo tanto, el proceso de grabación ya no es en continuidad, sino que hay que filmar, uno a uno, cada uno de los dibujos, de modo que al proyectarlos sobre una pantalla aparece el movimiento. Este proceso de grabación también se conoce como «paso de manivela», expresión que proviene de los primeros tiempos del cine cuando la impresión de un solo fotograma equivalía a una vuelta a la manivela de la cámara.

Para la Asociación Internacional de Film de Animación (ASIFA): «Por animación se entiende la creación de imágenes animadas por la utilización de toda clase de técnicas a excepción de la toma directa» (Hipólito Vivar: 1987, pág. 16). Esta definición da las claves de lo que es realmente la animación: es todo aquello que no se rueda en continuidad, luego se rueda fotograma a fotograma, e incluye una gran variedad de técnicas diferentes.

Tradicionalmente la técnica de animación más utilizada ha sido el dibujo animado, pero de unos años a esta parte la animación en 3D por ordenador ha ganado terreno y se está convirtiendo en la técnica predominante, desplazando incluso al dibujo animado en cuanto a número de producciones, como se verá más adelante. A estas dos técnicas le sigue en popularidad el *stop-motion*, sin duda gracias a los trabajos de la productora Aardman, artífice de los populares personajes Wallace y Gromit y de películas como *Chicken Run*. La captura de movimiento es también una técnica muy utilizada, tanto para películas de animación, los primeros trabajos de la productora Dibulitoon están realizados con esta

técnica, como para películas de imagen real, sin ir más lejos también ésta es la técnica utilizada para crear el personaje del Gollum, de *El señor de los anillos*.

4. Antecedentes

La historia del largometraje de animación español comienza, poco después de que Walt Disney estrenara su *Blancanieves*, con el largometraje de Arturo Moreno *Garbancito de la Mancha*, en 1945, producida por los estudios Balet y Blay. La película fue todo un éxito, y además se trataba del primer largometraje de animación en color que se hacía en Europa. Tres años más tarde la productora estrenaba un segundo largometraje, *Alegres vacaciones*, también dirigida por Arturo Moreno, y en 1952 su tercera y última película, *Sueños de Tay-Pi*.

Mientras tanto, el dibujante José Escobar y el crítico de arte Alexandre Cirici-Pellicer se embarcaron en la realización de una versión de *La Cenicienta*, que llevaba por título *Érase una vez*, estrenada en 1950 en Barcelona. La película tuvo la mala suerte de coincidir en el tiempo con *La Cenicienta* de Disney, y las comparaciones fueron inevitables. En opinión de Emilio de la Rosa: «Cirici-Pellicer y Escobar hicieron una película totalmente mediterránea, todo lo que aparece en la película son decorados sacados del natural, de lo que es el renacimiento mediterráneo, los vestidos y los trajes están sacados de cuadros de la época (...). Es una película preciosa, muy bonita, pero muy triste. [4]

Durante los años cincuenta y la primera mitad de los sesenta, la animación española será territorio casi exclusivo de la publicidad y de los hermanos Moro, produciéndose un parón en la producción de largometrajes hasta 1966, fecha en que Francisco Macián realiza *El mago de los sueños*. La película está protagonizada por los personajes de la familia Telerín, muy populares en aquella época.

Entre 1969 y 1971 los Estudios Vara estrenan tres largometrajes compuestos por cortometrajes de dos conocidos personajes: Mortadelo y Filemón. Fueron *Primer festival de Mortadelo y Filemón* (1969), *Segundo festival de Mortadelo y Filemón* (1970) y *El armario del tiempo* (1971).

En 1974 vio la luz el primer largometraje del realizador Cruz Delgado [5], *Mágica aventura*, y cuatro años después estrenó *El desván de la fantasía*. La obra de Cruz Delgado en el campo del largometraje se completa con *Los viajes de Gulliver*, en 1983, y *Los cuatro músicos de Bremen*, en 1989, película por la que recibió un premio Goya.

Historias de amor y de masacre, una película totalmente atípica dentro del panorama español (dirigida a un público adulto, estaba formada por varios *sketches* totalmente irreverentes que atacan sin piedad todo lo que representa el régimen franquista) se estrenó en 1978.

A principios de los ochenta vio también la luz el primer largometraje de animación vasco, *La calabaza mágica*, obra del prolífico Juanba Berasategi, uno de los nombres más destacables dentro de la animación española de largometraje y precursor de la animación del País Vasco. En esa época nacieron también *Katy* (1983) el primer largometraje de los Estudios Moro, su continuación, *Katy, Kiki y Koko* (1988), y *El pequeño vagabundo* (1985), una versión de *Marcelino pan y vino* del independiente Manuel Rodríguez Jara. El final de los ochenta deja además dos producciones de origen catalán: *Peraustrinia 2004* y *Despertaferro*; y el inicio de la década siguiente dos producciones de origen vasco: *Balleneros* (o *La leyenda del viento del norte*) y *El regreso del viento del norte*.

Hasta este momento, la historia del largometraje de animación español se compone de experiencias aisladas, sin continuidad en la mayoría de los casos y sin una base sólida sobre la que sostenerse. Pero eso no significa que en España no haya existido nunca una industria de la animación, pues, como hemos visto antes, la animación toma múltiples formas y formatos.

Durante los años ochenta y principios de los noventa floreció en España una industria de la animación que se sustentaba en la producción de series de televisión y la prestación de servicios. Durante esa época nuestro país fue la primera potencia europea en minutos de animación producidos, y el lugar donde productoras de todo el mundo, incluidos los Estados Unidos, venían a contratar los servicios de animación.

