

Animar_BCN 2024: la animación europea mira hacia el futuro apostando por la IA ética, la sostenibilidad y la coproducción

- Reunida en Barcelona, la industria europea de la animación se emplaza a desarrollar una guía de buenas prácticas para el uso legal y ético de la IA.
- El sector considera urgente contar con estándares comunes para producir animación de forma sostenible.

Barcelona, 28 de noviembre de 2024.- Entre el 26 y el 28 de noviembre, Barcelona ha sido una vez más el epicentro de la animación durante la tercera edición de Animar_BCN. Con más de 90 delegados de 60 organizaciones que representan a 24 países europeos, la Convención Europea de Animación ha abordado temas cruciales para la industria, como el impacto de la inteligencia artificial, las prácticas de animación sostenible, la regulación de los medios de comunicación y el impulso de la coproducción.

Animar_BCN 2024 ha reunido a figuras líderes de la industria de la animación y los medios de comunicación, entre ellas Lucía Recalde, Deputy Director for Media Policy en DG Connect, Comisión Europea; Patricia Hidalgo, Director of Children's & Education en la BBC, o Edgar Garcia Casellas, director del ICEC. Su experiencia, junto con la de los productores, distribuidores, *broadcasters*, fondos cinematográficos y organismos gubernamentales que han asistido, han jugado un papel fundamental en los debates sobre el futuro de la animación europea.

Durante Animar_BCN, distintos grupos de trabajo temáticos han abordado los retos y oportunidades más acuciantes a los que se enfrenta la industria y han ofrecido recomendaciones para hacer crecer el sector europeo de la animación.

Conclusiones de los grupos de trabajo:

Grupo 1: Fortalecer la regulación de los medios de comunicación

Teniendo en cuenta el inmenso alcance de plataformas como YouTube o TikTok y la necesidad crítica de proteger a la infancia, el grupo de trabajo recomienda la aplicación de la directiva Audiovisual Media Services (AVMS) en todos los servicios que proporcionan acceso a contenidos audiovisuales. Además, el grupo aboga por reforzar la definición de “obras europeas” dentro de la Directiva para salvaguardar la retención de la propiedad intelectual dentro de Europa. Eso

contribuiría a apoyar el crecimiento a largo plazo del ecosistema europeo.

Grupo 2: Fomentar las coproducciones europeas de animación

Ante la falta de fondos suficientes para la programación infantil y la crisis mundial de la animación, el grupo hace hincapié en la necesidad de contar con herramientas más sólidas y colaboración entre los organismos de financiación y los *broadcasters* para apoyar el desarrollo de proyectos. En el caso de la producción, defienden la creación de mayores incentivos fiscales vinculándolos a la retención de la propiedad intelectual por parte de las empresas europeas y a la relevancia europea del contenido. Estas medidas reforzarían la competitividad del sector independiente y evitarían que tienda a convertirse en una mera industria de servicios.

Grupo 3: Adoptar una IA ética para una industria europea de la animación centrada en el ser humano

La industria europea de la animación apoya un enfoque centrado en el ser humano para integrar la inteligencia artificial (IA) en sus empresas. Animation in Europe recomienda el desarrollo de una guía de buenas prácticas para el uso legal, ético y sostenible de herramientas de IA fiables. Adicionalmente, el grupo pide un mayor acceso a programas de formación y a expertos en IA para ayudar a los profesionales de la industria a adquirir habilidades que estén alineadas con los objetivos creativos y productivos del sector.

Grupo 4: Impulsar la sostenibilidad con estándares comunes de producción ecológica

Los participantes del grupo centrado en sostenibilidad destacan la necesidad urgente de contar con herramientas compartidas de sostenibilidad medioambiental para facilitar la coproducción en toda Europa. Como parte de este compromiso, los expertos han acordado involucrar a los agentes de cada país para unirse a un grupo de trabajo internacional ya existente cuyo propósito es desarrollar estándares de producción verde de animación. Este esfuerzo de colaboración tiene como objetivo establecer un enfoque unificado para las prácticas de animación sostenibles en todo el continente.

ANIMA MUNDI: el primer estudio académico de la industria de la animación europea

Siguiendo una de las principales recomendaciones de la edición anterior, Animation in Europe se ha asociado con un consorcio de universidades europeas en ANIMA MUNDI, el primer proyecto académico, interdisciplinar y multiactor dedicado al ecosistema de la

industria europea de la animación, programado de febrero de 2025 a julio de 2028.

