

## **Animar\_BCN 2024: l'animació europea mira cap al futur apostant per la IA ètica, la sostenibilitat i la coproducció**

- Reunida a Barcelona, la indústria europea de l'animació s'emplaça a desenvolupar una guia de bones pràctiques per a l'ús legal i ètic de la IA.
- El sector considera urgent comptar amb estàndards comuns per produir animació de forma sostenible.

**Barcelona, 28 de novembre del 2024.-** Entre el 26 i el 28 de novembre, Barcelona ha estat una vegada més l'epicentre de l'animació durant la tercera edició d'Animar\_BCN. Amb més de 90 delegats de 60 organitzacions que representen 24 països europeus, la Convenció Europea d'Animació ha abordat temes cabdals per a la indústria, com l'impacte de la intel·ligència artificial, les pràctiques d'animació sostenible, la regulació dels mitjans de comunicació i l'impuls de la coproducció.

Animar\_BCN 2024 ha reunit figures líders de la indústria de l'animació i els mitjans de comunicació, entre elles Lucía Recalde, Deputy Director for Media Policy a DG Connect, Comissió Europea; Patricia Hidalgo, Director of Children's & Education a la BBC, o Edgar Garcia Casellas, director de l'ICEC. La seva experiència, juntament amb la dels productors, distribuïdors, *broadcasters*, fons cinematogràfics i organismes governamentals que han assistit, han jugat un paper fonamental en els debats sobre el futur de l'animació europea.

Durant Animar\_BCN, diferents grups de treball temàtics han abordat els reptes i oportunitats més urgents als quals s'enfronta la indústria i han ofert recomanacions per fer créixer el sector europeu de l'animació.

### **Conclusions dels grups de treball:**

#### **Grup 1: Enfortir la regulació dels mitjans de comunicació**

Tenint en compte l'immens abast de plataformes com YouTube o TikTok i la necessitat crítica de protegir la infància, el grup de treball recomana l'aplicació de la directiva Audiovisual Media Services (AVMS) en tots els serveis que proporcionen accés a continguts audiovisuals. A més, el grup advoca per reforçar la definició d'"obres europees" dins de la Directiva per salvaguardar la retenció de la propietat intel·lectual dins d'Europa. Això contribuiria a donar suport al creixement a llarg termini de l'ecosistema europeu.

## **Grup 2: Fomentar les coproduccions europees d'animació**

Davant la falta de fons suficients per a la programació infantil i la crisi mundial de l'animació, el grup fa èmfasi en la necessitat de comptar amb eines més sòlides i col·laboració entre els organismes de finançament i els *broadcasters* per donar suport al desenvolupament de projectes. En el cas de la producció, defensen la creació de majors incentius fiscals vinculant-los a la retenció de la propietat intel·lectual per part de les empreses europees i a la rellevància europea del contingut. Aquestes mesures reforçarien la competitivitat del sector independent i evitarien que tendeixi a convertir-se en una mera indústria de serveis.

## **Grup 3: Adoptar una IA ètica per a una indústria europea de l'animació centrada en l'ésser humà**

La indústria europea de l'animació aposta per un enfocament centrat en l'ésser humà per integrar la intel·ligència artificial (IA) en les seves empreses. Animation in Europe recomana el desenvolupament d'una guia de bones pràctiques per a l'ús legal, ètic i sostenible d'eines d'IA fiables. Addicionalment, el grup demana un major accés a programes de formació i a experts en IA per ajudar els professionals de la indústria a adquirir habilitats que estiguin alineades amb els objectius creatius i productius del sector.

## **Grup 4: Impulsar la sostenibilitat amb estàndards comuns de producció ecològica**

Els participants del grup centrat en sostenibilitat destaquen la necessitat urgent de comptar amb eines compartides de sostenibilitat mediambiental per facilitar la coproducció a tot Europa. Com a part d'aquest compromís, els experts han acordat involucrar els agents de cada país per unir-se a un grup de treball internacional ja existent el propòsit del qual és desenvolupar estàndards de producció verda d'animació. Aquest esforç de col·laboració té com a objectiu establir un enfocament unificat per a les pràctiques d'animació sostenibles a tot el continent.

## **ANIMA MUNDI: el primer estudi acadèmic de la indústria de l'animació europea**

Seguint una de les principals recomanacions de l'edició anterior, Animation in Europe s'ha associat amb un consorci d'universitats europees dins ANIMA MUNDI, el primer projecte acadèmic, interdisciplinari i multiactor dedicat a l'ecosistema de la indústria europea de l'animació, programat de febrer del 2025 a juliol del 2028.