Aquella época fueron los años dorados de productoras como BRB (con series tan emblemáticas como *Ruy*, *el pequeño Cid*, *Dartacán y los tres mosqueperros*, *David el Gnomo* o *Willy Fog*), D'Ocon Films (autores de *Los fruittis*), Cromosoma (*Las tres mellizas*) o Neptuno (*El patito feo* y *Detective Bogey*).

Como empresas de servicios cabe destacar el trabajo de Milímetros, reconvertida posteriormente en empresa productora, Monigotes o Tridente, empresas estas dos últimas que no existen en la actualidad, y el trabajo de los profesionales del País Vasco, que de la mano de Juanba Berasategi terminan fundando diversas empresas de servicios que trabajan para el extranjero.

5. Las causas del cambio

A finales de la década de los noventa y principios del año 2000, el apoyo de las televisiones, sobre todo de TVE, para la producción de series de animación cae en picado por la crisis de anunciantes, y las cadenas comienzan a comprar producto japonés y estadounidense que resulta menos costoso. Según el informe de *El sector de la producción audiovisual de animación en España 2002*, hasta un 60% de la financiación de las series proviene de las televisiones, por lo que sin esta fuente de financiación resulta prácticamente imposible afrontar una producción de este tipo. En el caso de los largometrajes el porcentaje desciende a un 30%.

Por otro lado España deja de ser un país barato para los productores extranjeros, que comienzan a llevarse el trabajo a Asia. Los cimientos sobre los que se sustentó durante unos años la industria de la animación española se desmoronan. Algunas empresas desaparecen y otras se reconvierten en productoras para sobrevivir. Es el momento de *Toy Story*, y la animación mundial, incluida la española, vuelve sus ojos hacia Estados Unidos, donde los largometrajes de animación vuelven a ser un negocio.

En España se daba la circunstancia, hasta la aprobación en diciembre de 2007 de la nueva Ley del Cine, de que las series de televisión no podían acceder al fondo de protección del ICAA, al que sí tenían acceso los largometrajes. Privada de las inversiones de las cadenas de televisión, e incapaz de competir con los precios que llegaban de Asia, la industria de la animación española da un giro hacia el largometraje, en parte motivados por el éxito de películas como *Toy Story*, en parte por la posibilidad de acceso a la subvención pública.

Estas son a grandes rasgos las causas que provocaron que el número de largometrajes de animación producidos en España aumentase de forma considerable a finales de los años noventa.

6. La nueva etapa

6. 1. Primeros proyectos

A partir de 1997 ven la luz los primeros proyectos de largometraje de algunas de las empresas que conforman el entramado de la industria de la animación actual.

La productora Baleuko, afincada en el País Vasco, estrenaba ese mismo año *Megasónicos*, cuyo principal mérito fue ser la primera película europea realizada en 3D. En 1998 se estrenaron *Ahmed: Príncipe de la Alhambra*, de Juanba Berasategi, una adaptación de los *Cuentos de la Alhambra*, de Washington Irving, y *¡Qué vecinos tan animales!*, una especie de documental sobre Cáceres y su fauna que combina imagen real con una limitadísima animación.

La productora Filmax inicia también en estos años su andadura en el largometraje de animación con *Goomer* (1999), una adaptación del cómic de Ricardo y Nacho realizada en dibujo animado y coloreada mediante ordenador.

Ese mismo año, Dibulitoon, otra empresa vasca, estrena *El ladrón de sueños*, realizada en 3D al igual que *Megasónicos*, el equipo de Dibulitoon utilizó la técnica de captura de movimiento que se ha comentado anteriormente. Y por último, y sin salir del País Vasco, *La isla del cangrejo*, de la productora Irusoin.

En el año 2000 se estrenaron dos películas: *Marco Antonio: Rescate en Hong Kong*, de la ya desaparecida Merlín Animación, y *10+2 El gran secreto*, de la productora catalana Acció.

La mayoría de estas películas pasaron totalmente desapercibidas por las salas de cine. De animación en general tosca y limitada, salvo *Ahmed*, todas ellas eran primeros intentos dentro de un campo cinematográfico muy complejo, por lo que hoy en día no aguantan un análisis mínimamente exigente.

6. 2. Los puntos de inflexión

El 3 de agosto del año 2001 se estrenó la película que marcaría un antes y un después en el panorama del largometraje de animación español: *El bosque animado*, de la productora Dygra. La diferencia la marcó una excelente campaña de promoción y publicidad que comenzó a fraguarse mucho antes de que la película llegara a las salas de cine, el apoyo recibido desde la distribuidora BuenaVista International, o lo que es lo mismo, Disney, y el canal de Antena 3 Megatrix. *El bosque animado* supuso además un salto cualitativo en cuanto a calidad técnica. Está realizada en 3D, y los resultados mejoran con mucho los anteriores intentos llegados del País Vasco.

El trabajo de Dygra tuvo su recompensa, y su primera película superó en taquillas el medio millón de espectadores, cuando hasta la fecha ninguna película de animación había llegado siquiera a los 100.000.

Dygra demostró que la animación nacional también podía ser rentable, y a partir de entonces fueron muchas las empresas que entraron a formar parte del negocio del largometraje de animación.

En 2001 se estrenaron además *Un perro llamado Dolor*, una película independiente y experimental del cantautor Luis Eduardo Aute; y *La leyenda del unicornio*, segundo largometraje de Extra con una animación igual de limitada que el anterior. Un año después, en 2002, llegaron a las pantallas *Anjá, la leyenda del Pirineo*, segundo largometraje de Baleuko, *Dragon Hill*, primera película de la empresa Milímetros, que ya poseía una larga trayectoria como empresa de servicios de animación, y *Puerta del tiempo*, de la productora Magic Films. Ninguna de ellas repitió en taquilla los resultados de *El bosque animado*.