Financiado con 4 millones de euros por la Comisión Europea en el marco del programa Horizonte Europa, este proyecto pionero busca abordar los desafíos en materia de propiedad intelectual, difusión de contenido europeo y colaboraciones transfronterizas.

Como partner central del consorcio, Animation in Europe (AiE) desempeñará un papel importante haciendo de puente entre los productores y los demás actores del sector. Entre sus metas está la creación de una marca europea de animación, un panel de creación de políticas públicas, y herramientas para mejorar la gestión de la propiedad intelectual y la encontrabilidad de los contenidos.

Al unir la experiencia académica y el liderazgo de la industria, ANIMA MUNDI reafirma el compromiso de Europa con la promoción de su patrimonio cultural y sus valores en el escenario mundial.

El futuro de Animar_BCN

Animar_BCN ha demostrado durante sus tres años de existencia que su modelo de plataforma de reflexión reuniendo a productores, fondos de inversión, *broadcasters* y responsables de políticas públicas representa una gran oportunidad para construir un sector de la animación más fuerte. No obstante, no todas las cuestiones abordadas por los expertos pueden avanzar a la misma velocidad y necesitan acciones específicas.

Aprovechando este impulso, y con el objetivo de dar visibilidad a otros territorios, Animar_BCN lanzará una serie de *spin-offs* que consistirán en workshops individuales para abordar un tema específico, organizados en distintos lugares dentro de la UE.

En colaboración con CEE Animation, el primero de estos workshops de Animar tendrá lugar en Nova Gorica, Eslovenia, en marzo de 2025, coincidiendo con su nombramiento como Capital Europea de la Cultura. Este foro dará continuidad al trabajo sobre la sostenibilidad en la animación, poniendo el foco en su aplicación en los territorios de la Europa del Este.

Asimismo, Animar organizará dos *spin-offs* durante el festival de animación Annecy en 2026 y 2027, en el marco de la investigación de ANIMA MUNDI. Ambos talleres se centrarán en cómo fomentar la distribución y la difusión de las películas y las series de animación europeas dentro y fuera del continente.

En las próximas ediciones, Animar_BCN se mantendrá como la plataforma de reflexión del sector de la animación centrada en la

industria. En el camino, continuará ampliando su alcance y potenciando la colaboración entre los distintos actores.

Sobre Animar_BCN

Animar_BCN es una iniciativa de PROA (Federación de Productoras Audiovisuales) y ProAnimats, y cuenta con el apoyo del ICEX España Exportación e Inversiones, el ICEC (Institut Català de les Empreses Culturals), el Ministerio de Cultura, el ICAA, el Ayuntamiento de Barcelona y Animation in Europe, y la colaboración de CEE Animation, DSAFI, European Animation Journal, la Universitat Blanquerna-Ramon Llull y DIBOOS.

Sobre PROA

PROA es la Federación de Productoras Audiovisuales de ámbito estatal, con una amplia variedad de formatos de producción entre sus asociados. Se fundó en 2008 y desde entonces ha crecido de tal manera que, actualmente, cuenta con 7 asociaciones federadas: ProFicció, ProDocs, ProTV, ProAnimats, DeviCat, AVANT y APAIB. La Federación suma más de 200 socios y sigue en proceso de expansión y crecimiento.

Sobre Animation in Europe

ANIMATION in EUROPE reúne asociaciones de productores de animación de 22 países de la Unión Europea para apoyar el desarrollo de la industria de la animación en Europa y defender los intereses de los productores y distribuidores independientes de series y películas. La federación tiene como objetivo conseguir que cualquier canal y proveedor de vídeo online que se dirija a un público europeo invierta en la producción de contenidos originales en Europa, garantizando la financiación pública disponible a nivel europeo, nacional y/o local para la producción de películas y series de animación producidas en Europa y manteniendo un diálogo regular y constructivo con las autoridades europeas sobre la regulación y la financiación de la industria de la animación.

Para ampliar esta información, gestionar entrevistas o solicitar material gráfico:

Beat Content (Antiga Bcnpress) 93 237 34 14 / 671 628 310

Robert Sendra (rsendra@agenciabeatcontent.com)

Laia Luján (llujaan@agenciabeatcontent.com)