Finançat amb 4 milions d'euros per la Comissió Europea en el marc del programa Horitzó Europa, aquest projecte pioner busca abordar els desafiaments en matèria de propietat intel·lectual, difusió de contingut europeu i col·laboracions transfrontereres.

Com a partner central del consorci, Animation in Europe (AiE) exercirà un paper important fent de pont entre els productors i els altres actors del sector. Entre les seves fites hi ha la creació d'una marca europea d'animació, un panell de creació de polítiques públiques, i eines per millorar la gestió de la propietat intel·lectual i la trobabilitat dels continguts.

En unir l'experiència acadèmica i el lideratge de la indústria, ANIMA MUNDI reafirma el compromís d'Europa amb la promoció del seu patrimoni cultural i els seus valors en l'escenari mundial.

### El futur d'Animar\_BCN

Animar\_BCN ha demostrat durant els seus tres anys d'existència que el seu model de plataforma de reflexió reunint productors, fons d'inversió, *broadcasters* i responsables de polítiques públiques representa una gran oportunitat per construir un sector de l'animació més fort. No obstant això, no totes les qüestions abordades pels experts poden avançar a la mateixa velocitat i necessiten accions específiques.

Aprofitant aquest impuls, i amb l'objectiu de donar visibilitat a altres territoris, Animar\_BCN llançarà una sèrie de *spin-offs* que consistiran en workshops individuals per abordar un tema específic, organitzats a diferents llocs dins de la UE.

En col·laboració amb CEE Animation, el primer d'aquests workshops d'Animar tindrà lloc a Nova Gorica, Eslovènia, el març de 2025, coincidint amb el seu nomenament com a Capital Europea de la Cultura. Aquest fòrum donarà continuïtat al treball sobre la sostenibilitat en l'animació, posant el focus en la seva aplicació en els territoris de l'Europa de l'Est.

Així mateix, Animar organitzarà dos *spin-offs* durant el festival d'animació Annecy el 2026 i 2027, en el marc de la investigació d'ANIMA MUNDI. Ambdós tallers se centraran en com fomentar la distribució i la difusió de les pel·lícules i les sèries d'animació europees dins i fora del continent.

En les properes edicions, Animar\_BCN es mantindrà com la plataforma de reflexió del sector de l'animació centrada en la indústria. En el camí, continuarà ampliant el seu abast i potenciant la col·laboració entre els diferents actors.

Sobre Animar\_BCN

Animar\_BCN és una iniciativa de PROA (Federació de Productores Audiovisuales) i ProAnimats, i compta amb el suport de l'ICEX, l'ICEC (Institut Català de les Empreses Culturals), el Ministerio de Cultura, l'ICAA, l'Ajuntament de Barcelona i Animation in Europe, i la col·laboració de CEE Animation, DSAFI, European Animation Journal, la Universitat Blanquerna-Ramon Llull i DIBOOS.

#### **Sobre PROA**

PROA és la Federació de Productores Audiovisuales d'àmbit estatal, amb una àmplia varietat de formats de producció entre els seus associats. Es va fundar el 2008 i des d'aleshores ha crescut de tal manera que, actualment, compta amb 7 associacions federades: ProFicció, ProDocs, ProTV, ProAnimats, DeviCat, AVANT i APAIB. La Federació suma més de 200 socis i continua en procés d'expansió i creixement.

#### **Sobre Animation in Europe**

ANIMATION in EUROPE reuneix associacions de productors d'animació de 22 països de la Unió Europea per donar suport al desenvolupament de la indústria de l'animació a Europa i defensar els interessos dels productors i distribuïdors independents de sèries i pel·lícules. La federació té com a objectiu aconseguir que qualsevol canal i proveïdor de vídeo online que es dirigeixi a un públic europeu inverteixi en la producció de continguts originals a Europa, garantint el finançament públic disponible a nivell europeu, nacional i/o local per a la producció de pel·lícules i sèries d'animació produïdes a Europa i mantenint un diàleg regular i constructiu amb les autoritats europees sobre la regulació i el finançament de la indústria de l'animació.

**Per ampliar aquesta informació, gestionar entrevistes o demanar material gràfic:**

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

Robert Sendra ([rsendra@agenciabeatcontent.com](mailto:rsendra@agenciabeatcontent.com))

Laia Luján ([llujan@agenciabeatcontent.com](mailto:llujan@agenciabeatcontent.com))