El segundo punto de inflexión llegó en el año 2003, con lo que la prensa denominó el “nuevo cine de animación español”. Se estrenaron simultáneamente dos largometrajes: *El Cid*, segunda película de Filmax, y *Los Reyes Magos*, una coproducción con Francia de la productora Animagic (creada precisamente con el objetivo de hacer un largometraje de animación y que desaparecería una vez terminado éste). El apoyo de los medios, y el indudable potencial de una productora como Filmax para «mover» adecuadamente un proyecto, auparon a estas dos películas hasta la cifra del medio millón de espectadores (por encima quedó *El Cid* y un poco por debajo *Los Reyes Magos*), convirtiéndose *El Cid* en la película de animación española más taquillera de la historia por encima de *El bosque animado*.

Mientras tanto, el País Vasco seguía produciendo largometrajes: *Los balunis en la aventura del fin del mundo* (Baleuko, 2003), *El embrujo del sur* (Lotura –Juanba Berasategi–, 2003), *Glup* (Dibulitoon, 2003), *Supertramps* (Dibulitoon, 2004), *Olentzero y el tronco mágico* (Baleuko, 2005) y *Payas.o.s.* (Lotura, 2005). La producción del País Vasco, aunque muy extensa, suele tener una vocación bastante local, normalmente casi no se estrenan en salas de otras partes de España y son películas de presupuestos muy modestos (alrededor de un millón de euros). Por lo general no tienen repercusión mediática fuera de las fronteras de la propia comunidad autónoma y rondan los 20 o 30.000 espectadores como máximo.

Por su parte, Filmax se fijó el objetivo de producir y estrenar un largometraje de animación por año, para lo que se embarcó en proyectos muy dispares: en 2004 estrenó *Pinocho 3000*, una coproducción con Francia y Canadá, y en 2005 la peculiar *Gisaku*, un encargo de la Sociedad Estatal para Exposiciones Internacionales con motivo de la exposición de Aichi, que mezcla la estética manga con elementos típicos de la cultura española como el lince ibérico o la tortilla de patatas. *Pinocho* consiguió alrededor de 130.000 espectadores, prácticamente los mismos resultados tuvo *Gisaku*.

La producción del año 2005 termina con el estreno del segundo largometraje de Dygra: *El sueño de una noche de San Juan*. Con un presupuesto de seis millones de euros (que doblaba al invertido en su anterior película) se quedó en apenas 200.000 espectadores, muy lejos del medio millón obtenido por *El bosque*.

7. La situación actual

Entrado el segundo lustro del año 2000, la situación es bastante similar a la vista en la primera mitad.

La productora más activa sigue siendo Filmax, que en estos tres años ha estrenado cuatro películas: *Pérez, el ratoncito de tus sueños* (2006), *Nocturna* (2007), *Donkey Xote* (2007) y *Pérez, el ratoncito de tus sueños 2* (2008).

Pero no es la única productora que mantiene continuidad en la producción, Dibulitoon estrena su cuarto largometraje, *Cristóbal Molón* (2006), Dygra estrena la segunda parte de *El bosque animado*, que llevó por título *El espíritu del bosque* (2008); Milímetros lanza la segunda parte de *Dragon Hill*, *El cubo mágico* (2006) y una película sobre vampiros de estética diferente y algo más gamberra, *Rh+*.

También hemos visto la llegada a la escena de nuevas productoras, como Continental, con *De Profundis* (2006) y *La crisis carnívora* (2008); Forma animada, con *Misión en Mocland, una aventura superspacial* (2008); y Perro Verde Films, que apadrinados por Antonio Banderas estrenaron *El lince perdido* las Navidades de 2008.

Por lo tanto, los últimos tres años la producción quedaría como sigue:

Tabla1. Largometrajes 2006-2008

2006	2007	2008
<i>Cristóbal Molón</i> <i>El cubo mágico</i> <i>Pérez, el ratoncito...</i> <i>El guerrero sin nombre</i> <i>De Profundis</i>	<i>Nocturna</i> <i>Donkey Xote</i> <i>Rh+</i>	<i>El espíritu del bosque</i> <i>La crisis carnívora</i> <i>Pérez 2</i> <i>Misión en Mocland</i> <i>El lince perdido</i>

Nueve de estas trece películas están realizadas por productoras con una experiencia previa en el largometraje de animación, es decir, con una continuidad en la producción a lo largo de varios años. Las otras cuatro son primeras películas. Este dato es significativo para evaluar más adelante una posible continuidad en la producción de animación y la consiguiente consolidación de la industria.

Las productoras más importantes en este momento son Filmax y Dygra. Precisamente las dos productoras que abrieron el nuevo camino a seguir a las demás, o lo que es lo mismo, que demostraron que había otra forma de hacer películas, con mayores presupuestos, mayor calidad técnica, mayores y mejores campañas de distribución, y que la aventura podía ser rentable.

Filmax parece consolidar su producción con un largometraje por año, más o menos, y Dygra, con un ritmo de producción menor, también parece mantener una continuidad.

En cuanto a la tipología de las empresas productoras de este periodo, encontramos tres productoras fundamentalmente de imagen real que han abierto nuevos caminos con la animación, como son Filmax, Continental y Tornasol. Hay también tres empresas de relativa reciente creación, nacidas por y para la animación, Perro Verde Films, Kandor Graphics (ahora llamada Kandor Moon), y Forma Animada; dos empresas de servicios reconvertidas en productoras, Milímetros y Dibulitoon; y Dygra Films, empresa que nació hacia 1987 y que en un principio estaba dedicada al diseño gráfico multimedia.

También es interesante destacar el dato de la localización geográfica de estas productoras, pues, al contrario de lo que se pudiera pensar, la animación española no está centrada exclusivamente en Madrid o Barcelona. Continental, Dygra y Perro Verde están afincadas en Galicia. Filmax es una empresa catalana, pero sus estudios de animación también se encuentran en Galicia. Forma Animada y Kandor son andaluzas, Dibulitoon trabaja en el País Vasco y Milímetros en Madrid. Por lo tanto, aparte de Madrid y Barcelona encontramos otros núcleos importantes de producción de animación: el País Vasco, Galicia y Andalucía.

La razón no es otra que las subvenciones autonómicas. Los gobiernos de estas determinadas comunidades autónomas, sobre todo en el caso de Galicia, están haciendo desde hace ya algunos años un esfuerzo económico muy grande para apoyar la producción audiovisual, en especial la de animación, en sus territorios. Recientemente la Consellería de Cultura de la Xunta ha destinado 1.296.120 euros a financiar proyectos de largometraje de animación [6], entre los que se encuentran *Noite, ¿de paz?*, una nueva película de Dygra Films, con 400.000€; y *Meigallos*, de Continental, con 294.240€. Pero las ayudas no provienen solo de los gobiernos, las televisiones autonómicas, como la Televisión de Galicia, la ETB o Canal Sur, también son posibles fuentes de financiación.

Si atendemos a los aspectos técnicos de los largometrajes, observamos que siete de ellos están producidos en 3D, y los otros seis en 2D. De los seis largometrajes en dos dimensiones, dos de ellos, *El guerrero sin nombre* y *La crisis carnívora*, están realizados directamente por ordenador. En el caso

de *El guerrero sin nombre* se utilizó un programa de modelado en 3D para luego darle aspecto de 2D, y *La crisis carnívora* está realizada directamente en Flash. *Rh+*, *El cubo mágico* y *De Profundis* están creadas mediante dibujo animado tradicional.

Hay que destacar también que las dos entregas de *Pérez* no son películas realizadas íntegramente con animación, sino que combinan personajes de animación en 3D con personajes reales. El peso de la historia cae a partes iguales en ambos tipos de personajes, por lo que se considera animación, pero como es lógico, los minutos de animación necesarios son menores y menor el tiempo de trabajo que para una película solo de animación.

7.1. Las películas, en cifras

Volvamos ahora a un aspecto que ya se esbozó en la introducción de este artículo: el de la rentabilidad, pues a fin de cuentas la animación, como el cine de imagen real, es un negocio que busca generar dinero.

Conocer con exactitud el coste real de una película de animación determinada no resulta nada sencillo. Por regla general las productoras dan a los medios una cifra «oficial» de lo que ha sido el coste de la película, que suele ser una cifra redondeada al alza. Así podemos oír hablar de películas de uno y medio, seis o quince millones de euros. Por otro lado están las cuentas que la productora presenta al ICAA cuando solicita subvenciones y que dicha institución se ocupa de valorar. Según estos datos el ICAA, al otorgar las ayudas, publica lo que se denomina «coste reconocido», es decir, de todas las facturas que presenta la productora, las que cuentan como coste de película y las que no. Y por último está el «coste real» de la película, que solo el productor conoce y que, aunque parecido, no suele coincidir exactamente con el reconocido. [7]

Los investigadores podemos trabajar con la cifra del ICAA, cuando la hay, y cuando no (porque no se ha solicitado ayuda o el ICAA no la ha concedido), debemos conformarnos con la cifra oficial proporcionada desde los departamentos de comunicación de las productoras.

Por lo tanto, a grandes rasgos, y según los datos a los que se ha podido acceder, los presupuestos de las películas de esta última etapa quedarían como sigue (entre paréntesis el presupuesto aproximado):

Entre 1,5 y 3 millones de euros:

- Cristóbal Molón (1,5)
- El cubo mágico (2,5)
- Rh+ (2,5)
- De Profundis (1,2)
- El guerrero sin nombre (2,3)
- La crisis carnívora (1,5)
- Misión en Mocland (2)
- Pérez, el ratoncito de tus sueños 1 (1,9) y 2 (1,3) [8]

Entre 4 y 10 millones de euros:

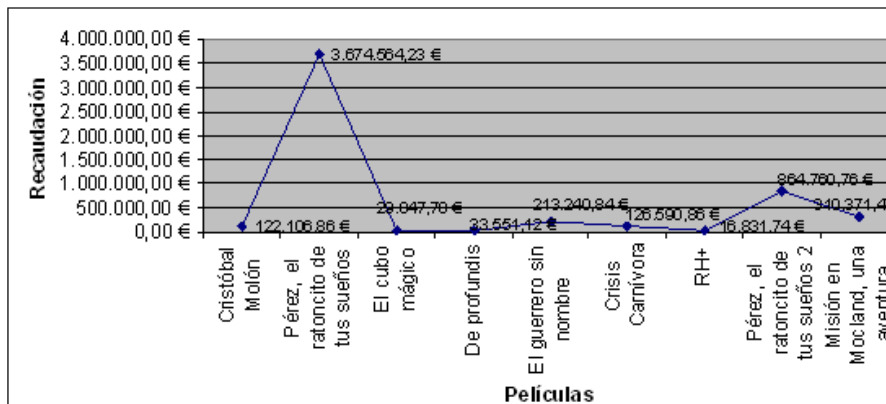
- El espíritu del bosque (8)
- El lince perdido (4)
- Nocturna (6,5)

Más de 10 millones de euros:

- Donkey Xote (15)

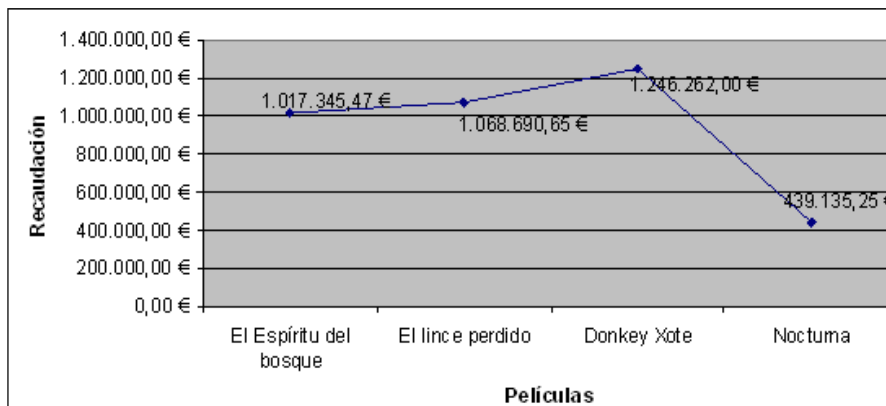
Desglosando el contenido del gráfico 3 en dos grupos tendríamos:

Gráfico 4. Recaudación de películas cuyo coste está entre 1,5 y 3 millones de euros



Fuente: Ministerio de Cultura.

Gráfico 5. Recaudación de las películas cuyo coste supera los 4 millones de euros



Según estos datos, las dos películas más rentables (relación recaudación /coste) fueron las dos entregas de *Pérez*, precisamente las dos únicas películas en las que se mezcla la animación con imagen real. Salvo estas dos, todas las películas del primer grupo han obtenido recaudaciones por debajo de los 500.000 euros. Estas películas, por tanto, se quedan con una recaudación de entre uno y dos millones de euros por debajo del presupuesto invertido.

Las películas del segundo grupo, salvo *Nocturna* recaudan por encima del millón de euros, sin embargo la diferencia con el presupuesto invertido es mucho mayor, en el caso de *El espíritu del bosque* la diferencia es de siete millones de euros, por ejemplo.

Además, hay que tener en cuenta que del total de la taquilla el productor sólo recibe un 25%, el resto se reparte entre distribuidor y exhibidor.

De todo esto se desprenden dos conclusiones principales: en primer lugar, que mayor presupuesto, y por consiguiente, mayor gasto en promoción y distribución, generalmente implica mayor recaudación, pero no el incremento suficiente como para hacerla rentable. Y en segundo lugar, que la rentabilidad del cine de animación no está en las salas de cine.

Según el Informe de *El sector de la producción audiovisual de animación en España 2002*, el 43% de la financiación de los largometrajes de animación proviene de la suma de la taquilla y las subvenciones. Como hemos visto en los datos anteriores, la recaudación en taquillas supone una pequeña parte comparada con el total del presupuesto, por lo que es de suponer que las subvenciones públicas serán lo suficientemente elevadas como para permitir la rentabilidad del producto.

Las películas de animación, al igual que el resto de películas españolas, tienen acceso a varios tipos de subvenciones estatales (las autonómicas vendrían aparte, según cada comunidad, y habría que sumarlas a éstas). El ICAA proporciona ayudas a la producción de largometrajes, a la distribución, y la más importante, a la amortización de largometrajes. Esta última se cobra en función del presupuesto de la película y de la taquilla conseguida durante los 12 primeros meses de explotación.

Veamos un ejemplo. Las ayudas a la amortización concedidas en el 2008 [9] beneficiaron a cuatro películas de animación:

Tabla 2

Película	Presupuesto reconocido en €	Ayuda concedida en €	Porcentaje del presupuesto
<i>Cristóbal Molón</i>	1.591.648,33	448.434,48	28,17%
<i>El guerrero sin nombre</i>	2.301.298,21	633.013,13	27,51%
<i>Pérez, el ratoncito de tus sueños</i>	1.865.718,52	932.860	50%
<i>De Profundis</i>	1.194.325,61	5.010	0,42%

Fuente: Ministerio de Cultura.

Como se puede observar, esta ayuda puede oscilar desde el 0,42% que recibió *De Profundis*, hasta el casi millón de euros de *Pérez*, dependiendo de los resultados de la película en taquilla (*Pérez* llegó a los 700.000 espectadores). Hay que mencionar que el caso de *De Profundis* es especial, pues se trata de una película más bien experimental, una película de autor, que casi no tuvo distribución en salas de cine. El término medio, y lo que deberíamos considerar la línea general, son los dos primeros casos. *Cristóbal Molón*, que en taquillas recaudó unos 122.000 euros, recibió como subvención cerca de 450.000, es decir, un 28,17% del presupuesto.

Afortunadamente para las productoras las salas de cine y las subvenciones no son la única ventana de explotación para las películas de animación. Chelo Loureiro, de Continental Films, señala como ventanas principales la venta de dvd y las ventas de derechos al extranjero. [10]

Si consultamos los datos que publica el Ministerio de Cultura al respecto del mercado videográfico el último año encontramos lo siguiente:

Figura 1. Títulos con mayor número de copias comercializadas durante 2008

	Películas	Empresas
1	ORFANATO, EL	WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.
2	CRIMENES DE OXFORD, LOS	WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.
3	LABERINTO DEL FAUNO, EL	WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.
4	FUERA DE CARTA	WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.
5	ASTERIX EN LOS JUEGOS OLIMPICOS	TRIPICTURES S.A.
6	TORRE DE SUSO, LA	WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.
7	LADRONES	WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.
8	Y TU QUIEN ERES	THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA S.L.
9	TOTENWACKERS, LOS	THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA S.L.
10	GOYA'S GHOSTS (LOS FANTASMAS DE GOYA)	WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.
11	TERESA DE CALCUTA	KISS COMUNICACIÓ S.L.
12	PERROS CALLEJEROS	TRIPICTURES S.A.
13	PERROS CALLEJEROS II	TRIPICTURES S.A.
14	BOSQUE ANIMADO, SENTIRAS SU MAGIA, EL	THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA S.L.
15	CHEETAH GIRLS 2, THE	THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA S.L.
16	ULTIMOS GOLPES DE EL TORETE, LOS	TRIPICTURES S.A.
17	CHARLESTON	CREATIVE WORLD PROMOTIONS S.L.
18	DOS VIVALES EN FUERTE ALAMO	CREATIVE WORLD PROMOTIONS S.L.
19	PISO DE SOLTERO	CREATIVE WORLD PROMOTIONS S.L.
20	DESTINO, EL	IRIS START S.L.
21	OLVIDADOS	NOTRO FILMS,S.L.
22	DIARIO PARA UN CUENTO	NOTRO FILMS,S.L.
23	OCULTO	WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.
24	MORBO Nº 37	INTERSELECCION S.L.
25	SUEÑO DE UNA NOCHE DE SAN JUAN, EL	THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA S.L.

Tomado de la página web del Ministerio de Cultura:

<http://www.mcu.es/cine/MC/CDC/Anio2008/CineVideoAvanceEspCopiasComercializadas.html>

Las dos únicas películas de animación que aparecen son *El bosque animado*, una película del año 2001, y *El sueño de una noche de San Juan*, del año 2005, las dos producidas por la gallega Dygra. Ambos títulos se cuelan entre los más vendidos durante el año 2008 (datos tomados desde 01-01-2008 hasta 31-12-2008), a pesar haberse estrenado 3 y 7 años antes. Sin embargo no aparecen otros títulos más recientes de la animación española estrenados posteriormente, como puedan ser *Pérez*, *El cubo mágico* o *Donkey Xote*.

Figura 2. Películas españolas con mayor número acumulado de copias comercializadas

(desde 01-01-1989 hasta 31-12-2008)

	Películas	Empresas
1	TORRENTE 2 MISION EN MARBELLA	LOLAFILMS S.A.
2	DRAGON HILL (LA COLINA DEL DRAGON)	UNIVERSAL PICTURES (SPAIN) S.L.
3	OTROS, LOS	SOGEPAQ S.A.
4	BOSQUE ANIMADO, SENTIRAS SU MAGIA, EL	THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA S.L.
5	LABERINTO DEL FAUNO, EL	WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.
6	AIRBAG	SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT Y CIA S.R.C.
7	ORFANATO, EL	WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.
8	MAR ADENTRO	SOGEPAQ S.A.
9	DÍAS DE FUTBOL	THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA S.L.
10	PALO, EL	SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT Y CIA S.R.C.
11	ABUELO, EL	SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT Y CIA S.R.C.
12	ABRE LOS OJOS	SOGEPAQ S.A.
13	ALATRISTE	TWENTIETH CENTURY FOX HOME ENTE. ES. S.A
14	YOU'RE THE ONE	SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT Y CIA S.R.C.
15	REYES MAGOS, LOS	THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA S.L.
16	TIO VIVO C. 1950	SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT Y CIA S.R.C.
17	HABLE CON ELLA	WARNER BROS. ENTERTAINMENT ESPAÑA S.L.
18	OTRO LADO DE LA CAMA, EL	THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA S.L.
19	LOBO, EL	SOCIEDAD GENERAL DE DERECHOS AUDIOVISUALES S.A.
20	TESIS	SOGEPAQ S.A.
21	HISTORIA DE UN BESO	SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT Y CIA S.R.C.
22	GENTE PEZ	SONY PICTURES HOME ENTERTAINMENT Y CIA S.R.C.
23	DÍA DE LA BESTIA, EL	SOGEPAQ S.A.
24	TOMANDOTE	LAURENFILM S.A.
25	SUEÑO DE UNA NOCHE DE SAN JUAN, EL	THE WALT DISNEY COMPANY IBERIA S.L.

Tomado de la página web del Ministerio de Cultura:

<http://www.mcu.es/cine/MC/CDC/Evolucion/CineVideoEvolucionEspPelículasMayorCopias.html>

En cuanto al total de copias acumuladas, se repite la presencia de los dos primeros largometrajes de Dygra, con *El bosque* en la cuarta posición, y aparecen dos títulos más: *Dragon Hill*, de la productora Milímetros, y *Los Reyes Magos*, de la desaparecida Animagic.

Si bien es esperable la presencia de una película como *Los Reyes Magos* (de hecho extraña la ausencia de *El Cid*), la aparición de *Dragon Hill* en esta lista es cuando menos sorprendente. Su caso es bastante peculiar, pues se trata de una película que en cines rondó los 75.000 espectadores. Según Antonio Zurera, responsable de Milímetros, la película vendió 300.000 copias en DVD, algo insólito para una producción de estas características. Como apunta el propio Zurera, «en el cine español, a nivel de dvd, vender treinta mil copias es un éxito enorme». [11]

La página web del Ministerio de Cultura no aporta datos numéricos de la venta de DVD, por lo que no es posible hacer un análisis más exhaustivo al respecto. Los datos apuntan, sin embargo, a que en este momento la venta de DVD no resulta tan rentable como hace algunos años, por lo menos en el caso español, y que la animación española está perdiendo terreno en una de sus tradicionales ventanas de explotación.

El principal acusado al respecto es Internet. Según Paco Rodríguez, productor ejecutivo de Filmax, «en DVD *El Cid* hizo ciento cincuenta mil copias, *Pinocho* hizo cien mil, hoy para hacer veinte o treinta mil copias te las ves y te las deseas, y es por la piratería, que más o menos afecta en un 40 o 50 por ciento». [12] Sin embargo, estos datos y afirmaciones están aún por demostrar.

La venta de derechos internacionales, por su parte, sigue siendo uno de los puntos fuertes de la animación española. Al contrario que el cine de imagen real, el cine español de animación se vende muy bien en el extranjero. Desde su creación, la mayoría de las películas están claramente orientadas al mercado internacional, y mucho antes del estreno, sus productores están moviendo los proyectos en estos mercados extranjeros. *El Cid* se ha vendido a más de noventa países, *El sueño de una noche de San Juan* a sesenta y cinco países antes de su estreno.

La animación española es, por lo tanto, un producto muy exportable, al contrario que películas como *Torrente* o las muchas películas que, una y otra vez, vuelven a la Guerra Civil española. La animación escapa al costumbrismo español al tratarse de productos de fantasía dirigidos a los niños, son

universales en sus temas, incluso cuando sus contenidos son españoles como los de *El bosque animado*, o *Los Reyes Magos*.

En el mundo imaginario de la animación caben todo tipo de argumentos y situaciones, todo se puede hacer creíble, al contrario que en el cine español de imagen real, que está atado a una estética y una serie de argumentos. Este es el punto fuerte de la animación y su vía de escape del reducido mercado español. La falta de proyección internacional de algunos productos, sobre todo los generados en el País Vasco que en muchas ocasiones se reducen a un consumo local, es la que provoca la escasa rentabilidad de estos productos.

7.2. Lo que está por llegar

Lo que hemos visto hasta ahora son las películas terminadas y estrenadas, pero si, como dijimos antes, lo que queremos es no solo evaluar la situación actual, sino también la existencia de una continuidad de esta producción y establecer unas posibles líneas de trabajo futuras, debemos tener en cuenta también cuáles son los proyectos en los que se encuentran trabajando actualmente las productoras.

Algunos de los próximos proyectos de Filmax son la tercera parte de *Pérez*, *Copito de nieve* y *Crack*. La productora Dygra se encuentra trabajando en *Noche, ¿de paz?*; Baleuko tiene ya en producción la película *Black to the Moon*; Dibulitoon por su parte trabaja en *Mystical*, una película que combina animación con imagen real. La productora Acció, autora de *10 + 2*, el gran secreto, prepara *Flying heroes*, Milímetros ya está en el proceso de producción de su cuarto largometraje, *Las aventuras de Don Quijote*, Continental tiene un proyecto titulado *Brujerías*, y Juanba Berasategi ha terminado recientemente *El zorro ladrón*.

Pero sin duda el proyecto que más expectativas ha despertado es *Planet 51*, la primera experiencia dentro del largometraje de animación de la productora Ilion, responsable del videojuego de éxito *Commandos*. En torno a *Planet 51* se han dicho muchas cosas, la más llamativa que tiene un presupuesto de 50 millones de euros, algo completamente desorbitado dentro de la cinematografía española de animación (y general) pero que está en la línea de las películas estadounidenses. El estreno de la película se ha pospuesto una y otra vez, y finalmente parece que se estrenará en noviembre de 2009.

El guión de *Planet 51* ha sido escrito por Joe Stillman, creador de *Shrek*, y será distribuida por Sony Pictures. Con estos datos, no sería de extrañar que, en futuros artículos, pudiéramos hablar de un tercer punto de inflexión en la historia de la animación española. La película se estrenará también en Estados Unidos, algo que no resulta nada fácil, ya que se trata de un país exportador de animación, que difícilmente compra producto extranjero. El éxito de *Planet 51*, además, beneficiaría al resto de producciones españolas, pues podría situar a la animación española en el punto de mira de la animación mundial.

7.2.1. La posible vuelta de las series

La nueva Ley del cine aprobada en diciembre de 2007 abrió la puerta a las subvenciones del fondo de protección del ICAA a las series de animación para televisión, que anteriormente lo tenían vedado. Además, el éxito internacional de la serie de animación *Pocoyó* ha vuelto a poner este formato en el punto de mira y ha demostrado que la rentabilidad también existe en las pantallas de televisión.

Aunque aún es pronto, es posible suponer que estos hechos reaviven el sector de las series de animación y se comience a producir más en este formato.

8. Conclusiones: tendencias y posibles líneas de trabajo

De todo lo expuesto anteriormente se extraen las siguientes conclusiones:

1. El panorama del largometraje de animación español ha sufrido una notable evolución durante los últimos años. Se ha consolidado un volumen medio de producción anual de tres o cuatro largometrajes y cada año aparecen nuevas empresas productoras que inician proyectos de animación.
2. Si bien los resultados en taquilla no son muy altos, la animación cuenta también con el apoyo de

las subvenciones estatales, las subvenciones autonómicas, la venta de DVD y la venta de derechos internacionales. Aún así, algunos de los títulos analizados muestran una dudosa rentabilidad.

3. El mercado del DVD ha disminuido para las películas de animación españolas.
4. En estos momentos uno de los puntos fuertes de la animación española es que se trata de un producto exportable, aunque no todos los títulos buscan esa proyección internacional.
5. Una de las tendencias más rentables dentro de la animación actual es la mezcla de animación con imagen real.
6. Los cambios legislativos pueden provocar un aumento de la producción de series de animación, no está claro si esto implicaría una reducción del número de largometrajes.

De estas conclusiones, se pueden inferir una serie de líneas de trabajo, unas propuestas dirigidas a la industria de la animación española para favorecer la búsqueda de una mayor rentabilidad.

1. El largometraje de animación español debería buscar una mayor proyección internacional. Una de las vías para conseguir esa proyección es la asociación con empresas productoras de otros países, es decir, la coproducción. Esta supone además una manera de compartir gastos y por lo tanto diversificar el riesgo financiero.
2. Además de las tradicionales fuentes de financiación existen otras formas de conseguir fondos, como por ejemplo el patrocinio. Conseguir que empresas ajenas al medio cinematográfico se impliquen en la producción de una película debería ser uno de los objetivos de las empresas productoras.
3. La aplicación de la técnica de animación a las películas de imagen real es una tendencia en auge en Estados Unidos (*La brújula dorada*, *Beverly Hills Chihuahua*), y que en España también está dando buenos resultados, por lo que debería ser una de las líneas de trabajo de las productoras.
4. La lucha contra la llamada «piratería» no debería centrarse en intentar acabar con ella, al contrario, debería servir para buscar nuevos modelos de negocio y otras formas de comercializar los productos cinematográficos.

9. Bibliografía

Bendazzi (2003), G.: *Cartoons. 110 años de cine de animación*, Madrid: Ocho y Medio.

Blair, P. (1999): *Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance*, Barcelona: Evergreen.

Cámara, S. (2004): *El dibujo animado*, Barcelona: Parramón.

Candel, J. M. (1993): *Historia del dibujo animado español*, Murcia: Filmoteca Regional de Murcia.

---- 2005 *Arte y técnica de los dibujos animados*, Murcia: Fundación Cajamurcia.

El sector de la producción audiovisual de animación en España, Madrid: Fundación Autor/SGAE, 2002.

García, R. (1995): *La magia del dibujo animado*, Madrid: Mario Ayuso Editor.

---- 2000 *La magia del dibujo animado (Actores del lápiz)*, Alicante: Edicions de Ponent.

Halas, J. y Manvell, R. (1980): *La técnica de los dibujos animados*, Barcelona: Ediciones Omega.

Laybourne, K. (1979): *The animation book. A complete guide to animated filmmaking from flip-books to sound cartoons*, Nueva York, Crown Publishers.

Manzanera, M. (1992): *Cine de animación en España. Largometrajes 1945-1985*, Murcia: Universidad de Murcia.

De la Rosa, E. y Vivar, H. (1993): *Breve historia del cine de animación en España*, Teruel: Animateruel.

Rotellar, M. (1981): *Dibujo animado español*, San Sebastián: XXIX Festival Internacional de Cine de San Sebastián.

Sáenz, R. (2006): *Arte y técnica de la animación*, Buenos Aires: La Flor.

Taylor, R. (2000): *Enciclopedia de técnicas de animación*, Barcelona: Editorial Acanto.

Vivar, H. (1987): *La imagen animada. Análisis de la forma y el contenido del dibujo animado*, Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Wells, P. (2007): *Fundamentos de la animación*, Barcelona, Parramón.

Yébenes, P. (2002): *Cine de animación en España*, Barcelona: Ariel Cine.

---2003 (Tesis Doctoral) *Las influencias en la filmografía de Cruz Delgado y las repercusiones de su obra en la aparición de las nuevas tendencias en el cine de animación en España*, Madrid: Universidad Europea de Madrid.

Referencias web

Página web del Ministerio de Cultura:
<http://www.mcu.es/cine/index.html> (último acceso 21 de abril de 2009).

Página web de Cartoon Media:
<http://www.cartoon-media.be/index.php> (último acceso 21 de abril de 2009).

10. Entrevistas realizadas

Gran parte de los datos expuestos en este artículo provienen de las siguientes entrevistas:

1. Juanba Berasategi, productor de Lotura, 22-6-07
2. Ricardo Ramón, productor de Dibulitoon, 22-6-07 y 4-6-08
3. Xavier Berzosa, productor de Irusoin, 23-6-07
4. Ángel de la Cruz, director de *El bosque animado*, 16-6-07
5. Paco Rodríguez, productor ejecutivo de Filmax, 16-6-07 y 20-06-08
6. Antonio Navarro, director de *Los Reyes Magos*, 5-6-07
7. Antonio Zurera, productor de Milímetros, 3-5-07
8. Chelo Loureiro, productora ejecutiva de Continental, 29-05-07
9. Emilio de la Rosa, investigador de cine de animación, 28-4-07

11. Notas

[1] España fue durante los años ochenta y principios de los noventa la primera potencia europea de producción de series de animación y de exportación de servicios de animación. En España se hacían, por ejemplo, muchas de las series de la productora Hanna Barbera.

[2] En todos los casos se realizaron entrevistas estructuradas de respuesta abierta, adaptadas a cada entrevistado según su especialidad profesional.

[3] Citado en Raúl García: 2000, pág. 9.

- [4] De la entrevista mantenida con Emilio de la Rosa.
- [5] Cruz Delgado es uno de los realizadores de dibujos animados más importantes de nuestro país. Autor entre otras cosas de cuatro largometrajes de animación y la conocida serie para televisión *Don Quijote de la Mancha*, emitida por TVE.
- [6] *Revista Academia* nº 151. Diciembre de 2008, página 30.
- [7] Del coste de la película depende, entre otras cosas, el importe de las subvenciones que se reciben del ICAA, de ahí que haya cierta tendencia a «inflar» esos costes.
- [8] Este presupuesto se refiere a la parte relativa a la animación.
- [9] Base de datos del Ministerio de Cultura. En <http://www.mcu.es/cine/docs/MC/MAC/2008/6.Amortizacion.pdf> (acceso 21 de abril de 2008).
- [10] De la entrevista mantenida con Chelo Loureiro.
- [11] De la entrevista mantenida con Antonio Zurera.
- [12] De la entrevista mantenida con Paco Rodríguez.

FORMA DE CITAR ESTE TRABAJO EN BIBLIOGRAFÍAS:

Martínez Barnuevo, María Luisa (2009): "La animación española de largometraje: pasado, presente y perspectivas de una paradoja", en *Revista Latina de Comunicación Social*, 64, páginas 491 a 507. La Laguna (Tenerife): Universidad de La Laguna, recuperado el ____ de ____ de 2____, de http://www.revistalatinacs.org/09/art/41_840_Madrid/65Martinez.html
DOI: 10.4185/RLCS-64-2009-840-491-507